

И.Б. Гайворонская
Е.Д. Любимова

Ленинградский государственный университет им. А.С.Пушкина, Санкт-Петербург, Россия
(E-mail: i.gaivoronskaya@lengu.ru)

Психология виртуальной самореализации личности

Аннотация. В статье рассматриваются вопросы актуального в современном цифровом мире феномена - феномена «виртуальной личности», создаваемой человеком для взаимодействия в виртуальной среде. Авторы рассматривают несколько концептуальных оснований, на которых строится виртуальная идентификация человека. В основной части статьи представлены результаты экспериментального исследования, посвященного изучению психологических особенностей виртуальной личности и причин, по которым у состоявшихся, творческих людей возникает потребность самореализации в процессе виртуальной деятельности. В качестве респондентов выступили художники и поэты, систематически публикующие продукты своего творчества в Интернете. В группу виртуальных личностей вошли 30 человек мужчин и женщин в возрасте 25–36 лет. Контрольная группа также состояла из 30 человек. Для проведения исследования были использованы методики, направленные на изучение индивидуально-психологических и личностных особенностей, такие как: методика измерения уровня тревожности Тейлора, методика диагностики социальной фрустрированности Вассермана, методика измерения ригидности, методика диагностики самооценки психических состояний Айзенка, методика диагностики степени удовлетворенности основных потребностей (тест Маслоу). Представлен анализ полученных данных, сформулированы выводы проведенного исследования и определены ключевые вопросы дальнейшего экспериментального изучения «виртуальной личности». **Ключевые слова:** виртуальная личность, цифровая идентичность, личность, Я-образ, Интернет, виртуал.

DOI: <https://doi.org/10.32523/2616-6895-2022-139-2-287-295>

Введение

Выражение «виртуальная личность» в широком смысле, как и его англоязычный аналог «virtual identity», многозначно и имеет целый ряд синонимов, значения которых пересекаются лишь отчасти. Рассмотрим основные из этих значений.

1. Идентификатор для входа в компьютерную систему (login, user name).

2. Прозвище или псевдоним (user name, nickname), использующийся для идентифика-

ции пользователя в коммуникативных электронных средах, таких как чат, многопользовательские ролевые игры, блоги и т.п.

3. Псевдоним или другой заменитель имени человека (например, номер или личный код), используемые для его гражданской, правовой и иной социальной репрезентации. Сюда относятся такие разнородные явления, как номер паспорта, идентификационной карты, карточки социального страхования или мобильного телефона, dna, отпечатки пальцев, псевдоним писателя или актера и

т.д. Компьютеризация общества привела к тому, что все большее количество способов социальной идентификации носят цифровой характер. Отсюда - частое понимание виртуальной (или цифровой) идентичности в терминах технологии и права.

4. Компьютерная программа, моделирующая разумное поведение (robot, bot). Разновидности этих программ варьируют от простых скриптов, порождающих псевдосмысленные тексты путем рекомбинации элементов, заложенных в базу данных или выполняющих какие-то предзаданные действия, и текстовых роботов разной степени сложности, способных поддерживать беседу, реагируя на вопросы собеседника (примеры: Элиза, The John Lennon Artificial Intelligence project, Гельман-2), до сложных анимированных персонажей, наделенных способностью к движению, мимикой и искусственным интеллектом. Представители последней разновидности встречаются как в компьютерных играх, так и в других компьютерно-опосредованных средах (примеры: супермодель Киоко Дэйт (DK-96), диктор Ананова). Развитие самосознания у подобных «идору» (японское слово, обозначающее искусственно созданное существо; используется в названии романа У. Гибсона), наделяет их важнейшей характеристикой «реальной личности». Этот мотив не редко встречается в произведениях искусства: так некоторые персонажи романов Набокова «осознают свою вымышленность и сами проблематизируют вопрос о своем статусе» [1, с.79-100], подобно персонажу компьютерной игры в фильме Габриэле Сальватореса «Нирвана» (1997), который осознав иллюзорность себя и своего мира, просит создателя игры «стереть его».

5. Компьютерная программа, или комплекс программ в сочетании с механическими устройствами, внедренные в тело (андроид, киборг). Амбивалентные отношения между человеком, машиной и андроидом - одна из центральных тем американского фантаста Филипа К. Дика (1928-1982). Снятый по новелле Дика «Do Androids Dream of Electric Sheep» (1968) фильм Ридли Скотта «Бегущий

по лезвию бритвы» (Blade Runner) (1982) стал классикой киберпанка и ввел эту тему в массовую культуру. Аналогом андроида является киборг - человек-машина, в котором соединяются человеческие (органические) и механические (кибернетические) качества, что проблематизирует традиционные представления о личности и позволяет говорить о пост-человеческой фазе развития человечества [2, с.15-120]. Киборг является популярной темой современной культуры, породившей множество технологических, философских, культурных и эстетических интерпретаций [3, с.149-181; 4, с.111-180].

