

ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ

УДК 316. 772. 5

Т.А. БОНДАРЕНКО

ОБЩЕНИЕ В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ ИНТЕРНЕТА

Статья посвящена анализу одного из самых распространенных явлений сетевого общения – общения в чатах. На основе приведенного материала исследуется специфика сетевого общения в сравнении с общением в реальном социальном мире. Показаны наиболее распространенные формы сетевого общения как элементы новой субкультуры – киберкультуры.

Ключевые слова: общение, Интернет, сеть, чат, киберкультура.

Введение. Сетевая виртуальная реальность – эта та ставшая почти естественной среда, в которой человек проводит все большее количество времени, которая становится сферой приложения труда, сверхкомфортным и универсальным пространством индивидуального и группового общения, областью личностного роста, творчества и самоутверждения. Именно поэтому актуальным представляется рассмотрение проблем, связанных с многообразными новыми формами человеческой активности в виртуальном мире, в частности с сетевым общением.

Сеть и сетевое общение. В 1985 г. писатель-фантаст Уильям Гибсон посвятил свое сочинение киберпространству, он представил его населенным людьми с особой культурой. После выхода произведения Гибсона «Новороманист» постепенно киберпространством стали называть пространство, созданное всемирной телекоммуникационной сетью и компьютерными системами связи. Но в современной интерпретации киберпространство появилось лишь с созданием всемирной Сети. Теперь уже реальные, не выдуманные люди постепенно обживали настоящую виртуальность Интернета. Они строили там библиотеки и магазины, однако центрами информационной жизни Сети до сих пор остаются привычные места виртуального общения: Web-форумы, почтовые конференции, чаты.

У сетевого общения имеется немало преимуществ по сравнению с общепринятыми способами личного общения. Если учитывать, что одной из сторон общения является перцептивная сторона, которая обеспечивает восприятие в процессе общения через, прежде всего, невербальные средства – внешний вид, мимику, жесты, позы, телодвижения и т.д., то мы обнаруживаем существенные отличия в этой области. Сетевая виртуальная реальность жестко определяет специфику общения – это опосредованность, то есть общение через текст, что означает лишение паралингвистических средств общения, таких как интонации, голосовой тембр, громкость, скорость речи и т.д.

Сеть стала посредником с особыми свойствами, а в сетевой виртуальной реальности возникли виртуальные сообщества, - миры, сформированные Интернет-общением и обладающие специфическими психологическими свойствами. Обычные люди вовлечены в виртуальное общение в за-

висимости от индивидуальных склонностей к взаимодействию и самораскрытию. Особенно отчетливо об этом свидетельствует феномен чатов.

Сетевой феномен чатов. Слово «чат» используется в русском варианте прочтения английского слова chat – беседа, разговор; беседовать, разговаривать. При первом посещении чата человек обзревает своеобразную, хаотичную дикую мешанину разноцветных реплик разной степени пристойности, изрекаемых какими-то невообразимыми персонажами, точнее реплики связаны с именами не менее экзотическими, нежели сами реплики: «Чокнутый Док», «Московский Ниггер», «Красный Tooth» и так далее. Чем занимаются находящиеся в чате люди, понять поначалу довольно сложно. Соответственно, мнения, высказываемые о чатах, в большинстве своем столь же образны, сколь и нелестны. В научно-публицистической литературе традиционно мелькают образные оценки чатов с точки зрения их содержания: тинэйджеровские болталки, треп в сетях, эскапистский наркотик, ощущение тихого помешательства. Однако следует отметить, что чаты выполняют отнюдь не однозначные функции. Кроме того, в чатах проводят огромное количество времени молодые люди современного общества, следовательно, чаты являются своеобразной заменой реального общения, без которого невозможно формирование и нормальное функционирование личности. Да и при ближайшем рассмотрении содержание подавляющего большинства прописываемых фраз укладывается в несколько наиболее распространенных тем: поиски друзей и партнеров, быт, личные проблемы и т.д., а характер письменных реплик отражает личностный уровень общающихся в чатах.

Однако чаты были и остаются едва ли не самыми посещаемыми местами в Русском Интернете. Если обратиться к статистике, то по данным самой популярной русскоязычной поисковой системы Rambler, чаты являются третьей по популярности группой сайтов в русском Интернете после порно-сайтов и сайтов с «фриварными» (бесплатно распространяемыми) программами. Если учесть, что молодые люди проводят в чатах до 15-18 часов подряд практически каждый день, то можно и необходимо рассматривать чаты как новое, но весьма распространенное и значимое социальное явление.

