

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ВИРТУАЛЬНОЙ ЛИЧНОСТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ И ЕЕ ТИПЫ

PSYCHOLOGICAL CHARACTERISTICS OF VIRTUAL IDENTITY AND ITS TYPES

R. Zakiryaev

Summary. In this paper was analyzed virtual reality as a phenomenon of modern society; studied virtual personality in the process of Internet socialization; analyzed the problem of the motivational sphere in the process of Internet socialization; studied the virtual personality; considered its structure consists of normativity, gender specification and aggressiveness; presents the results of empirical research; analyzed types of virtual personality highlighted on its structural components.

Keywords: virtual reality, virtual personality, personality structure, normativity, gender specification, aggressiveness, types of virtual personalities.

Зекерьяев Руслан Ильвисович

*Преподаватель, ГБОУ ВО Республики Крым «Крымский инженерно-педагогический университет»
ruslan51291@mail.ru*

Аннотация. В данной работе проанализирована виртуальная реальность как явление современного общества; изучена виртуальная личность в процессе интернет-социализации; проанализирована проблема мотивационной сферы в процессе интернет-социализации; изучены особенности процесса создания виртуальной личности; рассмотрена ее структура, состоящая из нормативности, гендерной специфики и агрессивности; представлены результаты эмпирического исследования; выделены типы виртуальных личностей, основанных на уровнях проявления ее структурных компонентов.

Ключевые слова: виртуальная реальность, виртуальная личность, структура личности, нормативность, гендерная специфика, агрессивность, типы виртуальных личностей.

В современном мире быстрое развитие ИКТ технологий и Интернета, в частности, оказывает все возрастающее влияние на психологическую реальность личности. Увеличение информационных потоков приводит к глобальной информатизации, одним из проявлений которой является создание виртуальной личности в интернет-пространстве. Особое значение данное явление приобретает с учетом того, что большая часть контингента пользователей сайтов социального взаимодействия — подростки, которые находятся на стадии формирования личности, и, как следствие, наиболее остро стоящая проблема компенсаторной и частично-поисковой функции процесса создания виртуального образа. Одновременно с этим возникает риск формирования виртуального образа с девиантными установками, функционирование которого в виртуальном пространстве будет нести деструктивный характер, как для него самого, так и для других окружающих его виртуальных личностей. Жертвами и организаторами интернет-троллинга, кибербуллинга, интернет-мошенничества и сексуального насилия в интернет-пространстве становится все большее количество детей и подростков, часть из которых в реальной жизни, по мнению педагогов и родителей, не склонны к девиантному поведению.

На данном этапе развития общества происходит переход от его индустриальной эпохи к информационной. Одним из следствий данного процесса является внедрение в человеческую жизнь новых информационно-компьютерных технологий, одной из которых является коммуни-

кация в сети Интернет. В условиях общества информационной эпохи она конструирует виртуальную реальность, вносящую изменения и трансформацию в различные сферы деятельности человека. Результатом фактора единовременной отстраненности и доступности информационных потоков стало формирование виртуальной среды, которая отличается отсутствием эмоций во взаимодействии людей и размытостью грани между реальным миром и виртуальным пространством. Все это приводит к естественному изменению сознания и психики человека.

Виртуальная реальность конструирует ранее не существовавшие понятия, знания, нормы, ценности, поведенческие образцы, что приводит к появлению новой социальной культуры и образа жизни. Из-за того, что виртуальное пространство существует параллельно с реальным миром, происходит раздвоенность личностного сознания, порождающее новые ценностные и моральные направленности, которые резко отличаются от уже существующих правил и норм в реальной жизни.

Виртуальная реальность полностью аналогична существующей ситуации в реальном социуме. Она дает возможность прожить «анонимную жизнь», предоставляет способы для создания человеком различных ролей, большого количества Я-образов, тем самым предоставляя все необходимое для самопрезентации.

Вхождение в виртуальное пространство осуществляется в процессе интернет-социализации, который

является частью социализации личности в целом. В ходе данного процесса человек может расширять свои социальные связи, «проигрывать» различные социальные роли, которые являются для него недоступными в реальном пространстве, находить новых референтов, не представленных в его реальном окружении. Процесс интернет-социализации приводит к осознанию личностью того, что ее социальный опыт неполон, а творческий потенциал не реализован до конца, но вместе с тем он предоставляет все необходимые ресурсы для решения данной проблемы.

