

Кузнєцова І. В.

СИСТЕМНИЙ ПІДХІД У ПСИХОЛОГІЧНОМУ АНАЛІЗІ ІНТЕРНЕТ-РЕАЛЬНОСТІ

У статті з позиції системного аналізу розглядається Інтернет-реальність та її підсистеми: соціальна, віртуальна, культурна, інформаційна. Визначаються основні властивості системи Інтернет-реальностей та характеризуються такі її поняття, як "вхід", "вихід", "мета", "зв'язки", "елементи". Доводиться зв'язок Інтернет-реальності з психічними реальностями людини.

Ключові слова: Інтернет-реальність, системний підхід, психічна реальність, психологічний аналіз системи Інтернет-реальностей.

В статье с позиции системного анализа рассматриваются Интернет-реальность и ее подсистемы: социальная, виртуальная, культурная, информационная. Определяются основные свойства системы Интернет-реальностей и характеризуются такие ее понятия, как "вход", "выход", "цель", "связи", "элементы". Доказывается связь Интернет-реальности с психическими реальностями человека.

Ключевые слова: Интернет-реальность, системный подход, психическая реальность, психологический анализ системы Интернет-реальностей.

In the article Internet-reality and its subsystems (social, virtual, cultural, informational) is considered from the position of the systemic analysis. The basic properties of Internet-reality system are determined and concepts of the system, such as "entry", "quit", "aim", "connections", "elements", are described. The connection between the Internet-reality and the human's psychical realities is proved.

Keywords: Internet-reality, systemic analysis, psychical reality, the psychological analysis of the Internet-reality system.

У наукових колах, так само, як і на побутовому рівні, розповсюджений погляд на Інтернет-середовище як на незалежний, самостійний, навіть дещо містичний світ, який начебто є відірваним від навколишнього життя та людської природи. З цієї точки зору, вплив,

який Інтернет чинить на психіку людини, є непередбачуваним, таким що викликає побоювання та потребує контролю. Разом з цим на сучасному етапі з Інтернет-технологіями тісно пов'язаний розвиток різних галузей суспільного життя: економіки, політики, науки, ЗМІ, культури. За висловлюванням американської письменниці та підприємця Е. Дайсон, "Інтернет не має незалежного існування. Він важливий для нас не тому, що становить якусь самодостатню, містичну сутність, а тому що люди в ньому спілкуються, залагоджують справи, діляться думками" [6, С. 22]. Дуже часто Інтернет "звинувачують" у розповсюдженні усіляких вад суспільства, зокрема, насильства та порнографії. Слід зазначити, що коріння цих явищ знаходяться поза Інтернетом. Вони є породженням сучасних соціальних, економічних, історичних, культурних реалій, серед яких велика кількість війн та масова злочинність, сексуальна розкутість та розвинена секс-індустрія. Тенденції до ескапізму, які також традиційно пов'язують з Інтернет-простором, з'явилися у західній культурі задовго до появи світової мережі (зокрема, у вигляді розповсюдження у мистецтві напрямків абстракціонізму та сюрреалізму, захоплення східними духовними практиками, масовим вживанням психотропних речовин). Таким чином, ми бачимо, що реальність кіберпростору тісно переплітається з навколишньою реальністю, і вивчати її властивості можна лише за умов урахування тенденцій розвитку сучасного суспільства та особливостей людської психіки. Застосування нами терміна "Інтернет-реальність" є цілком доречним, адже цілий ряд вчених (О. Є. Войскунський, С. А. Дацюк, А. В. Мінаков, G. Barbatsis, J. Suler) доводили, що Інтернет-середовище являє собою реальність, що має свої специфічні риси [4], [7], [13], [23], [26]. Погляд на життя людини як на постійну побудову у свідомості різних психічних реальностей, що виникають у відповідь на зовнішню реальність та обумовлені психічними процесами й психоемоційними станами, висвітлений у працях М. О. Носова, В. М. Розіна, Є. В. Суботського [15], [17], [19]. Додаткового вивчення, на нашу думку, потребують питання взаємозв'язку Інтернет-реальності з психічними реальностями людини, структура та властивості Інтернет-реальності, його потенціал щодо впливу на психічний розвиток сучасної людини.