Общепринято выделять пять основных видов чатов: Telnet, IRS, web chat, direct chat и world chat [1]. Конечно, межличностное общение в реальности и в чате существенно отличается. В чатах люди не могут быть представлены друг другу иначе, чем через тексты. Текст и человек, родивший его, становятся тождественными, поскольку ничего нет кроме текста, в то время как в реальной реальности в коммуникации всегда участвует и тело, имеющее свой собственный язык, который, накладываясь на слово, создает образ человека. Из технических особенностей чата вытекает и еще одна специфика общения. Из-за того, что на экран одновременно поступает множество реплик, ограничение объема реплик является насущной необходимостью. Как правило, объем реплики в чате составляет в среднем три нераспространенных предложения. По этой причине здесь затруднены глубокомысленные беседы, которые являются основным достоинством и недостатком другой глобальной формы сетевого общения - конференций. В чатах человек вынужден общаться в эпистолярном жанре, который в реальной жизни большинство людей использует редко, а письменное оформление мыслей должно быть быстрым и лаконичным. В силу всего этого

чаты отличаются примитивными и весьма облегченными репликами. Но примитивность общения возникает не столько из-за примитивности его обитателей, сколько из-за технической невозможности нормального, полноценного общения. Однако эти же коммуникативные препятствия стимулируют выработку у общающихся необходимого для чата умения быстро, лаконично и эмоционально выразительно реагировать на только что считанный текст, концентрированно излагать свои мысли.

Разговоры при полном отсутствии контакта глаз и личного присутствия отразились на самоидентификации людей киберпространства. Сеть создает условия для поиска альтернативной, аттрактивной идентичности на основе равной возможности нескольких вариантов поведения в процессе общения. Человек может остаться самим собой, говорить от имени дискретной части своей целостности, принять выдуманные индивидуальности или остаться анонимом, а иногда и человеком-невидимкой. В большинстве созданных инструментальных сред и виртуальных сообществах можно назваться любым именем, а мультимедиа-миры вдобавок к этому предлагают шанс выбрать себе другую визуальную личность, надеть виртуальный маскарадный костюм.

Чаты являются частью специальной, иначе организованной сферой культуры. Чат – это сфера общения, где количество, характер, сюжеты и правила общения задаются конкретно временной ситуацией, которую можно сравнить с карнавалом [2]. Но не современный карнавал, а карнавал в его интерпретации М.М. Бахтиным, понимаемый как сама жизнь, но оформленная особым игровым образом. Чат по своей сути носит карнавальным характер. Как и карнавал, в свое время образно описанный М.М. Бахтиным, чат - это отрицание реальной жизни, реальных статусов, общепринятых норм общения, да и, в определенной мере, просто реальных людей. Это игра условностей и условных персонажей. Карнавальным характером всего происходящего в чатах становится возможным благодаря специфике чатовского бытия. Технически обусловленная ограниченность средств самовыражения в процессе общения, прежде всего невозможность использования средств визуального воздействия, а также ограничение вербальных средств общения привели к культивированию анонимности, многослойности, скрытности и искажаемости всего, что составляет процесс сетевого общения. Однако, с другой стороны, эта же ограниченность создает широчайшие возможности для самопрезентации и самосозидания. Вливаясь в виртуальный социум, человек получает полную свободу в сотворении самого себя, так как, по сути дела, в чатах живут созданные людьми образы.

Вторая составляющая безграничных возможностей, предоставляемых чатами, также проистекает из утраченной телесности - отсутствия тела как такового. Возможность работы с телом и с окружающим пространством при полном отсутствии телесности предоставляют человеку полную свободу действий, замена реальных людей виртуальными образами, абсолютная свобода моделирования ситуаций при неразвитости и зыбкости социальных норм - все эти факторы стимулируют игровой, карнавальным характер чата, при этом порождая целый ряд социально-психологических проблем для постоянных их участников. Психологическое состояние людей, оказавшихся вне реального мира, в мире виртуальном, сотворенном, управляемом, трудно назвать комфортным. Одно то, что виртуальный мир существу-

ет как бы вне времени и вне пространства, не дает его спутать с реальным миром. Поэтому попытка разрешить это противоречие путем совмещения миров - основная психологическая доминанта поведения обитателей чатов.