Рассматривая интернет-социализацию как часть социализации личности в целом, отметим ряд ее специфических особенностей.

1. Виртуальное пространство опосредованно влияет на процесс интернет-социализации личности. В то время, как другие институты социализации, как школа, семья и т.д. являются наличной средой, оно обладает свойством опосредованной социальности. Участниками процесса интернет-социализации являются виртуальные личности, которые конкурируют с другими участниками в реальном пространстве.

2. В то время, как традиционный процесс социализации является регулируемым и упорядоченным, процесс интернет-социализации обладает свойством стихийности, так как личность сама выбирает способы своего взаимодействия в виртуальной реальности, определяет свое время пребывания в ней, выбирает референтную группу.

3. Интернет-социализация может ограничивать и заменять традиционные институты социализации, так как виртуальная среда предоставляет широкие возможности для удовлетворения социальных потребностей личности: в обучении, игре, общении, признании, дружбе и т.д.

4. В процессе интернет-социализации личность интроецирует новые правила и нормы, присущие не реальному обществу, в котором она живет, а принятые в определенном виртуальном социуме. При этом эти интроекты могут формироваться в сетевом сообществе хаотично и бессистемно, а также вступать в конфликт с ценностными ориентациями, присущими личности в реальном пространстве.

В исследованиях процесса интернет-социализации отдельное внимание уделяется проблеме мотивационной сферы. Создание виртуального образа сопровождается отсутствием у него физического тела, внешних атрибутов, общественного статуса, социальных признаков. Здесь же реализуется стремление к компенсации

недостатков и приобретению нового опыта в коммуникации. Именно этот вид самовыражения, заключенный в возможности полного изменения своего Я в процессе самопрезентации является одним из основных мотивационных факторов виртуального взаимодействия участников интернет социума.

Совокупность всех мотивационных аспектов связана со стремлением преодолеть трудности во взаимодействии с реальным социумом. В связи с тем, что необходимость общения является неотъемлемой частью человеческой сущности, именно в ней заключается основа личностной жизнедеятельности. Стремление реализовать эту потребность создает комплекс мотиваций, которые реализуются в процессе создания виртуального «идеального Я»

Необходимо также отметить, что мотивом создания виртуального образа может быть поисковая функция, реализуя которую личность пытается узнать что-то новое для себя, испытать то, что не испытывала ранее. Особенно характерна данная мотивация для подросткового и юношеского возраста, где личность в ходе игр в социальные роли получает новый опыт, самоутверждается и самовыражается. Однако необходимо учитывать, что подобная самореализация может приводить к двойным последствиям. С одной стороны, происходит расширение социальных перспектив, формируется умение использовать различные социальные роли. С другой стороны, может иметь место отказ от реального взаимодействия с обществом, компенсируемого виртуальным общением, и самовыражение в асоциальных формах, ведущих к формированию девиантных установок.

Виртуальная личность — это объект, обладающий свойствами и характеристиками субъекта, но при этом он имеет неопределенный статус существования. Также важным, является то, что виртуальный образ не имеет физического тела, а состоит только из знаков-символов и действий, при этом может также наблюдаться иллюзия чувств, эмоций, мыслей, которые обычно присущи реальной личности. В узком смысле, виртуальная личность — это система знаков-символов, которая существует в виртуальном пространстве и интерпретируется реальными личностями как качества, характеристики и свойства участника виртуального социума.

Важным также является то, что связь между реальным прототипом и виртуальным образом обладает свойством амбивалентности. С одной стороны, отношение виртуальной и реальной личности основано на их частичном или полном отождествлении, а с другой — создаваемая копия зачастую отделяется от оригинала и начинает существовать независимо.

Е. А. Горный в статье «Виртуальная личность как жанр творчества» рассматривает виртуальную личность как личность, создаваемую человеком и порождающую семиотические артефакты. Он первым выдвинул теорию о том, что виртуальную личность следует как жанр искусства. Автор утверждает о том, что виртуальный образ есть объект, которому приписываются качества субъекта, но при этом остается неопределенным статус его существования. Кроме того, Е. А. Горный подчеркивает отсутствие у такой личности материального тела, а также говорит о том, что она выражается в ее действиях и знаках, которые индивидуальным образом интерпретируются в мышлении других пользователей интернет пространства [1].

