

Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования
Белорусский государственный университет
информатики и радиоэлектроники
Кафедра инженерной психологии и эргономики

УДК 316.6

Бондаренко
Владислав Дмитриевич

Исследование поведения человека в киберпространстве: психологические
аспекты, практические рекомендации

АВТОРЕФЕРАТ
на соискание академической степени
магистра техники и технологии

1-59 81 01 – Управление безопасностью производственных процессов

Магистрант В.Д. Бондаренко

Научный руководитель
О.А. Митрахович, кандидат
психологических наук, доцент

Заведующий кафедрой ИПиЭ
К.Д. Яшин, кандидат технических
наук, доцент

Минск 2019

ВВЕДЕНИЕ

С ростом прогресса компьютеров в жизни человека и компьютерных сетей, можно говорить о появлении нового вида человеческой деятельности - киберпространство.

Киберпространство, или пространство Интернета, опирается одновременно на продукты информационных технологий и на социальные сервисы, являющиеся полем специфического поведения человека. Сервисы надстраиваются над сетевыми технологиями и способствуют общению, развлечениям (включая игры и прослушивание музыкальных произведений), познанию, труду, совершению покупок и др. Эта деятельность изучается в рамках формирующейся дисциплины; ее называют по-разному: психология Интернета, киберпсихология, психология киберпространства и т.п.

Вовлеченность в Интернет приводит к тому, что люди начинают воспринимать компьютеры как продолжение своей личности в "пространстве", отражающем их вкусы и интересы. В терминах психоанализа, компьютеры и киберпространство можно рассматривать как тип "промежуточного пространства", расширяющего внутренний психический мир человека, что и обуславливает актуальность темы исследования.

Когда киберпространство – это широко открытая дверь для различного рода фантазий и реакций переноса из реальности в виртуальность, которые могут быть спроецированы на это пространство.

Киберпространство должно классифицироваться как измерение глобального значения. Восприятие киберпространства, как часть всеобщего достояния – почва для ряда полезных аналогий, которые облегчают разработку политики, национального и международного права, безопасных рабочих процедур, коммерческого использования, национальных интересов и множество других вопросов, которые человечество ранее разработало для регулирования отношений в морской и воздушной среде. Установление и обеспечение принятых норм для работы в открытом море, внутреннем и международном воздушном пространстве это процесс, который никогда не заканчивается. Технологии меняются, политические интересы трансформируются, конкуренция за ресурсы непрерывна. Киберпространству требуется аналогичный механизм управления для определения и защиты человека, бизнеса и нации. Особенность в том, что доступ к киберпространству во благо или во зло может быть дешевым и не связан с неким статическим положением.

Целью исследования стало выявление факторов зависимости от киберпространства и путей оптимизации жизни человека в современном мире.

Для достижения данной цели потребовалось решение ряда задач: исследовать взаимосвязи между киберпространством и другими видами пространства; рассмотреть соотношение техносферы и культуры; прояснить роль информационных технологий в современном обществе; оценить эвристический потенциал существующих прогностических моделей; определить причины расхождения между логикой проектирования постиндустриального общества и действительностью; провести анализ социокультурных оснований киберпространства в рамках постмодернистской культуры и выяснить степень их соответствия современному состоянию технологий компьютерной виртуальной реальности; обосновать собственную классификацию видов виртуальной реальности и исследовать специфику каждого из них; зафиксировать онтологическую специфику данного феномена; определить мировоззренческое значение киберпространства.