Нужно отметить, что сама идея, а вернее, ее суть уже были когда-то, задолго до наступления цифровой эры, придуманы и даже частично воплощены. Гостевые книги в виде альбомов, как частных, куда поэты писали стихи прекрасным дамам, так и общественных, например знаменитые книги жалоб и предложений в любом общественном заведении советского периода. Прообразами тематических чатов были, например, «творческие среды» с живым общением. Но виртуализация общения, отделение его от материального носителя, появление принципиально новых форм общения, - все это стало возможным только с появлением информационных технологий и такого их порождения, как Интернет.

Итак, мы можем отметить следующее. Виртуальная форма общения возникла недавно, поэтому она меньше других форм общения зависит от традиций. Общение в чатах приближается к паравербальному за счет использования смайликов и других подобных эффектов. А сам процесс виртуального общения можно считать мостиком между письменной речью, линейной в пространстве и имеющей возможность исправлений, и устной речью, линейной во времени. То, что пишется в чате, печатается со скоростью говорения, редакция текста минимальна или отсутствует вовсе. Таким образом, налицо письменная фиксация устной речи, и как свидетельство тому – появление такого понятия, как виртуальная дикция.

При виртуальном общении говорящий всегда занимается конструированием адресата - чаще всего невольно. Это есть компенсация отсутствия визуальной и речевой составляющих. В целом виртуальное общение характеризуется более мягкими отношениями, которые часто переносятся и на реальные встречи виртуальных собеседников. Но жизненные ситуации разнообразны, и реальное общение не всегда предпочтительнее, чем виртуальное.

Чат остается отдельным пространством, где личность участника акта общения моделируется им самим. Для общения важно представление о том, на кого направлена информация. При виртуальном же общении мы имеем дело с таким положением, при котором говорящий при минимуме данных о получателе информации создает себе его образ и пытается представить, как воспринимаются его слова. Таким образом, реальный адресат отсутствует, он может лишь «достраиваться» в сознании отправителя по свойственным ему рисункам, учитывая воображение, опыт, психические особенности, стереотипы, объективные условия, в которых опирается информация. Иными словами, в чате пользователь такой, каким его хочет видеть собеседник, которому приходится строить образ визави, основываясь главным образом на вербальных признаках и собственном состоянии знаний и предвидеть реакцию этого воображаемого пользователя. При этом встает проблема идентичности виртуальной личности.

Конструирование личности и свободное самораскрытие в Сети обуславливает стилевое разнообразие текстов. Чат по внешним признакам напоминает пьесу, но отличие заключается в том, что здесь реплики организованы не по правилам логики, а по времени их возникновения. Порядок следования реплик показывает, что они не упорядочены линейно. Диалог может получаться прерывистым, так как вероятна ситуация, когда адресат

отправляет сообщение и, не получив ответа, отправляет другое, и затем уже получает ответ на первое сообщение. Это нарушает логику диалога и, хотя сохраняет хронологию, но хронология эта фиксирует лишь момент отправки и не отражает логической последовательности элементов общения.

Виртуальное пространство Интернета изменяет механизмы передачи информации в процессе общения относительно привычного положения в реальном мире. Созданный и отправленный текст сообщения в чате раз и навсегда отчужден от автора и не подвержен изменениям. Кроме того, печатный текст редко занят в неформальном общении, каким является виртуальное общение в чате, это может создавать несоответствие между целью общения и средствами. Наконец, известно, что текст по-разному воспринимается в зависимости от расположения в пространстве - например, на листе бумаги и на доске - и процесс создания таких текстов также различен.