Результатом исследования феномена виртуальной личности с точки зрения Е. П. Белинской стало выдвижение предположений о том, что способствует созданию виртуального образа. В своих работах она указывает, что личность в интернет сети может создаваться для реализации агрессивных тенденций, свойственных прототипу, которые не могут быть реализованы в реальном социуме. Также, по мнению автора, создание виртуальной личности может говорить о желании реального человека произвести впечатление на окружающих [2].

Е. П. Белинская также отмечает, что целью конструирования виртуального образа может быть стремление получить новый опыт в ходе так называемой «игры с идентичностью». Таким образом, виртуальную личность нельзя соотносить с реальным образом или идеальным «Я», поскольку она выражает стремление к поиску нового. Кроме того, нельзя считать создание виртуального образа стремлением компенсировать или преодолеть затруднения в реальной жизни, поскольку оно несет своей целью самовыражение через попытку примерить разные социальные роли [3].

Особое внимание процессу рождения и становления виртуальной личности уделяет в своей статье «Самоидентификация личности в условиях сетевых коммуникаций: постановка проблемы» З. С. Завьялова. Она проводит аналогию между развитием реальной и виртуальной личности, отмечая лишь небольшие отличия. Как человек рождается и осознает свое оппозиционное положение миру, так и виртуальный образ входит в виртуальный мир и осознает себя в оппозиции ей и ее структурным компонентам. Здесь же начинается процесс самоидентификации. Автор также говорит о том, что отсутствие социальных границ, полная свобода действий при наличии фактора безнаказанности, возможность мгновенно сменить свои позиции, взгляды и т.д. может привести к «размытости» реальной личности, безответственности, появлению ограниченности в стереотипическом восприятии, безэмоциональности или

поверхностному переживанию эмоций, дезориентации во времени и пространстве [4].

В. А. Солодовник в статье «Влияние Интернет-коммуникаций на личность пользователя» отмечает, что существует две причины для конструирования виртуальной личности. Первая заключается в мотивационном аспекте, когда создание виртуального образа несет в себе компенсаторную функцию и удовлетворяет уже существующие желания. Вторая же является поисковой, которая отражается в желании приобрести новый опыт и расширить уже имеющиеся возможности реальной социализации [5].

Проблему самоидентификации реальной личности в виртуальном мире рассматривает О. Гуров в статье «Феномен виртуальной реальности и его рефлексия в современном западном кинематографе», где говорит о том, что человек при создании виртуального образа сознательно или не осознавая представляет данные о своем «идеальном «Я». При этом создаваемая личность является не точным отражением своего прототипа, а социально или эстетически желаемую личность. Основной особенностью создания виртуального образа становится то, что отсутствие видимой связи с прототипом, и относительная анонимность дают возможности для творчества неограниченного масштаба. Автор также указывает что при создании виртуальной личности, прототип не только может превращаться в один желаемый образ, а может создавать много вариантов своих воплощений [6].

А. И. Лучинкина в монографии «Психология интернет-социализации личности» определяет виртуальную личность как желаемый образ субъекта, ее создающего. Также она отмечает, что виртуальный образ обладает такими свойствами как обладание приоритетами, недоступными реальной личности, чрезмерное стремление к репликации образа в интернете или вживание в роль, высокий уровень инструментальной компетентности и чувство принадлежности к сетевой субкультуре. По мнению исследовательницы, виртуальная личность является продуктом интернет-социализации [7].

А. И. Лучинкина также отмечает, что процесс создания виртуального образа может происходить в результате мотивации репликации себя в новых образах и желании прожить несколько жизней. При этом может возникать эффект множественности, при котором человек одновременно проявляется в разных личностях. Учитывая, что человек в виртуальном мире имеет все возможности для создания любого образа, автор определяет виртуальную личность как желаемый образ, хотя и не имеющий физического тела, но являющийся личностной самопрезентацией. В качестве основных характеристик



Рис. 1. Типы виртуальной личности интернет-пользователя

виртуальной личности, ученая выделяет виртуальность, нормативность в интернет-пространстве, творческую мотивацию [8].

По нашему мнению, данное определение виртуальной личности является наиболее всеобъемлющим, а также отражает взаимодействие реальной и виртуальной личностей. Однако не был учтен факт влияния гендерных особенностей прототипа на формирование виртуального образа.