Научная новизна исследования обусловлена наличием в его предметной сфере нерешённых проблем, определивших цель и задачи диссертации:

- 1 Сопоставлены теория постиндустриального общества, концепция глобализации, футурология, глобалистика и альтернативистика; выявлена связь между их предельными методологическими основаниями и различными интерпретациями путей развития капитализма.
- 2 Выяснено, что стихийный характер современного планирования процесса технологического развития может привести к утрате мировоззренческих ориентиров в среднесрочной перспективе.
- 3 Приведено обоснование собственной классификации видов виртуальной реальности и предложено объяснение, почему некоторые из этих видов не имеют отношения к киберпространству.
- 4 Выявлена сущность киберпространства: оно представляет собой принципиально новый вид семиотического пространства, в котором операции со знаками осуществляются при помощи современных компьютерных технологий.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Понятие «виртуальная реальность» широко используется для обозначения ряда самых различных явлений. Понятие «киберпространство» обычно интуитивно связывают с виртуальной реальностью, что ведет к парадоксам. Для преодоления неопределенности в понимании данного феномена необходимо выяснить его сущность. Поэтому правомерна постановка следующих вопросов: что такое киберпространство? Какова роль и место человека в нём? Чем оно отличается от виртуальной реальности? Однопорядковость киберпространства с такими понятиями, как бытие, реальность, действительность, обуславливает необходимость исследования его онтологического статуса.

Поляризация социальных оценок киберпространства от крайне восторженных до резко отрицательных определяет значимость данного исследования. Острота поставленных в работе проблем требует критически осторожного отношения к указанным крайностям. Углубленное исследование отношения киберпространства и виртуальной реальности диктуется негативными последствиями, возникающими в результате экспансии виртуальной реальности в повседневную жизнь — в виде психологической зависимости от компьютерных игр и Интернет-коммуникации. Кроме того, киберпространство задает новый ракурс анализа проблемы репрезентации, который определяется техникой симуляции.

Каждая технология частично выполняет прогностическую функцию, а также воплощает в себе некое идеологическое представление ближайшего будущего. Следовательно, справедлив и обратный вопрос: насколько логика проектирования постиндустриального общества расходится с действительностью и как это влияет на осмысление феномена киберпространства? Сегодня мы занимаем выгодное положение наблюдателя переходного периода, что позволяет нам проблематизировать специфику происходящих глобальных 3 изменений. Указанные аспекты имеют принципиальное значение для практической и теоретической деятельности человека.

Задачи исследования:

- 1 Создать информационную базу о влиянии киберпространства на человека и определить основные поведенческие аспекты при взаимодействии человека и киберпространства.
- 2 Провести теоретические исследования по определению основных отрицательных воздействий киберпространства на человека
- 3 Разработать рекомендации по устранению отрицательного влияния киберпространства на человека

Объектом исследования является человек.

Предметом исследования являются влияние киберпространства на человека в онлайн и реальном мире.

Практическая значимость: разработка методов и практических рекомендаций для нахождения пользователя в киберпространстве.

Структура и объём работы. Диссертация состоит из введения, общей характеристики работы, трёх глав, заключения и списка использованной литературы. Объём диссертации составляет 59 страниц. Текст работы содержит 13 рисунков. Список использованной литературы включает 32 источника.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Проблема зависимости от киберпространства (в англоязычной литературе ее часто называют Internet Addiction Disorder (IAD)) является, на сегодняшний день, наиболее важной из всех психологических аспектов взаимодействия человека и компьютера. Пять основных категорий этой зависимости:

1 Киберсексуальность. Зависимость от интерактивного общения для "взрослых" или от киберпорнографии.

Данная угроза предлагает анонимную обстановку, которая позволяет отказаться от повседневных паттернов общения и возможность попробовать проявить свои скрытые или подавляемые фантазии без страха быть наказанными или опознанным. В любое время дня и ночи пользователь в киберпространстве может отыскать желаемого киберпартнера и попробовать реализовать с ним любые фантазии, которые он только может вообразить. Это конфиденциальный, безопасный и анонимный путь попробовать себя в этих фантазиях.

2 Киберотношения. Зависимость от дружеских отношений, завязанных в комнатах общения, интерактивных играх и конференциях, которая заменяет реальных друзей и семью. Киберотношения имеют некую схожесть с предыдущим пунктом. Но есть значительное отличие- отсутствие сексуального влечения. Пользователь может позиционироваться как объект симпатии, обладающий фотогеничностью или же красноречием. Мнение о пользователе будет складываться исключительно из его поведенческих особенностей в системе и заполненности страницы.

