

Социални аспекти на компютърно-опосредстваната комуникация. Киберпространство

Стремежът за създаване на нови светове се корени дълбоко в човешката природа. Нашите усилия за изграждане на виртуални реалности и други компютърно-опосредствани комуникационни форми чрез електронните технологии имат исторически корени. Те илюстрират желанието за наследяване на нови пространства, което, от своя страна, мотивира развиването на новите комуникационни технологии. Виртуалните светове служат за дистанцирането на човека от всичко неприятно във физическия свят, който той също сам е създал.

Прототипите на населеното дигитално пространство произлизат от Интернет и датират от 1995 г. В тях присъстват т. нар. диги-тални актьори или аватари, от които започва зараждането на цял спектър от социално поведение. Изучаването на този феномен изисква интердисциплинарно сътрудничество между технолозите, изграждащи дигиталния свят, и специалистите по социално поведение - психолози, социолози, лингвисти и др. Заедно с възникването на „диги-талното пространство“, наричано още „виртуална реалност“, „електронно общество“, „киберпространство“, се създават и стандарти като Моделиращ език на виртуалната реалност (Virtual Reality Modeling Language). Новата среда на човешки взаимоотношения е родена от комбинацията на две технологии - виртуалната реалност и средата на текстово-базираните разговори като "многопотребителското пространство" (Multi-User Domains, Multi-User Dimensions, Multi-User Dungeon).

Посоката, в която хората тласкат новите технологии, т.е. от информационната революция към виртуалната реалност, забавлението и сензационността, предизвиква големи критики [Kramarae, 1995]. В началото понятието „киберпространство“ е просто синоним на Интернет и по-широко - на свързани в мрежа компютри [Kershaw, 1997]. Определения за виртуална реалност, киберпространство и многопотребителско пространство могат да се намерят и в трудовете на други автори, като Визирев [Визирев, Димитрова, 1996], Гафин [Gaffin, 1996], Хофман [Hoffman, 1994], Енцер [Enzer, 1999]. Казано най-общо, киберпространството е цялата област от информационни ресурси, налична чрез компютърни мрежи. Още по-конкретно, то се отнася до хиперпространствените приложения и в него се влага почти изцяло технологичен смисъл. Изследователят на новите медии Уилсън Дизард определя киберпространството като „компютърно генерирана изкуствена среда, конструирана да максимизира потребителската свобода чрез движение и въображение“ [Dizard, 1994, p. 193].

По-късно дискусиите за киберпространството започват да акцентират върху по-екзотичните му свойства. Във фантастичната си новела „Neuromancer“ от сборника разкази „Burning Chrome“ Уилям Гибсън [Gibson, 1984], създател на термина киберпространство, го описва като „консенсусна халюцинация“. Той го представя и като футуристична компютърна мрежа, в която хората се включват, използвайки ума си. Описани са потребители, които използват устройства, наречени „кибердекове“, чрез които сетивните органи биват „заместени“ със сензорен интерфейс за навигиране в света на компютърната мрежа. Докато вършат това, потребителите са в „киберпространството“. Тази концепция се появява преди Гибсън в новелата на Вернер Виндж „Истински имена“. Киберпространството е метафорично „място“, в което някой „е“, когато се включи в световната компютърна мрежа.

Бенедикт [Benedikt, 1991], редактор на един от първите научни трактати за киберпространството, го вижда като „друг жизнен свят, паралелна вселена“.

Постепенно, с разбирането за социалната среда, която киберпространството създава, то придобива нови психологически конотации. Маркърс Новак [Novak, 1991, p.226] описва киберпространството като „естествената среда на въображението и естествена среда за въображение. Киберпространството е място, в което съзнателното мечтаене се среща с подсъзнателното мечтаене, място на рационалната магия, на мистичния разум, то е локусът и триумфът на поезията над бедността, на „може-да-бъде“ над „трябва-да-бъ-де"... [то] регистрира най-древната мечта на всички - магията или желанието да наложиш на света волята си в действие."