Мета статті – представити Інтернет-реальність як сукупність підсистем, що знаходяться у тісних функціональних зв'язках з навколишньою дійсністю й психічною реальністю людини, та дати психологічну характеристику цим підсистемам та системі Інтернет-реальності в цілому.

Основна частина. Системний підхід знайшов своє місце у багатьох галузях науки. У психології через призму системного підходу розглядається сім'я, колектив, психіка людини. Системність мислення реалізується у тому, що знання представляються у вигляді ієрархічної системи взаємопов'язаних моделей [18]. Засновник теорії систем Л. фон Берталанфі визначав систему як комплекс взаємодіючих елементів, що перебувають у певних відношеннях між собою та зовнішнім середовищем [2].

Важливим у розумінні сутності функціонування системи є характеристика входу та виходу. У розрізі нашого дослідження вважаємо доречним погляд на Інтернет як на систему реальностей, яка має входом навколишню дійсність, а виходом – психічні реальності користувача. Як стверджує теорія систем, вони функціонують у певному зовнішньому середовищі, яке включає в себе усі необхідні умови для їх існування та розвитку. Зовнішнє середовище складається з ряду природних, суспільних, економічних, виробничих та інших факторів, що впливають на систему та самі певною мірою перебувають під її впливом [22]. Однією з найважливіших характеристик Інтернет-реальності є її відкритість, що полягає в обміні інформацією з навколишнім середовищем, з яким вона знаходиться у тісних зв'язках та взаємному впливі.

Якісне неспівпадіння інформаційних потоків на вході та на виході характеризує діяльнісний, “активний” характер самої системи, який можна назвати її метою, а сам процес перетворення інформації полягає у розв'язанні деякої системоутворюючої суперечності [5]. У нашому випадку система Інтернет-реальностей є посередником між навколишньою дійсністю та психічними реальностями людини, допомагаючи зняти суперечності між ними. Зняття суперечностей може відбуватися двома шляхами. Перший шлях (пов'язаний з наближенням до реальності) полягає у збагаченні за допомогою Інтернету новою інформацією чи соціальними контактами, перебудові певних елементів ментальної моделі, набуття нового досвіду діяльності, що допоможе ефективніше функціонувати в соціумі. Інший шлях (який являє собою втечу від реальності) пов'язаний із формуванням такої ментальної моделі, навичок, життєвих стратегій, які сприяють ефективному функціонуванню саме в Інтернет-реальності та не є придатними у житті поза Інтернетом. На перший погляд, напрошується висновок, що конструктивним є шлях вирішення суперечностей, який пов'язаний із наближенням до реальності, проте іноді (наприклад, в умовах жорсткої фрустрації) саме другий шлях врятовує людину

психіку від деструктивних тенденцій. Більш того, шлях розв'язання суперечностей для кожного користувача зазвичай лежить між двома цими крайніми шляхами, більше схилившись до першого чи до другого. Теоретичний аналіз літератури дозволив нам виокремити декілька підсистем, що діють у системі Інтернет-реальності: віртуальну, соціальну, інформаційну та культурну реальність. Зауважимо, що такий розподіл не є абсолютним та існує виключно для психологічного аналізу і розуміння окремих механізмів дії Інтернету на психічний розвиток людини. Припускаємо, що для дослідження в інших галузях науки можна розглядати інші підсистеми Інтернет-реальності (наприклад, економічну, політичну, комунікативну). У своїй розсудах ми виходимо з тієї точки зору, що всі зазначені реальності, хоч і мають конвенційний характер, разом з цим тісно пов'язані з психічними реальностями, що є індивідуальними для окремих користувачів. Одна й та сама діяльність у різних користувачів породжує різні типи психічних реальностей. Наприклад, перегляд Інтернет-форуму для одних може переживатись як інформаційна реальність, пов'язана з отриманням певних відомостей, для інших – як соціальна, спрямована на спілкування. Кадри із зображенням фрагментів комп'ютерної гри занурюють одних користувачів у віртуальну реальність, на інших не справляють ніякого враження.