3 Чрезмерная сетевая вовлеченность. Включает в себя вовлечение в азартные сетевые игры, зависимость от интерактивных аукционов и навязчивое состояние торговли через сеть.

Этот довольно новый, но активно расширяющийся в последние годы тип зависимости в киберпространстве за счет роста популярности виртуальных казино, аукционов и брокерских контор, работающих в режиме реального времени. В соответствии с ACE-моделью для объяснения этого типа зависимости существует такая трактовка:

4 Информационная перегрузка. Чрезмерная вовлеченность в посещение вебсайтов и поиск по базам данных, за которыми пользователь не успевает следить за своим таймингом. Обычно это пролистывание новостной ленты или обзор короткометражных видео в социальных сетях, или же пролистывание чата с работы/учебы и прочее.

5 Компьютерная зависимость. Навязчивые состояния в компьютерных играх или в программировании, в основном среди детей и подростков.

Иллюстративное представление данного вопроса можно увидеть на рисунке 1.1 с изображением диаграмм последнего исследования по предрасположенности к зависимости различных возрастных групп.

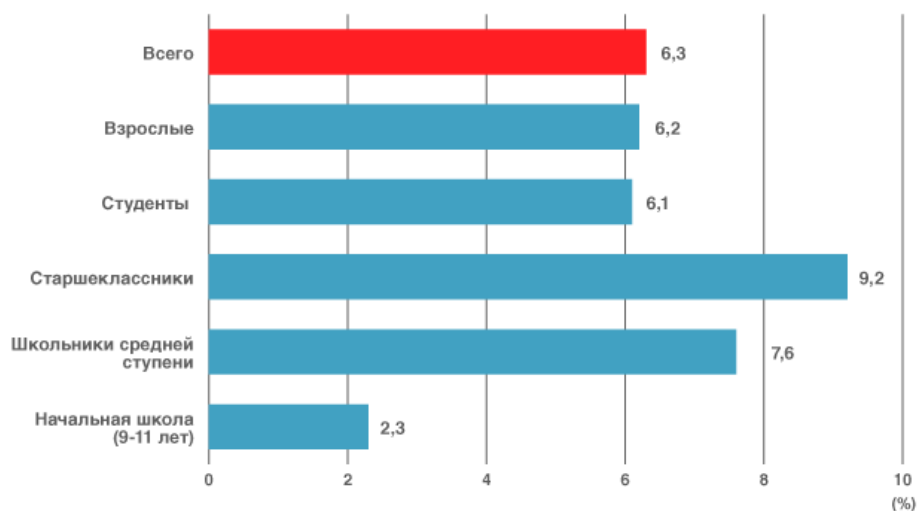


Рисунок 1.1 – Процентное отображение зависимости от Интернета по возрастным группам

Также на примере последнего исследования в области интернет-занятости детей в Минской области и городе Минске на летних каникулах, были опубликованы данные, изображение которых можно увидеть на рисунке 1.2.



Рисунок 1.2 – Интернет-занятость детей из Минской области и г. Минска в период летних каникул

Распространение Интернета, обладающего специфическими свойствами (легким доступом к нему из любой точки мира и анонимностью реципиента) привело к тому, что все большее количество психотерапевтов открывает в нем киберклиники: консультационной и психологической помощи, включая индивидуальную и групповую терапии. Используя в своей работе электронную почту, комнаты общения, вебсайты и новые аудио-видео технологии, терапевты приближают возможность сделать психологическую помощь более доступной, чем традиционные методы, основанные на встрече с пациентом в офисе или клинике.

Интернет-среда постоянно меняется. А главным драйвером ее трансформаций является молодежь, которая первой подхватывает тренды и начинает использовать их в своей повседневной жизни. По данным совместного исследования Google и Ipsos, 65% белорусов используют Интернет ежедневно, но если речь идет о молодом поколении, то эта цифра вырастает до 98%. Основные выявленные привычки и поведение пользователей в возрасте от 13 до 24 лет в Интернете. На основе проведения исследований методом фокус группы, можно выделить основные поведенческие отличия между возрастными группами.