Декларируя виртуальную личность как симулякр, отметим сложность ее структуры, обеспечивающую уникальную идентификацию. Анализ аватаров, никнеймов, доступного контента страниц пользователей в социальных сетях позволил обозначить, помимо выделенных А. И. Лучинкиной, еще несколько характеристик виртуальной личности, а именно маскулинность-фемининность, агрессивность. И если нормативность является основным элементом в конструировании виртуальной личности, поскольку именно благодаря ему формируется основная идейная направленность и поведение созданного виртуального образа, то склонность к определенным поведенческим паттернам в системе гиперреальности определяется, по нашему мнению, маскулинностью или фемининностью виртуальной личности. В тоже время агрессивность позволяет определить вариации взаимодействия виртуальной личности

с окружающими ее подобными образами, а именно особенности восприятия информации, ее обработки и дачи обратной связи.

Таким образом, исходя из целостности виртуальной личности, мы считаем возможным представить структуру виртуальной личности тремя информационными блоками:

1. Нормативность — особенности эмоционально-волевой сферы виртуальной личности, такие как ответственность-безответственность, организованность-неорганизованность и т.д., и особенности регуляции социального поведения, которые выражаются в принятии или игнорировании общепринятых в виртуальной среде моральных правил и норм
2. Гендерная специфика — набор поведенческих паттернов, проявляющийся в ситуациях, возникающих в системе гиперреальности.
3. Агрессивность — свойство личности, проявляющееся в готовности к агрессивному поведению, а именно проявлению некоторых его вариаций по классификации А. Басса-Дарки: косвенная агрессия, негативизм, вербальная агрессия

По нашему мнению, эти блоки образуют ядро виртуальной личности, и их вес определяет траектории конструирования личного пространства в Интернете.

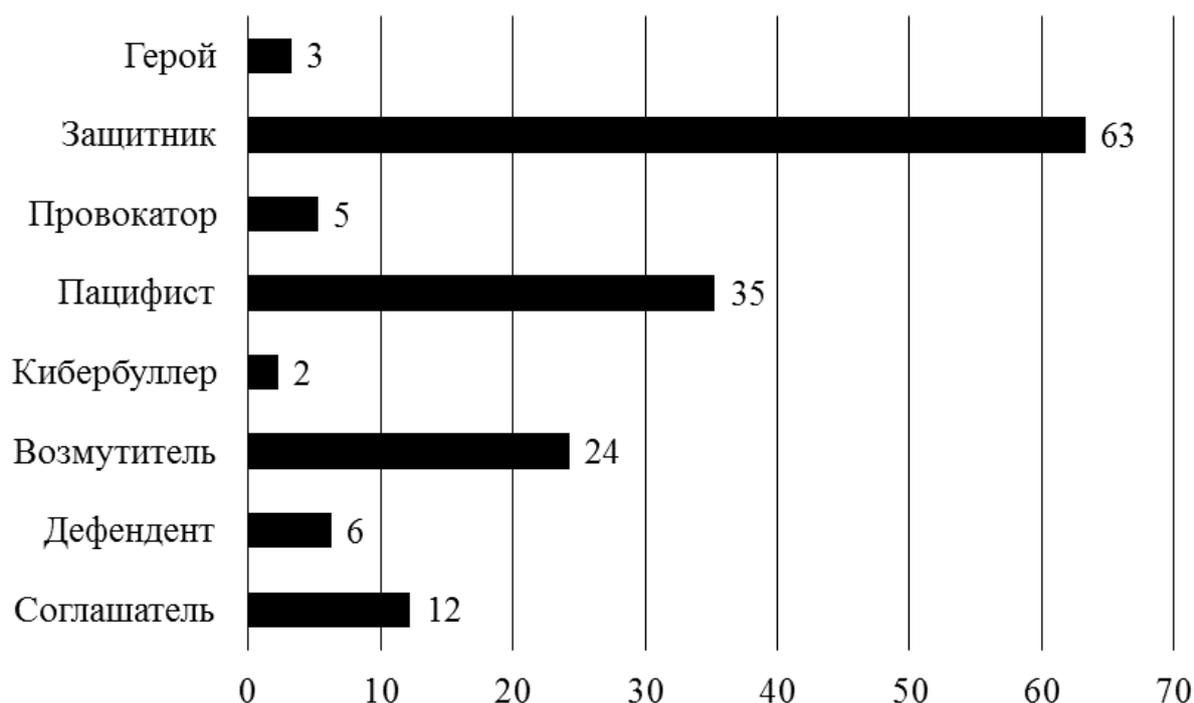


Рис. 2. Количественное распределение типов личности

Эмпирическую базу пилотного исследования составили 150 человек, которые являются активными пользователями интернета. Возрастное и гендерное распределение респондентов: 58 мужчин и 92 женщины; в возрасте до 20 лет — 75 человек, от 20 до 30 лет — 52 человек, от 31 и выше — 23 человек.