Киберпространството не е само желание светът да действа, но и да бъде. Писането в киберпространството е създаване [Kolko, 1998]. Ние не сме само читателят-като-писател на хипертекст [Jouce, 1995], нито разказвачът, въввлечен в изпълнението на разказа [Newton, 1995]. По-скоро сме и читателят, и писателят, и създателят, и създаденото. Както казва Майкъл Джойс [Jouce, 1995, p. 183] за хипер-текста: оформяйки, ние сами се оформяме. Това е реципрочно отношение".

Питър Далгрин разглежда киберпространството в по-широки граници, като смята, че то съществува от 1800-те години, когато хората започнали да се срещат на „информационната магистрала“, създадена от телефонната мрежа. Киберпространството по негово мнение е „огромната вселена, създадена от свързането на компютри“ [Dahlgren, 1996, p. 59].

Често за киберпространството се използват пространствени метафори като „свят“, „област“ и „стаи“. Сулър [Suler, 1999c (Sept.)] определя киберпространството като „психологическо място“, чийто социален климат частично се формира от демографията му. Тъй като този свят в по-голяма степен е конструиран от машините, отколкото от физическата среда, той притежава някои уникални психологически особености и собствен език. Виртуалната реалност, която предлага както близки до живота преживявания, така и изцяло въображаеми сценарии, се характеризира с намалени и променени сетивни преживявания, възможност за гъвкава и анонимна идентичност, изравняване на социалния статус, прекриване на пространствените граници, разтягане и свиване на времето, достъп до различни взаимоотношения и капацитет за трайно съхраняване на записи. Киберпространството може да бъде дори алтернативно състояние на съзнанието, мечтан свят, насочен към основната човешка потребност да преживява себе си и реалността от различна перспектива. Това психологическо място е продължение на нашето съзнание и подсъзнание. Дори можем да си представим глобалната мрежа като по-голям трансцендентален ум или „Аз“, който отразява еволюцията на човешкото съзнание.

Он-лайн общности. Взаимоотношения и взаимодействия в киберпространството

Киберпространството като уникална в историята на човечеството социална среда е носител на несъществуваща досега комбинация от характеристики, която е предпоставка за формиране на фундаментално нов психологически опит на индивидите и променени взаимоотношения между хората.

Ръстът на използване на Интернет и графичното му уеб приложение породило друга изследователска област — тази на електронните общности. Научните изследвания са насочени към начина, по който КОК медиите поддържат взаимодействия извън работния контекст, към естеството на взаимоотношенията между членовете на общността и към това, което създава и поддържа такива групи [Haythornthwaite, 1993].

Американският психолог Джон Сулър [Suler, 1999a (Sept.)] дефинира и детайлизира спецификата на киберпространството в ролята му на жизнена среда за социални взаимоотношения. Виртуалното пространство се отличава със:

- Ограничени сетивни преживявания. В киберпространството преобладава

текстовият начин на комуникация. Сетивните възприятия са ограничени, като единствено във видео-конференци-ите съществува някакво физическо взаимодействие между хората и то непълно.

- Гъвкавост и анонимност на идентичността. Липсата на знаци, съществуващи при лице-в-лице комуникацията, влияе върху начина, по който хората се представят в киберпространството. В текстовата комуникация всеки има възможност да бъде себе си, да изразява само част от идентичността си, да приема въображаеми идентичности или да остане анонимен (в някои случаи и невидим). В различните компютърно-опосредствани среди индивидите могат да се представят под различни имена, а в мултимедийната - да изразяват себе си и чрез визуални образи, познати като „аватари“. Анонимността има разкрепостяващ ефект в две противоположни посоки - както за проявяване на чувства и емоции, неприятни за другите, така и за открито дискутиране на лични въпроси, които не биха могли да се обсъждат на лице-в-лице среща.

- Изравняване статуса на индивидите. Всеки в киберпространството, независимо от раса, пол, богатство, статус и др., има равен старт и равна възможност да се изказва (този ефект на виртуалната реалност е известен като „нет демокрация“). Въпреки че статусът на индивида в реалния свят оказва влияние върху живота в киберпространството, все пак определящи са уменията да се комуникира (вкл. умение за писане), упоритостта, качеството на идеите и понякога техническото ноу-хау.