Пользователи от 13 до 24 лет – первое цифровое поколение, чье взросление происходит неразрывно от технологий. В своих привычках, ценностях и поведении онлайн они принципиально отличаются от миллениалов. А главное — они проводят в Сети значительно больше времени, чем пользователи 25-34 лет.



Рисунок 1.3 – Интересы молодежи в возрасте 13-24 лет в Интернете

Пользователи нового поколения привыкли к неограниченному доступу к информации с любого устройства и в любой ситуации. Поэтому их постоянным спутником является смартфон.

В целом молодое поколение не ограничивается проверкой обновлений ленты, а активно участвует во всем происходящем. К примеру, подростки активнее других лайкают и комментируют посты своих друзей, размещают собственные видео, а также комментируют публикации лидеров мнений и блогеров.

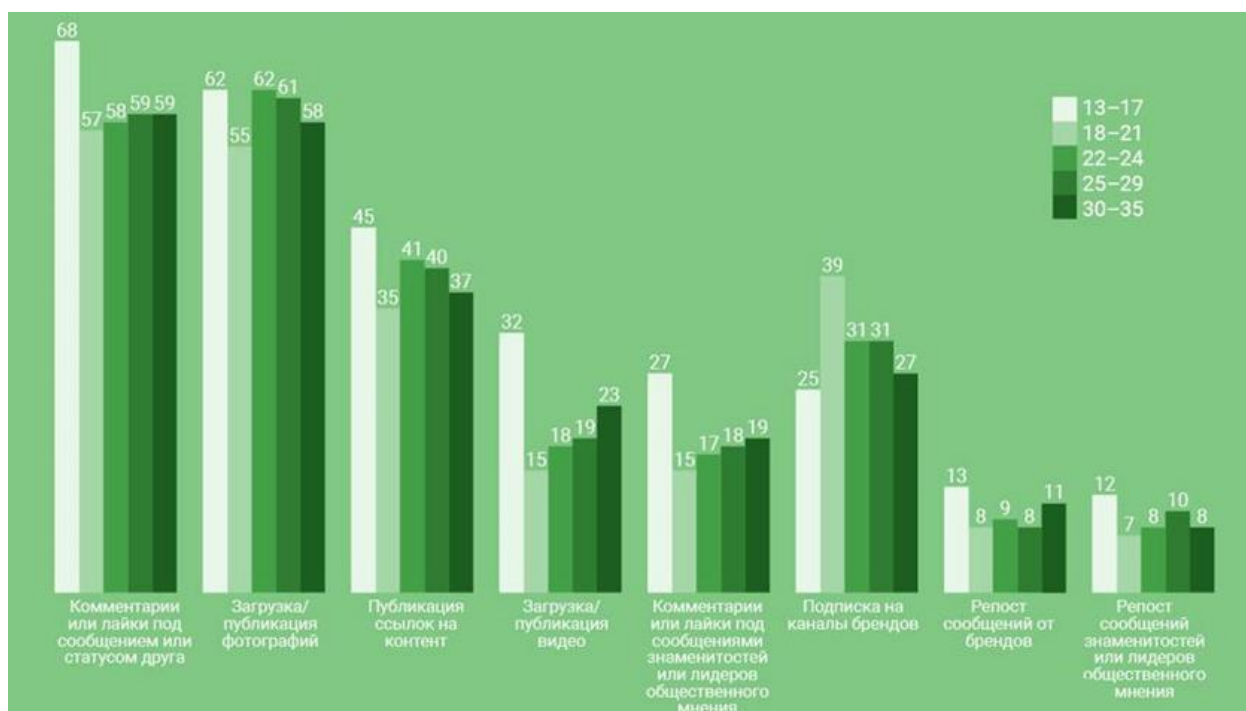


Рисунок 1.4 – Сравнение активности возрастных групп в социальных сетях

Еще одна важная характеристика пользователей нового поколения: они – визуалы. Онлайн-видео становятся для них главным источником не только развлечений, но и быстрых ответов на вопросы. Так, четверть пользователей в возрасте от 13 до 24 лет используют YouTube для поиска релевантных ответов, которые возникают в различных ситуациях. Учитывая этот факт в своих кампаниях, рекламодатели могут приходить на помощь в ключевые моменты там, где ищет информацию их аудитория.