В ходе исследования использовался ряд методик:

1. Для изучения нормативности: методика 16 PF Р. Кеттелла, шкала G; результатом является коэффициент, отображающий уровень нормативности/ненормативности личности
2. Для изучения гендерной специфики: методика «Маскулинность/фемининность» С. Бэм для диагностики психологического пола и определения степени андрогинности, маскулинности и фемининности личности
3. Для изучения агрессивности: методика «Виды агрессивности» Л.Г. Почебут для выявления агрессивного поведения, как проявления дезадаптации и интолерантности личности.

Результаты автоматизированного расчета математической статистики по результатам исследования позволили определить 8 типов виртуальных личностей в данной выборке, которые распределились на 4 группы: социальные, виктимные, деструктивные и неопределенные (рис. 1).

Герой — личность с социальными установками, выраженными в гиперболизированной форме. За счет выраженной агрессии и маскулинности считает своим приоритетом поиск и устранение виртуальных личностей с асоциальными поведенческими паттернами. Несмотря на выраженную социальную направленность, данный тип считается деструктивным, так как его взаимодействие с другими людьми может провоцировать флейм.

Кибербуллер — личность с асоциальными личностными установками. В интернет обществе проявляет агрессию по отношению к другим пользователям, отличается эксплицитной злобой, недовольством, стремлением к самоутверждению за счет других. Считается деструктивным типом, поскольку его взаимодействие с другими виртуальными личностями часто приводит к конфликтам.

Соглашатель — личность с асоциальными личностными установками, выраженной фемининностью и конформностью. В интернет обществе самостоятельно не совершает никаких активных действий, полностью перенимает поведенческие особенности окружающих виртуальных личностей с асоциальными установками. Считается виктимным типом, так как в виртуальном сообществе не имеет собственной позиции, отличается беспринципным и некритическим следованием за другими виртуальными личностями, обладающими большей силой давления.

Провокатор — личность с социальными личностными установками, отличающаяся выраженной фемининностью и агрессивностью. В виртуальном обществе не совершает активных действий, до тех пор, пока окружающие его виртуальные личности не ставят под угрозу его личностные ценности. В случае конфликта не способен к конструктивной беседе, часто становится жертвой. Считается виктимным типом, так как в виртуальном сообществе часто привлекает к себе внимание, становится участником конфликта, в котором не может постоять за себя.

Пацифист — личность с социальными личностными установками и выраженной маскулинностью. В виртуальном обществе может адекватно взаимодействовать с другими личностями. Не склонен к разжиганию конфликтов, старается их избегать. В общении проявляет поддержку, участие и сострадание. Считается социальным типом личности, поскольку не совершает несущих опасность действий по отношению к другим личностям и может конструктивно с ними взаимодействовать.

Защитник — личность с социальными личностными установками и выраженной маскулинностью. В интернет-сообществе придерживается адекватного поведения. При возникновении конфликта становится его участником, однако старается сохранить беспристрастную позицию. В ходе дискуссии придерживается поддерживающего поведения, конструктивно ведет диалог. Считается социальным типом личности, так как конструктивно взаимодействует с другими личностями в интернет-сообществе.

Дефендент — личность с асоциальными личностными установками, выраженной фемининностью и агрессивностью. В интернет-сообществе способен вести конструктивный диалог. В случае возникновения конфликта проявляет агрессию, которая выражается в стремлении не сколько отстоять свою позицию, сколько причинить вред собеседнику. Считается неопределившимся типом личности, так как может проявлять качества как социальной личности, так и асоциальной.

Возмутитель — личность с асоциальными личностными установками и выраженной маскулинностью. В интернет-сообществе целенаправленно выступает в роли организатора конфликтов, хотя сам в них не участвует. Равнодушен к критике любого рода, не способен на конструктивный диалог. Не считает необходимым соблюдать правила и нормы, принятые в каждом конкретном виртуальном сообществе. В конфликте часто становится жертвой. Считается неопределившимся типом личности.

Количественное распределение типов личностей в исследуемой выборке приведено на рис. 2.