6. Вымышленная личность, создаваемая человеком или группой людей, порождающая семиотические артефакты и/или описываемая извне (virtual character, virtual persona). Виртуальная личность в этом смысле является (во всяком случае, потенциально) произведением искусства. Виртуальная личность как форма творчества представляет собой синтез двух понятий - персонаж и псевдоним. Необходимыми качествами виртуальной личности являются наличие имени и способность к автономному действию. Имя виртуальной личности может быть как оригинальным, так и заимствованным. В последнем случае оно может совпадать с именем исторического лица или ныне живущего человека, именем фольклорного, литературного, кинематографического и т.п. персонажа, а также с именем создателя виртуальной личности.

7. Любая личность, как она воспринимается или моделируется кем-либо; другими словами, образы или ипостаси личности как нечто отличное от ее сущности (например, «я» [ego] в его противопоставлении «самости» [self]). Разрыв между «маской» и сущностью может осознаваться либо создателем виртуальной личности, либо ее наблюдателями, при этом их трактовки могут кардинальным образом различаться.

Перечисленные значения виртуальной личности не являются взаимоисключающими и способны образовывать различные конфигурации и синтезы. В настоящей работе речь пойдет преимущественно о виртуальной лич-

ности в шестом из разобранных выше значений. В этом значении виртуальная личность характеризуется снятием оппозиции между истиной и ложью, фактичностью и фиктивностью, реальностью и нереальностью, материальностью и идеальностью, что сближает ее с произведением искусства. Амбивалентность онтологического статуса является ключевой характеристикой виртуальной личности [5, с.78-88].

Русское понятие «виртуальной личности», или «виртуала» не имеет точного аналога в англоязычном Интернете; его семантика лишь частично пересекается с семантикой таких терминов, как *virtual identity*, *virtual character* и *virtual persona*. В силу специфических культурных коннотаций оно не поддается прямому переводу и требует описательного истолкования.

В контексте западного интернета виртуальная личность, как правило, остается более или менее приватным опытом, ограниченными рамками конкретного виртуального сообщества (многоролевой игры, форума, чата и т.п.). В русском же интернете, особенно в его ранний период, виртуальные личности порождали формы и содержания, которые оказывались ценными для гораздо более широкой аудитории (в абсолютных цифрах весьма, впрочем, малочисленной). Понятие виртуальной личности в русском интернете связывалось обычно не столько с прозвищами пользователей в чатах и MUD'ах, сколько с творческими произведениями писателей и художников. Многие виртуалы, сами по себе являясь произведением искусства, обретали статус «знаменитостей русского интернета» наряду с «реальными лицами», и это никого не смущало.

Указанное различие может быть объяснено совокупным действием нескольких причин. Во-первых, сыграл роль социоэкономический фактор (низкий уровень дохода на душу населения, неразвитость платежных систем и т.д.), определивший особенности функционального использования интернет-технологий в России. Если в развитых странах Интернет быстро стал достоянием всего населения и превратил-

ся в повседневный инструмент, то в России он гораздо дольше оставался роскошью и «уделом элит» и использовался преимущественно как орудие профессиональной деятельности или для самовыражения [6].

Во-вторых, временной разрыв между распространением Интернета на Западе и в России, привет к несовпадению технологий, в рамках которых исходно осуществлялись эксперименты по моделированию виртуальной личности.

Так, если в США и Великобритании Интернет был доступен в академических учреждениях уже в 1970-х годах, то первый сеанс международной телекоммуникации через модем состоялся в России лишь в 1990 году, а о более или менее ощутимой доступности интернета для пользователей можно говорить лишь начиная с середины 1990-х - примерно в то время, когда появилась технология WWW, в значительной степени вытеснившая другие популярные ранее интернет-протоколы. Это, в свою очередь, привело к тому, что наиболее задействованной средой для развития виртуальной личности в русском Интернете явилась именно WWW, в то время как на Западе проблематика виртуальной идентичности исторически оказалась привязанной к более ранним, чисто текстовым средам (многопользовательские ролевые игры и онлайн-форумы).

Различие технологий наложило отпечаток на конструирование и бытование виртуальной личности. Открытое пространство WWW не требовало «членства»; средой обитания виртуальной личности становился «весь Интернет», а не полуприватные пространства игр и форумов. Кроме того, это позволяло выйти за рамки текста и выстраивать виртуальную личность как распределенный мультимедийный объект.