В Трансцедентални пространствени граници. Географските разстояния нямат значение в киберпространството, защото всички, които имат еднакви интереси, могат да се намерят в него. Тази характерна черта е изключително полезна, когато става въпрос за работа на групи за подпомагане на хора с проблеми, и неприятна - за индивиди с асоциална ориентация.

- Разтягане и свиване на времето. Синхронната комуникация, която включва хора, комуникиращи по Интернет в едно и също време (т. е. в реално време, напр. чат-румове), и асинхронната (напр. електронната поща и групите с новини) комуникация разтягат времето. За разлика от лице-в-лице комуникацията, всеки има време за отговор от няколко секунди до дни. Киберпространството създава уникално времево пространство, в което интерактивното време се разтяга. То осигурява удобна „зона за рефлексия“. Някои нови потребители в началото очакват незабавни отговори на електронните си съобщения. По-късно разбират, че всеки Интернет потребител има свое време за отговор. От друга страна, времето в киберпространството е кондензирано. Субективното ни чувство за време е тясно свързано със скоростта, с която се променя светът, в който живеем. В този контекст всичко в киберпространството се променя много бързо - софтуерната инфраструктура, съставът на он-лайн групите и др.

- Достъп до множество взаимоотношения. Феноменът всеки да попада на едни и същи типове хора отдавна е познат на психолозите. Водени от собствените си очаквания, желаниа и страхове, индивидите са подвластни на несъзнателен механизъм

за филтриране на безкрайното количество възможности, който всеки път ги отвежда до едни и същи алтернативи. Този механизъм действа и в киберпространството, където всеки може с лекота да се придвижва и да има достъп до стотици хиляди хора, като накрая привлече онези, които имат сходни на неговите интереси. Опитните потребители споделят, че „където и да отидат в киберпространството, се движат между един и същ тип хора“. Философски тази фраза звучи така: „Където и да отида, намирам ... себе си.“

В Трайни записи. Повечето он-лайн действия могат да се съхранят във файлове. За разлика от взаимодействията в реалния свят, потребителят в киберпространството може да пази трайни записи с това кой, какво, на кого и кога е казал. Те могат да се цитират, препрочитат и са обективни анали на една част от взаимоотношенията.

- Алтернативни и мечтателни състояния. Някои индивиди споделят, че докато стоят пред компютъра и четат съобщения от елек-ця#- тРонна поща чувстват, че изпадат в алтернативно състояние на ~г. у съзнанието и сливат ума си с този на другия човек. Състоянието і г.|-> на съзнанието, в което хората могат да приемат всякакви форми, да минават през стени, спонтанно да генерират обекти от въздуха и да изпитват сюрреалистични преживяванията в имагинерния мултимедиен свят, наподобява сънищата. С него може да се обясни привлекателността на киберпространството за много хора и дори.пристрастяването им към него.

- Преживявания в черната дупка. Това са случаите, в които индивидите изпитват безпокойство и гняв от липсата на взаимодействие между тях и компютрите, когато въпреки интелигентността на машините отсъства всякакъв отговор от тяхна страна, дори съобщение за грешка.

-

Он-лайн общности

Вездесъщата природа на електронните комуникации силно се проявява в компютърно-опосредстваната комуникация. Комуникационните услуги като America Online, Интернет, Usenet и други електронно и незабавно разпространяващи се услуги като електронната поща и бюлетин бордовете изместват пощенските услуги, телефона и дори факса в битието на много хора [Jones, 1995a]. Това е съпроводено с различни предвиждания относно бъдещето на компютрите и технологията на виртуалната реалност, която обещава при поискване всички „аромати“ на реалността. Някои са свързани с комбинацията от звук и видео в компютъра, което ни води до дългообещаваната връзка между радиото, ТВ и компютъра. В последно време обаче технологичните аспекти на компютърно-опосредстваната комуникация се обсъждат

по-малко, за сметка на новите форми на общности, породени от КОК - социалните формации, наречени „киберобщества“. Идеята за общност зависи от КОК и от способността ѝ да обменя мигновено на големи разстояния мисли и информация. Киберобществото разчита на формите на КОК, които настоящите компютърни мрежови структури позволяват.