Что касается интересов представителей нового поколения на YouTube, то они варьируются в зависимости от возраста. Если подростки отдают предпочтение развлекательному контенту, то по мере взросления пользователи начинают больше смотреть практические видео, например, посвященные получению новых навыков или обзорам товаров и брендов.






Смешные короткие видео		80	68	72	70	73
Обучающие видео		48	52	53	58	55
Обзоры товаров и брендов		31	40	33	37	33
Упражнения		20	29	34	29	27
Еда и рецепты		17	29	33	32	25
		13–17	18–21	22–24	25–29	30–34

Рисунок 1.5 – Популярность просмотров категорий видео в разных возрастных группах

Большое влияние на молодое поколение пользователей оказывают интернет-«звезды». По данным опроса, наряду с киноактерами и музыкантами новое поколение пользователей предпочитает подписываться в социальных сетях на геймеров, звезд киберспорта и видеоблогеров.

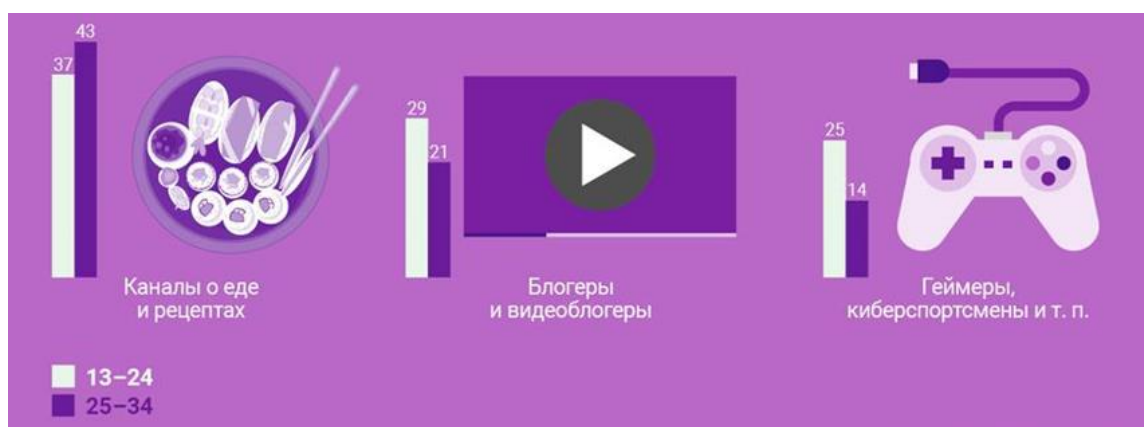


Рисунок 1.6 – Популярность тематических аккаунтов среди разных возрастных групп

В отличие от обычных знаменитостей, видеоблогеры находятся в постоянном диалоге со своей аудиторией и стараются выстроить с ней доверительные отношения. В среднем 30% молодых пользователей доверяют мнению и рекомендациям любимых блогеров, в том числе при выборе товаров. Сотрудничество с популярными лидерами мнений на YouTube может открыть рекламодателям путь к сердцам этой аудитории.

И, наконец, новое поколение пользователей ценит бренды. Для 40% подростков название бренда является индикатором качества. В то время как пользователи в возрасте от 18 до 21 года охотно подписываются на бренды в социальных сетях. Но в то же время представители этого поколения не готовы слепо доверять имени, 56% из них отдают предпочтение только тем брендам,

которые отвечают их собственным ценностям и взглядам. И хотя молодые пользователи часто сами не являются покупателями, их мнение влияет на тот выбор, который делают их родители при совершении финальной покупки.