Розглядаючи будь-яку систему, слід охарактеризувати її за такими критеріями, як “природність”-“штучність”, “замкненість”-“відкритість”, “статичність”-“динамічність”, “стохастичність”-“детермінованість”, “простота”-“складність”. Охарактеризуємо Інтернет-реальність за цими основними принципами, які використовуються для класифікації систем [22]. Інтернет є системою, що створена людьми, тому для неї справедливі закони функціонування штучних систем [18]. Динамічність Інтернет-реальності визначається тим, що ця система з'явилась у динамічному зовнішньому середовищі. Ця характеристика створює ситуації відповідності системи та середовища через можливість координації системою своїх станів [18]. Важливим класифікаційним критерієм системи є міра її складності, за цією ознакою Інтернет належить до дуже складних систем, оскільки його стан неможливо описати достатньо вичерпно. Розвиток мережі Інтернет має стохастичний характер, оскільки його не можна чітко визначити та спрогнозувати.

Побудова системних об'єктів виражається поняттями “підсистема”, “зв'язок”, “структура”, “елемент”. Розглянемо ці категорії докладніше щодо системи Інтернет-реальностей. Як ми вже зазначали,

до її структури входить велика кількість підсистем, яким притаманні свої власні цілі (пов’язані з загальними цілями системи), елементи та зв’язки між елементами. Розглянемо докладніше чотири види реальностей, які були згадані нами вище.

1. Віртуальна реальність. Віртуальні реальності в системі Інтернет створюються з різними цілями: науковими, фінансовими, політичними, ігровими, комунікативними, сексуальними тощо. Метою віртуальної реальності як підсистеми є створення нових світів. Якеlementи ми розглядаємо уявні світи, що створені користувачами та авторами ресурсів. Кожен з таких світів (назвемо їх малими) складається з певних персонажів та набору дій з ними, фрагментів віртуального середовища, правил існування в ньому. Малі світи зазвичай об’єднуються у великий світ, що є вищим від них за рівнем ієрархії та задає для них закони функціонування.

Віртуальна реальність тісно пов’язана з психічною реальністю людини, зокрема з незвичайною реальністю. Є. В. Суботський розглядав світ незвичайної реальності як такий, у якому відбувається зміна фундаментальних структур свідомості: простору, часу, об’єктів, причинності. Науковець запропонував типологію моделей реальності. Аналізуючи віртуальну реальність Інтернет згідно з цією моделлю, ми доходимо висновку, що вона проявляє себе іноді як двовимірний, а іноді – як одновимірний світ. Фундаментальні структури цієї реальності відповідно інвертуються як структури двовимірного та одновимірного світу [19].

Занурення у віртуальну реальність зазвичай вважається таким, що шкодить якості реального життя людини. Разом з цим віртуальна реальність виконує низку важливих функцій, саме обслуговуючи звичайну реальність людини. Є. В. Суботський вказував на 4 функції, які несе незвичайна реальність для життя людини. Перш за все, віртуальна реальність допомагає людині у здійсненні нереалізованих бажань. За В. М. Розіним, у результаті цього відбувається поступове згасання мотивів тієї діяльності, яку людина не може реалізувати в реальному житті, і зняття пов’язаної з цим напруги [17]. Друга функція віртуальної реальності – проєктивна – пов’язана з тим, що в незвичайній реальності знаходяться наявні в людини, але неусвідомлювані нею нові знання, потреби чи мотиви. Рефлексія та аналіз цих компонентів може допомогти людині у розвитку самосвідомості. По-третє, незвичайна реальність несе образноконструктивне навантаження, адже вона містить образи, що не існують у реальному житті, проте є для людини уособленням певних ідей чи цінностей. І, наостаннє, незви-

чайна реальність допомагає людині відновитись, оскільки звільняє її від обмежень реального життя. Саме у незвичайній реальності людина трансцендується, отримує ресурси для творчості, зазнає почуття екстазу та злиття [19]. Усі ці функції справедливі й для системи віртуальної реальності.