Понятието общност се е оформило като резултат от процеса на общуване, който представлява действия за организиране на социални отношения. Представата за общество се променя през различните цивилизационни епохи [Cooke, 1990; Meyrowitz, 1985; Luke, 1993]. Ричард Сенет [Sennet, 1977] посочва, че представата ни за общност еволюира от тази на общността, в която обществените взаимоотношения са обвързани със социалния статус и контекста на културната хомогенност (предимно публична общност), към общество, в което взаимоотношенията са индивидуалистични, договорни, често с ясна концепция за рационалност и ефикасност (предимно частна общност). С индустриализацията и развитието на концепцията за масовото общество хората се атомизират и социалният ред се характеризира с аномия; така публичната култура залязва, тъй като индивидите показват носталгия по романтичната представа за общността като съвкупност от „сходни индивиди“, а не като ограничена, локална територия.

Концепцията за общност обикновено се отнася до множество от социални взаимоотношения, които действат в рамките на специфични граници или места, но общността има също и идеологически компонент, в който тя се позовава на чувството за общ характер, идентичност или интереси. Тези представи за общност илюстрират, че понятието има както материални, така и символични измерения. Докато общността се характеризира с органично чувство за приятелство, семейство и обичаи, обща ценностна и символна система [Van Vilet, Burgers, 1987], обществото, обратно, се характеризира с форма на хипер-индивидуализъм, в която отношенията между хората са механични, временни и договорно ориентирани. **** Всяка общност се проявява в четири различни области - социална, икономическа, политическа и културна. Социалната област обхваща социалното взаимодействие, солидарността, индивидуалните и институционалните взаимоотношения; икономическата област включва производство, разпространение и консумация на стоки и услуги; политическата - колективно формиране на цели и изпълнението на политиката за тяхната реализация, и културната - съдържа споделените ценностни и символни системи [Fernback, Thompson, 1995 (May)].

Фокусът върху един от аспектите на социалната еволюция - развитието на новите комуникационни технологии - предлага условия за изследване на променящите се аспекти на общността в светлината на компютърно-опосредстваната комуникационна технология, тъй като едновременно с динамиката на промяната на всяко общество се

променя и представата за общност.

Както посочва Мартин, „концепцията за изграждането на общности не е нова. Локалните вестници, професионалните публикации, специализираните списания, локалната телевизия и кабелните пазари са в този бизнес от дълго време" [Martin, 1997, p. 34]. Он-лайн обществената журналистика като ключово средство за изграждането на общности в съвременното общество е заинтересована от идеята за виртуалните общности.

Представата за виртуална общност се съдържа още в „глобалното село" на Маклуън [McLuhan, 1964], в което според него ще живеем ефективно поради факта, че развитието на електронните комуникационни технологии съществено ще елиминират времето и пространството. Близо тридесет години по-късно Хауърд Рейнголд [Rheingold, 1992 (June), p. 5] дефинира виртуалните общности като „социални съвкупности (агрегации), възникващи от Мрежата, когато достатъчен брой хора достатъчно дълго и с достатъчно количество човешко чувство провеждат публични дискусии, за да оформят паяжини от персонални взаимоотношения в киберпространството". Той използва биологична аналогия, за да опише общността в киберпространството, сравнявайки Мрежата с хранителна среда за развъждане на бактерии, в която виртуалните общности в цялото си разнообразие представляват колонии от микроорганизми, развили се в резултат на социален експеримент, който никой не планира, но въпреки това се случва. Киберпространството е последица от дезинтеграцията на традиционните общности в целия свят, отговор на недоволството на хората от изчезването на неформалните публични пространства в реалния живот и на любопитството им към взаимодействието с други хора на свършено ново ниво.