Анализ факторов, влияющих на интернет-зависимость, позволил сделать следующие выводы:

- 1 У молодых людей проявляется необходимость в непрерывном общении в виртуальном мире.
- 2 Бессмысленное блуждание и непрекращающийся поиск информации приводит к потере продуктивности и информационной перегрузке.
- 3 Успеваемость влияет на количество времени, проведенное в интернете. Чем лучше учится подросток, тем меньше остается возможности и желания зайти в «сеть».
- 4 Человек стремится заполнить «онлайн играми» пустое место в его жизни.
- 5 Если молодой человек или девушка интенсивно занимается физической культурой, то проводить время за интернетом он (она) будет меньше, чем те, кто не занимается спортом.
- 6 Активная досуговая деятельность, хобби способствуют тому, что подросток проводит меньше времени в интернете. Результаты опроса позволили нам провести анализ представлений молодежи о своем образе жизни.

Оказалось, что:

- 1 Молодые люди склонны недооценивать последствия нездорового образа жизни и не сопоставляют их со своим поведением.
- 2 Представления молодежи о здоровом образе жизни и состоянии собственного здоровья расходятся с фактическим поведением молодых людей.
- 3 Молодые люди недооценивают отрицательное влияние интернет-зависимости на свое здоровье.

Вместе с тем, результаты опроса и изучение научной литературы позволили выяснить следующее: Интернет-зависимость провоцирует в головном мозге человека изменения, подобные влиянию алкоголя или наркотиков. Нарушаются функции мозга и работа участков, отвечающих за способность принятия решений, самоконтроль, проявление эмоций. Длительное нахождение за компьютером негативно сказывается на позвоночнике и циркуляции крови во всем организме; приводит к нарушению зрения; к пренебрежению нормальным питанием, а также к отрицательному влиянию на нервную систему и психику.

В целях профилактики обозначенной проблемы в практической части своего исследования были разработаны рекомендации, направленные на снижение уровня зависимости от виртуальной реальности у молодежи.

Правила самовоспитанием компьютерной культуры:

- 1 Ограничьте свое время пребывания в социальной сети, установите временные рамки и потратьте свободное время на незавершенные дела.
- 2 Отключите все уведомления социальной сети, так у вас будет меньше соблазна посетить свою страницу в незапланированное время.
- 3 Старайтесь чаще встречаться с друзьями лично, звоните им по телефону, приглашайте в гости, посещайте места, где можно хорошо провести время, и вы поймете, что это гораздо интересней, чем проводить свой вечер у монитора.
- 4 Чаще проводите свое время на свежем воздухе, найдите себе интересное занятие, которое отвлечет вас: например, купите абонемент в спортивный клуб или бассейн.
- 5 Замените чтение новостей в социальной сети чтением интересных книг, пополняйте свои знания.
- 6 Если у вас нет возможности часто общаться с друзьями, заведите себе домашнего питомца – и проводите время, ухаживая за ним.

ВЫВОДЫ

В данной работе были рассмотрены основные моменты общения людей с компьютерами и друг с другом в киберпространстве, включая сетевую зависимость, перенос и идентификацию. Из представленного обзора можно увидеть, что, несмотря на необычность способов общения людей в Интернете, психологические проблемы и способы их решения мало отличаются от проблем повседневной жизни.

Киберпространство предоставляет дополнительные возможности в реализации некоторых аспектов личности, более простым для нее способом, чем может предоставить человеку повседневная жизнь. Смена пола в сетевых играх и общении один из примеров подобной возможности. Следует ожидать, что в связи с быстрым развитием технологий, в самом скором времени психологам (и в первую очередь занимающихся проблемами подросткового возраста) придется уделять больше внимания специфическим вопросам, связанным с поведением человека в киберпространстве. Проведение тестирования, обработка материалов и проведение терапевтических сессий с людьми, удаленными от терапевта на тысячи километров – это уже не возможность, а реальность, которая имеет большие возможности развития.

Целью исследования стало выявление факторов зависимости от киберпространства и путей оптимизации жизни человека в современном мире.