В ходе исследования было определено, что виртуальное пространство позволяет реальным личностям формировать свой виртуальный образ, которому присущ иной стиль жизни. В процессе общения личностью в виртуальное пространство вносятся принятые в обществе социальные символы, создавая на их основе свой образ или самостоятельно формирует новые, проявляя себя как субъекта с высокой социальной активностью. Виртуальное общение проявляет потенциальные и существующие черты реальной личности, а виртуальная реальность является неоднозначной социальной сферой, в которой могут проявляться как положительные, так и отрицательные тенденции, возникновение которых зависит от ценностных установок самой личности.

Интернет-социализация — это процесс вхождения индивида в среду виртуального пространства, в котором он формирует свою виртуальную личность, принимая или отвергая ценности, нормы и ролевые требования, предъявляемые каждым конкретным виртуальным социумом. Она основана на частично-поисковой и мотивационной функциях, а также обладает рядом специфических особенностей, таких как опосредованное влияние на процесс социализации, его стихийность, способность заменять и ограничивать другие институты социализации, а также прививать новые ценностные установки, актуальные в виртуальном социуме, даже при условии их противоречия установкам реального пространства.

Виртуальная личность — это личностная самопрезентация интернет-пользователя в виртуальном пространстве в виде желаемого образа, представляющая собой симулякр со структурой, состоящей из личностных свойств, определяющих его социальную направленность и поведенческие паттерны. Виртуальный образ не имеет физического тела и представляется с помощью знаков. При этом он может сохранять свою анонимность, скрывать связь с реальным прототипом, приобретая абсолютно новые качества, и симулировать активность с помощью компьютерных технологий.

В ходе исследования было выявлено, что виртуальную личность можно представить в виде трехуровневой структуры, элементами которой являются гендерная спецификация, уровень агрессивности и нормативность. Было показано, что уровни проявления данных структурных компонентов определяют тип виртуальной личности и, как следствие, его поведение в виртуальном пространстве. В ходе исследования были эмпирически выявлены восемь типов виртуальной личности, которые могут быть разбиты на четыре группы, а именно: социальные (Защитник, Пацифист), неопределившиеся (Дефендент, Возмутитель), виктимные (Соглашатель, Провокатор) и деструктивные (Кибербуллер, Герой).

ЛИТЕРАТУРА

1. Горный Е. Виртуальная личность как жанр творчества // Сетевая словесность. 2007. URL: <http://www.netslova.ru/gornyy/vl.html> (дата обращения: 17.09.2018)
2. Белинская Е. Интернет и идентификационные структуры личности // Научная онлайн библиотека «Порталус». 2001. URL: http://www.portalus.ru/modules/psychology/rus_show_archives.php?archive=1129709116&id=1106582602&start_from=&subaction=showfull&ucat=15 (дата обращения: 17.09.2018)
3. Белинская Е. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью // «Логистон». 2004. URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/strategy> (дата обращения: 17.09.2018)
4. Завьялова З. С. Самоидентификация личности в условиях сетевых коммуникаций: постановка проблемы // Психологические тренинги. 2007. URL: <http://ptcd.ru/zavjalova-zs-samoidentifikatsija-lichnosti-v-uslovijah-setevyh-kommunikatsij-postanovka-problemy> (дата обращения: 17.09.2018)
5. Солодовник В. А. Влияние Интернет-коммуникаций на личность пользователя // Киберпсихология. 2011. URL: http://ru-cyberpsy.blogspot.com/2011/01/blog-post_03.html (дата обращения: 17.09.2018)
6. Гуров О.Н. феномен виртуальной реальности и его рефлексия в современном западном кинематографе // Сайт Олега Гурова. 2014. URL: <http://oleggurov.ru/fenomen-virtualnoy-realnosti-i-ego-refleksiya-v-sovremennom-zapadnom-kinematografe> (дата обращения: 17.09.2018)
7. Лучинкина, А. И. Особенности социализации интернет-пользователей [Текст] / А. И. Лучинкина // Ученые записки Крымского инженерно-педагогического университета. Серия: Педагогика. Психология. № 2 (4). — Симферополь, 2016. — С. 137–140.
8. Лучинкина, А. И. Специфика мотивации интернет-пользователей // Перспективы науки и образования. 2014. URL: https://pnojurnal.files.wordpress.com/2014/07/pdf_140616.pdf (дата обращения: 17.09.2018)

© Зекерьяев Руслан Ильвисович (ruslan51291@mail.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»



Крымский инженерно-педагогический университет