Интересен е въпросът кога една група от формално изолирани индивиди, поддържащи комуникация помежду си, се превръща в общност. Рейнголд смята, че това става, когато е налице социалното лепило, което да ги свързва в общност, а именно мястото за развлечение. Това е третото съществено място в живота на хората, заедно с местоживеенето и местоработата [Oldenburg, 1991]. Същите ритуали и обичаи, които бележат физическите общности, могат да се намерят и в он-лайн общностите [Catalfo, 1993]. Наред с обществените дискусии за политика, екология и други глобални проблеми в он-лайн общностите се споделят и разрешават и личностни проблеми като смърт, болест, секс и др.

Взаимоотношения и взаимодействия в киберпространството

Променената социална среда на киберпространството носи някои интересни аспекти за индивида. Машините и човекът си взаимодействат, за да създадат киберпространството. Поведението в него се определя както от персоналните характеристики на всеки индивид и начина му на живот, така и от психологическите качества на киберпространството [Suler, 1999c (Sept.)]. Хората могат да влизат в уникални роли, често коренно различни от тези в реалния живот. Анонимността, породена от липсата на лице-в-лице знаци, също дава възможност да се експериментира с нови начини на изразяване и приемане на самоличност. Индивидът може да смени възрастта, образованието, расата, пола си, да използва анонимността си, за да дразни, наранява или извлича полза от другите, т. е. да се поддаде на „Интернет регресия“ - понятие, въведено от Норман Холанд [Holland, 1996]. Индивидите изпитват в киберпространството нови позитивни емоции, но често не са лишени и от удари по самочувствието си. Онези, които са се вдъхновили от он-лайн комуникацията, но не са могли да задържат добрите отношения, се чувстват „разочаровани, изолирани и без самочувствие“ [Bowers, 1996].

„Пристрастяването“ към киберпространството се появи като проблем в последните години с разбирането, че електронната среда може да увреди психичното здраве и че хора с психични и житейски проблеми са склонни да я използват като бягство или отдушник за фрустрациите си. Изследванията в тази посока целят да установят дали патологичното използване на Интернет е вид психично заболяване или симптом за други проблеми.

Социалната психология ще трябва да адаптира концепциите си към различните лингвистични, времеви и визуални стилове на комуникация в киберпространството, въпреки че много нейни принципи, отнасящи се до персоналните отношения, могат да се приложат към он-лайн групите. Груповата динамика на текстово-базирания разговор е по-различен от тази на лице-в-лице групите поради свеждането му до печатен текст. Взимането на решения чрез електронни списъци също изисква различни стратегии поради текстовия характер на общуването и срещите не в „реално време“, дори мултимедииният разговор е по-различен в естеството на социалните знаци.

Киберпространството предлага нови начини за комуникация чрез способността си да изолира и променя времето и сетивното преживяване. В него хората създават нови взаимоотношения, част от които са преходни, а друга част - трайни. Въпреки мнението на скептиците, че он-лайн взаимоотношенията са повърхностни и базирани повече на лични фантазии, отколкото на реалността, има примери за истински приятелства и он-лайн романи, завършили с брак. Все пак това са изключения сред множеството

илюзии, завършили с разочарование. Но не толкова е съществена реалността на взаимоотношенията, колкото начинът, по който хората общуват и създават взаимоотношения. Съобщенията по електронна поща, текстово-базираните и мултимедийните разговори в реално време са съвременният лесен, гъвкав и сбит начин на общуване.

Киберпространството обаче не е алтернатива, а заместител на междуличностните отношения [Suler, 1999c (Sept.)]. За това говорят редица изследвания, които показват, че рано или късно индивидите правят опит да изнесат взаимоотношенията си извън виртуалната реалност [Gold, 1997]. Анализът на 24 дискуссионни групи в Интернет с участието на 176 мъже и жени на възраст 15-57 години сочи, че 63,7% от участниците съчетават компютърно-опосредстваната комуникация с оф-лайн контакт, над 1/3 използват телефон (35,3%), 33,3% се срещат лице-в-лице, а 28,4% общуват по пощата [Parks, Floyd, 1996]. Тези резултати доказват, че он-лайн отношенията рядко остават такива.