Были решены следующие задачи:

- 1 Собрана информация о влиянии киберпространства на человека.
- 2 Проанализированы основные поведенческие аспекты при взаимодействии человека и киберпространства.
- 3 Выделены основные отрицательные аспекты, психологические и физические симптомы продолжительного воздействия киберпространства и разработаны рекомендации по уменьшению их влияния на человека, а также рекомендованы методы по недопущению проявления негативных факторов у детей с более раннего возраста.

Методом опроса было определено, что зависимость от киберпространства становится все более реальной проблемой для современного общества, а подавляющее большинство молодежи не представляет своей жизни без социальных сетей и мессенджеров, в которые необходимо зайти хотя бы несколько раз в сутки.

По результатам исследований была создана база данных о аспектах влияния киберпространства на человека и в частности молодежи, которую в дальнейшем можно использовать как основу для будущих исследований поведения человека в цифровом мире, а также положительных и отрицательных моментах взаимодействия человека и информационного

пространства Интернет. Были выделены основные психологические и физические симптомы интернет-зависимости, а также личностные особенности лиц с игровой и интернет-зависимостью. Был рассмотрен феномен киберсоциализации – социализации личности в киберпространстве.

Методом опроса было определено, что зависимость от киберпространства становится все более реальной проблемой для современного общества, а подавляющее большинство молодежи не представляет своей жизни без социальных сетей и мессенджеров, в которые необходимо зайти хотя бы несколько раз в сутки.

Подводя итог диссертационного исследования киберпространства, можно выделить следующие основные результаты:

1 Глобальные социально-экономические трансформации привели к тому, что сейчас культурной доминантой стало пространство, а не время. Вследствие этого коммуникация становится почти мгновенной, а времясберегающие технологии дифференцируют время на отрезки, размерность которых стремится к нулю.

2 Техника в XX веке стала универсальным средством удовлетворения любых потребностей человека, наиболее важным инструментом культуры. Однако если техника пытается подменить собой всю культуру, т.е. редуцировать мир к технической реальности, то это приводит к недопустимому для человечества итогу — к утрате мировоззренческих ориентиров в среднесрочной перспективе.

3 Рассматривая эволюцию предметной области информатики, мы выяснили, что доминировавшая в этой науке полувековая тенденция к технизации любых информационных потоков в начале 1990-х годов уступила место тренду повышения эффективности социальной коммуникации и поиску новых способов организации человеческой деятельности посредством компьютерных технологий.

4 В 1980-х годах был внедрён в массы идеологический стереотип киберпространства с несколькими доминантами. Этому способствовали следующие субкультуры: жанр «киберпанк» в научной фантастике, рок-культура, мировоззрение New Age и психоделические опыты в рамках поп-культуры. В конечном итоге, в рамках массовой культуры любую интерактивную развлекательную среду, генерируемую компьютерными технологиями, стали называть киберпространством.

5 Генезис технических систем, обеспечивающих функционирование различных видов компьютерной виртуальной реальности, а также сфера их современного применения практически не имеют ничего общего с указанным выше идеологическим стереотипом киберпространства. В связи с этим

необходима определенная степень метафизической устойчивости для того, чтобы проводить границы между реальными и виртуальными мирами.

б Рассмотренные в диссертации виды виртуальной реальности являются выражением наблюдаемых данных. Индуктивное обобщение полученных результатов ведет к постулированию множества подходов к исследованию феномена виртуальной реальности. Однако общая теоретическая схема, которая производит эвристическую оценку этих подходов, до сих пор не разработана.

СПИСОК ОПУБЛИКОВАННЫХ РАБОТ

1 – А. Бондаренко. В.Д. Исследование поведения человека в интернете/ В.Д. Бондаренко, В.С. Дроздов; Научная конференция аспирантов, магистрантов и студентов: Труды 54-ой науч.-техн. конф., Минск, 2018 / Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники – Минск, 2018

2 – А. Бондаренко. В.Д. Влияние киберпространства на поведенческие факторы/ В.Д. Бондаренко, В.С. Дроздов; Научная конференция аспирантов, магистрантов и студентов: Труды 55-ой науч.-техн. конф., Минск, 2018 / Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники – Минск, 2019