М. Крюгер висовує гіпотезу про те, що віртуальна реальність за умов вмілого маніпулювання нею може стати провідником у галузь професійного знання [10]. О. О. Зенкін описав технологію, яка створена мовою когнітивної комп'ютерної графіки. Занурюючись у такий віртуальний світ, людина отримує можливість прямого спілкування з семантичною аурую певної предметної ділянки. Таке спілкування активізує, навчає та підсилює інтуїцію та образне мислення людини; сприяє породженню нових знань у галузі фундаментальних наук: математиці, логіці, психології [8].

2. Інформаційна реальність. О. Є. Войскунським Інтернет розглядається як частина інформаційного середовища, яке поряд з природним, соціальним, ландшафтно-архітектурним відіграє велику роль у житті сучасної людини [8]. Метою інформаційної реальності є споживання інформації. Саме взаємодія з інформаційним простором (ноосферою) є вирішальною для інформаційної реальності.

Як елемент інформаційної підсистеми у нашому випадку може розглядатись інформаційний агент. Підсистемою щодо інформаційної реальності є сукупність агентів у межах певного інформаційного ресурсу чи тематичного напрямку. Зазвичай дії інформаційних агентів підпорядковуються певним правилам та вимогам щодо операцій з інформацією, які встановлюються адміністраторами та модераторами, що знаходяться на більш високих ступенях ієрархії. Для розуміння зв'язків інформаційної реальності з входом та виходом слід взяти до уваги точку зору, згідно з якою інтелект має дві важливі характеристики. Він є, по-перше, емерджентним (тісно пов'язаний з культурою та суспільством); по-друге, формується сумісними діями великої кількості агентів (у цьому випадку, Інтернет-користувачів) [12].

Інформаційну реальність можна розглянути в іншому розрізі – як систему одиниць інформації, елементами ієрархії якої є окремі сторінки, сайт, сервери і т. ін. Аналізуючи структуру сайту, С. Є. Проніна доходить висновку, що вона подібна до структури всієї мережі, оскільки містить у собі розрізнені посилання, завдяки яким можна непередбачувано потрапити у будь-яке місце в Інтернеті. Далі автор робить висновок про те, що “не лише сайт, але й мінімальна смисло-

ва одиниця – текстовий, графічний, відеофайл є міні-павутинням, до якої не можна застосувати закони детермінізму” [16].

Внаслідок великої інформаційної насиченості, можливості миттєвого доступу в будь-яку точку кіберпростору та існування потужних пошукових систем Інтернет надає можливість отримати інформацію про велику кількість об’єктів та явищ зовнішнього світу, що дозволяє користувачеві розширити межі своєї реальності, деталізувати чи уточнити певні її аспекти. Незважаючи на те, що представленість інформації про зовнішній світ в Інтернеті є неповною, що відомості, отримані з Інтернету, допомагають більшості людей у розвинених країнах приймати важливі життєві рішення. Г. С. Науменко та О. Г. Шмельов доводять відповідність суб’єктивної системи значень користувачів Інтернету смисловим структурам багатьох пошукових Інтернет-серверів [14].

Багато психологів, педагогів та філософів указують також на те, що умовою ефективного функціонування в сучасному соціумі є присутність у структурі свідомості людини інформаційної картини світу, формування якої відбувається в процесі взаємодії з Інтернет-технологіями.