Группы по интересам в Сети. Виртуальная реальность Интернета делает возможным встретить людей самых разных возрастов, национальностей, пристрастий, и всегда можно найти людей, разделяющих вашу точку зрения. Недаром здесь великое множество клубов по интересам. Но особенно специфическим феноменом в Интернете является образование так называемых групп ненависти. Они формируются главным образом на основе желания свободного выражения крайне негативного отношения к чему-либо, причем словесная форма выражения своей ненависти не знает практически никаких ограничений. Человек получил, наконец, то, о чём мечтал на протяжении всей истории, не только право, но и пространство для выражения своих мыслей. Особенно ценно при этом, что мысли выражаются анонимно, так как благодаря своим возможностям Интернет грозно обличает не физическое лицо и гражданина, а лишь его электронный адрес. Но это не важно, главное – донести идею. Итак, человек, попадая в Интернет, заговорил там о том, что ему не нравится, и о тех, кто ему не нравится, причем объекты ненависти могут носить как единичный, так и крупномасштабный характер. Объединения, основанные на общей идее, однотипном опыте, едином чувстве при опоре на возможности Интернет-общения, занимают определенную нишу в рамках Сети и выполняют важную социальную и психологическую функцию. Они снимают остроту социокультурных императивов, создавая санкционированный канал отвода негативной энергии, тем самым, перекрывая возможности ее реального выхода в социальном поведении индивидов.

Сами участники этих дискуссий, разумеется, себя к группам ненависти не причисляют, они полагают, что реализуют законное право на несогласие. К группам ненависти их относят либо оппоненты, либо более сдержанно настроенные пользователи Сети. Лидирует здесь группа «Весь мир против евреев». Эта группа выступает несущей конструкцией всего свободословия в Интернете, к тому же она самая многочисленная, а ее поведение так организовано, что складывается впечатление, что нет народа, у которого не было бы претензий к евреям. Группа делится на два направления: глобальный антисемитизм и исторический ревизионизм. В рамках первого направления очень популярна тема «Протоколов Сионских Мудрецов», в которых весь мир представлен как глобальный масонский заговор, заранее и детально спланированный мировой сионистской организацией и направленный на установление мирового «еврейского» порядка. Другое направление – так называемые исторические ревизионисты, или,

как они часто называют себя сами, - отрицатели Холокоста, пытающиеся пересмотреть предысторию и историю Второй мировой войны. Сайты ревизионистов истории, в отличие от антисемитских групп, - сугубо прагматичны и посвящены тщательному разбору заявлений, свидетельств, архивных и фотографических материалов с целью фундирования исторических претензий на отрицание случившегося.

Достаточно распространенная группа ненависти – евреи против арабов, она не менее агрессивна, чем предыдущая и по сути ничем от нее не отличается. Есть в Интернете группы фашистов, «бритоголовых», или «скинхедов» и прочие. Интернет – это всего лишь зеркало повседневной жизни, которое отражает состояние реального мира. Существование подобных групп в Интернете свидетельствует о том, что люди ощущают наличие многих нерешенных социальных проблем и свою беспомощность в плане их решения. В действиях подобных групп явно просматривается тенденция переноса психологических стереотипов, проявляемых, когда человек недостаточно силен, чтобы самостоятельно обустроить свою жизнь, брать на себя ответственность за собственные неудачи, он неизбежно начинает винить в своих бедах других.

В литературе также отмечается, что Интернет является как нельзя более подходящей средой для актуализации многих психических процессов бессознательного, архетипического характера. В психологическом смысле для многих людей Интернет становится дверью в тот волшебный мир, который человек вынужден был покинуть по мере взросления, под давлением объективных условий реального мира. В этом кроется еще один секрет сильного воздействия этой среды на достаточно большое число пользователей. Особенности виртуальной реальности таковы, что оказывающейся в ней пользователь вынужден актуализировать вытесненные в бессознательное инфантильные представления и поведенческие паттерны. Эффект этого вытеснения усиливается еще и тем, что это зачастую созвучно собственным психологическим потребностям и стремлениям пользователя. Это положение, на наш взгляд, достаточно хорошо иллюстрирует так называемый «эффект азарта» [3], 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 [4].

Влияние Сети на личность. Рассматривая Сеть как явление социокультурное, следует отметить двойственную сущность Сети, которая выступает одновременно и как материальное через предметную базу своего функционирования: компьютеры, программное обеспечение, спутники и т.д. И в то же время – это воплощение идеального: мысли, творческие идеи, проекты и даже эмоции, переживания и прочее. Все это позволяет сделать вывод, что Сеть одновременно и объективна, и действительно предельно субъективна. Эта двойственность определяет значительность преобразующего влияния виртуальной среды на общество практически на всех его уровнях и на личность в том числе.

Сеть создает огромное пространство, рамки которого определяются конечными точками включенных в Сеть компьютеров, то есть некоторая связь с реальным пространством все же есть. Однако виртуальное пространство, образуемое в рамках Сети, по сравнению с реальным пространством обладает способностью «сжатия», то есть оно образуется для

конкретного пользователя лишь актуально, в момент вхождения в Сеть. Объективно существует лишь возможность развертывания создаваемой виртуальной реальности в рамках сетевого пространства, то есть потенциально пространственные пределы всегда ограничены техническими возможностями данного времени.

Виртуальная реальность в рамках Сети имеет свою социальную и культурную наполненность. В ходе функционирования в ее пространстве протекают весьма схожие с реальным пространством процессы: формируется социальная структура, идут процессы стратификации сетевых сообществ, складывается система норм и правил взаимодействия в Сети, специфические ценности, язык, традиции, что позволяет говорить о специфической культуре.

Виртуальная компьютерная реальность, существующая в момент общения, выступает не только в качестве посредника виртуального общения, но и в силу своей специфики существенно влияет на характер, содержание, средства и приемы общения, что, в конечном счете, воздействует на личность общающегося, значительно изменяя ее.

Традиционное общение предполагает помимо передачи информации обмен чувствами, эмоциями, воздействие друг на друга, причем все это начинается с восприятия партнера по общению. Сетевое общение исключает этап восприятия, так как реального партнера никто никогда не видит. Технические возможности Сети, в пространстве которой и происходит общение, позволяют компенсировать невозможность реального визуального контакта. Компенсация предполагает возможность самопредъявления, самосозидания, самопрезентации в Сети. Впервые человек может активно выстраивать свою, прежде всего, внешность, придавая ей разные формы, а вновь получаемый образ обладает высокой степенью динамичности, он может меняться в зависимости от настроения, ситуации и т.д. Телесная организация человека теперь полностью зависит от самого человека, причем конструирование внешности осуществляется в данный момент, здесь и сейчас. Таким образом, человек получает еще один способ проявления собственной креативности.

Выводы. То внимание, которое уделяют исследователи сетевому общению в контексте виртуальной реальности, какова бы ни была их методологическая ориентация, - показатель взаимопроникновения различных пластов культуры, нарастающей сложности и противоречивости современного социокультурного пространства. Сама эта сложность задает тон многообразию подходов в теоретическом осмыслении разнообразных аспектов виртуальной реальности, которая все более явно становится частью нашей повседневности и пространством явлений современной культуры.

Общение многими учеными признается самостоятельным видом деятельности, следовательно, человек, занимаясь общением, должен освоить разнообразные его виды, овладеть средствами и приемами общения, то есть обзавестись коммуникативным опытом. Сетевое общение – относительно новая форма общения, в значительно меньшей степени подверженная ритуализации, традициям и т.д. Именно поэтому отсутствует императивный характер норм сетевого общения, а человеку свойственна высокая степень вариабельности поведенческих и технологических приемов, благодаря которым происходит селекция паттернов сетевого поведения.

Библиографический список

1. Дайсон Э. Жизнь в эпоху Интернета / Э. Дайсон. – М.: Бизнес и компьютер, 1998. – 398 с.
2. Кормер В.Ф. О карнавализации как генезисе «двойного сознания» / В.Ф. Кормер // Вопросы философии. – 1991. – №1. – С. 166-185.
3. Бард А. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма / А. Бард, Я. Зодерквист. – СПб., 2004. – 252 с.
4. Дацюк С.А. Современное новостное производство / С.А. Дацюк. – Киев: Агентство гуманитарных технологий, 2000. – 83 с.

Материал поступил в редакцию 25.02.09.

T.A. BONDARENKO

COMMUNICATION IN VIRTUAL WORLD OF INTERNET

The article proves the actuality of the problem of virtual reality and shows one of the most spread phenomenon of net communication - communication in chat. Basing on cited material the article analyses the specific features of net communication in comparing with real social communication. New frequent forms of net communication are represented as elements of a new subculture – cyberculture.

Бондаренко Тамара Алексеевна, доктор философских наук (2007), профессор (2008) кафедры «Философия» ДГТУ. Окончила Ростовский государственный педагогический институт (1977).

Область научных интересов: социальная философия, социальные девиации, виртуалистика.

Автор более 20 научных публикаций.

2467@meil.ru