3. Соціальна реальність. Метою соціальної реальності є встановлення різноманітних зв’язків між людьми. Як елементи цього виду реальності ми розглядаємо користувачів як соціальних індивідів, як підсистеми – віртуальні спільноти. Термін “віртуальні спільноти” ввів Г. Рейнгольд щодо об’єднань перших користувачів Інтернету. Він зазначає, що соціальні спільноти мають властивість розмножуватись та розвиватись в Інтернет-середовищі подібно до колоній мікроорганізмів у живильному середовищі чашок Петрі [25]. Структура соціальної реальності є подібною до структури інформаційної реальності, проте адміністратори та модератори у цьому випадку виступають як регулятори соціальних зв’язків між членами спільноти.

Як вихід цієї підсистеми можна розглядати також наближення психічної реальності користувача до навколишньої культурної реальності. Використання Інтернету як новітнього культурного знаряддя формує в користувача уявлення про інформацію та засоби роботи з нею, затверджує норми поведінки в інформаційному суспільстві, збагачує досвід інформаційної взаємодії.

Нами окремо був розглянутий кожний вид Інтернет-реальності, проте зазвичай має місце одночасна дія декількох підсистем. Глибина, якість та напрямок змін психічних реальностей користувача під дією Інтернет-реальності залежать від підтримки зв’язків між входом та виходом.

На практиці такі зв'язки проявляються в тому, що людина “вносить” у спілкування в Інтернеті частину свого реального життя та особистості, інтегрує досвід, отриманий від перебування в Інтернет-реальностях у свою повсякденну реальність, рефлексує зміни, що з нею сталися. На нашу думку, саме розрив зв'язків між навколишньою дійсністю, Інтернет-реальністю та психічними реальностями людини породжує явище Інтернет-залежності. У цьому випадку Інтернет-реальність у свідомості людини перетворюється на єдину, що може задовільнити її потреби.

Висновок

Інтернет-реальність являє собою штучну, складну, стохастичну, відкриту, динамічну систему. У психологічному аспекті мета цієї системи – зняття суперечностей між навколишньою дійсністю та психічною реальністю людини, що досягається за рахунок дії чотирьох підсистем: віртуальної, соціальної, культурної та інформаційної. Системний погляд на проблему функціонування Інтернет-реальностей, на нашу думку, відкриває нові обрії у розумінні механізмів впливу Інтернету на психологічний розвиток людини. Подальші дослідження у цьому напрямку можуть бути пов'язані з більш глибоким системним аналізом Інтернет-реальності, який зможе допомогти у прогнозуванні наслідків такого впливу та розкритті розвивальних можливостей Інтернет у різних галузях науки та суспільної практики. Перспективним є також використання системного підходу в проектуванні середовищ в межах Інтернет, зокрема середовища психологічної допомоги.

Наостанок слід зазначити, що оскільки Інтернет є штучним середовищем, розвиток якого є щоденною справою мільйонів користувачів всього світу, саме від людства залежить створення в кіберпросторі умов, які б сприяли збагаченню психічної реальності людини.

Література:

1. Белинская Е. П. К обоснованию социокультурного подхода в анализе виртуальной реальности [Электронный ресурс] / А. Е. Белинская. – Материалы докладов Междисциплинарного семинара “Информационное общество: экономика, социология, психология, политика и развитие Интернет-коммуникаций”. – Москва, июнь 1999 г. – Режим доступа : <http://banderus2.narod.ru/70278.html>.

2. Бертуланфи Л. фон. Общая теория систем – критический обзор / Л. фон. Бертуланфи // Исследования по общей теории систем: Сборник переводов / Общ. ред. и вст. ст. В. Н. Садовского и Э. Г. Юдина. – М.: Прогресс, 1969. – С. 23-82.

3. Вартофский М. Модели: репрезентация и научное понимание / М. Вартофский / М.: Прогресс, 1988. – 512 с.

4. Войскунский А. Е. Психологические аспекты деятельности человека в Интернет-среде / А. Е. Войскунский // *Материалы 2-ой Российской конференции по экологической психологии.* – Москва, апрель 2000 г. – М.: Экопсицентр РОСС, 2000. – С. 240-245.
5. Гринь А.В. Системные принципы организации объективной реальности / А.В.Гринь – М.: МГУП, 2000. – 300 с.
6. Естер Д. Життя за доби інтернету RELEASE 2.1 / Д.Естер. – К.: Альтернативи, 2002. – 344 с.
7. Дацюк С. Ноу хау виртуальных технологий / С.Дацюк // *PC Club*, № 30. – 1997.
8. Зенкин А.А. Знание-порождающие технологии когнитивной реальности / А.А.Зенкин // *Новости Искусственного Интеллекта.* – 1996. – № 2. – С.72-78.
9. Коул М. Культурно-историческая психология: наука будущего / М.Коул. – М.: Когито-Центр, Изд-во Ин-та психол. РАН, 1997.
10. Крюгер М. Искусственная реальность: прошлое и будущее [Электронный ресурс] / М. Крюгер. – Режим доступа: <http://lib.webmatina.com/getbook.php>.
11. Кузнецова Ю.М., Чудова Н.В. Психология жителей Интернета / Ю. М. Кузнецова, Н. В.Чудова. – М.:Издательство ЛКИ, 2011. – 224 с.
12. Люгер Д.Ф. Искусственный интеллект: стратегии и методы решения сложных проблем / Д.Ф.Люгер. – М.: Вильямс, 2003 – 864 с.
13. Минаков А. В. Некоторые психологические свойства Интернет как нового слоя реальности [Электронный ресурс] / А. В. Минаков – Режим доступа: www.vspu.ac.ru/vip/index.html.
14. Науменко А. С., Шмелев А.Г. Рубрикатор поискового сервера в Интернете: опыт экспериментального психосемантического исследования / А. С. Науменко, А. Г. Шмелев // *Вестник МГУ.* – 2002. – Сер. 14. – № 1. – С. 18-29.
15. Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности / Н.А.Носов. – М.: Ин-т человека РАН, 1994 г.
16. Пронина Е.Е. Нет-мышление и сетевой текст. Сборник учебно-методических материалов по курсу “Психология журналистики” / Е.Е.Пронина – М.: ИМПЭ им. А.С. Грибоедова, 2006. – 70 с.
17. Розин В.М. Культура и психическое развитие человека / В.М.Розин // *Вопросы психологии.* – 1988. – № 3.
18. Степанский В. И. Психоинформация Теория Эксперимент / В.И.Степанский. – М.: Флинта, 2006. – 136 с.
19. Субботский Е. В. Индивидуальное сознание как система реальностей Традиции и перспективы деятельностного подхода в психологии / Е. В. Субботский. – М., 1999.
20. Тейяр де Шарден П. Феномен человека: Сб. очерков и эссе / П. Тейяр де Шарден. – М.: ООО “Издательство АСТ”, 2002. – 553, [7] с

21. Тихомиров О. К. Информационный век и теория Л. С. Выготского / О. К. Тихомиров // Психологический журнал. – 1993. – № 1. – С. 117-119.
22. Шарапов О.Д., Дербенцев В.Д., Семьонов О.Д. Системный анализ: Навч.-метод. посібник / О.Д.Шарапов, В.Д.Дербенцев, О.Д.Семьонов. – К.: КНЕУ, 2003. – 154 стр.
23. Barbatsis G., The Performance of Cyberspace: An Exploration into Computer-Mediated Reality / G. Barbatsis, K. Hansen // Journal of Computer-Mediated Communication. – 1999. – № 1.
24. Macek J. Defining Cyberculture [Электронный ресурс] / J. Macek. – Режим доступа: http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm.
25. Rheingold H. The Virtual Community [Электронный ресурс] / H.Rheingold. – Режим доступа: <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>.
26. Suler J. Human Becomes Electric: The Basic Psychological Features of Cyberspace [Электронный ресурс] / J. Suler. – Режим доступа: <http://www1.rider.edu/~suler/psycyber/basicfeat.html>.