Примечательно, что классические западные работы, посвященные виртуальной идентичности, построены на материале текстовых сред и редко касаются WWW. Для России характерно обратное. Заметим, что многопользовательские ролевые игры (MUDs) - традиционная среда для концептуализирования ВЛ

в западной литературе - никогда не играли значительной роли в русской киберкультуре. Те русские пользователи, которые вышли в сеть до появления WWW (большую часть из них составляли те, кто учился или работал на Западе), отдавали явное предпочтение политическим и поэтическим дебатам в Юзнетовских группах, а вовсе не онлайн-приключениям в духе «Темниц и драконов». Вряд ли это можно объяснить языковыми причинами: русские студенты в Америке не испытывали проблем с английским; речь скорее должна идти о различии культурных ценностей. Свою роль здесь сыграла, очевидно, относительная приватность игрового опыта: для сознания, ориентированного на диалог и публичность, приватные занятия кажутся несущественными (Ср. по этому поводу анализ соотношения приватного и публичного в Живом Журнале [7]).

В-третьих, необходимо учитывать влияние, которое оказало на формирование виртуальной личности литературоцентричность русской культуры. Литературоцентризм объясняется необыкновенно высокой ролью, которую литература традиционно играла в российском обществе. В условиях авторитарной власти и слабости гражданских институтов общественное мнение формировалось преимущественно писателями. Литература в России приняла на себя многие функции, которые на Западе принадлежали церкви, парламенту, суду и средствам массовой информации. Одними из следствий этой ситуации явились приписывание высокой значимости письменному слову и принижение слова устного.

Эта тенденция нашла свое проявление и в русском Интернете. Многопользовательские игры, каналы IRC, чаты и форумы характеризуются преобладанием устной речи, хотя бы и в письменной форме. Юзнет, домашние страницы и блоги, напротив, ориентированы на риторику письменную. Именно поэтому, в полном соответствии с литературоцентризмом русской культуры, они обрели более высокий ценностный статус для русского человека онлайн. Это подтверждается исторической динамикой технологических сред,

использовавшихся для создания виртуалов в русском контексте. Они возникают в юзнетовских дискуссионных группах (SCS/SCR) и в рамках онлайн-литературных игр (Буриме, Гусарский клуб и т.п.), затем начинают создавать собственные домашние страницы, колонизируют гостевые книги и позже Живой Журнал и подобные системы общающихся блогов. Все это - среды ориентированные на письмо, на литературу. Разговорные среды и технологии (IRC, ICQ, веб-чаты и проч.), безусловно, тоже использовались как среда виртуальных забав, однако в порождении общественно значимых виртуальных личностей их роль всегда была вторичной. Таким образом, виртуальные личности в России имеют отчетливо литературный генезис.

В-четвертых, различаются и преобладающие истолковательные стратегии. В западной литературе виртуальная личность часто трактуется в рамках концепции социальных ролей [8, с.115-120] и предстает как частный случай рационального «управления идентичностями». Такой подход в целом чужд русскому Интернету, где виртуал - это, как правило, художественный проект, протуберанец творческой энергии, спонтанная театральная выходка, а не расчетливое предприятие по имиджмейкингу. Русский виртуал и западная virtual identity зачастую оказываются по разные стороны рампы. Ибо, как замечает российский исследователь, «само по себе функционирование в ролях не несет игрового начала, а означает лишь усвоение заданной роли-программы» [9, с.85-89].

Значительная часть западной исследовательской литературы посвящена техническим аспектам создания виртуальных персонажей, понимаемым в терминах программирования и робототехники. Виртуальная личность в этом понимании есть технологический объект, отчужденный от своего создателя и связанный с ним лишь причинно, но не духовно. В русском контексте ситуация противоположна: виртуальная личность понимается здесь, как правило, именно как репрезентация «я», его психологическое и экзистенциальное расширение, а не как отчужденный и самодоста-

точный механизм (за исключением случаев «моделирования», объектом которого является «чужое я»).

Вероятно, сказала и такая черта «русского характера», отмечавшаяся наблюдателями [10, с.37-45], как безразличие к внутреннему устройству вещей (т.е. технологии) при искреннем интересе к людям (личностям). Личность - одна из центральных категорий в русской культуре - связана с понятием уникальности: это то, что отличает одного субъекта от других и делает его неповторимым. В противоположность этому идентичность есть результат идентификации - отождествления субъекта с объективными структурами, внешними по отношению к нему; то что делает его похожим на других в тех или иных отношениях.

Личность мыслится как сущность, отличная от своих внешних проявлений и воспринимаемая скорее интуитивно; идентичность есть социальная и культурная конструкция, порождаемая социальной практикой и общими культурными кодами и постигаемая рационально. Личностью можно только быть (или не быть); идентичностью можно управлять (ср. понятие «identity management»). «Эссенциалистский» взгляд на личность укоренен в традиции русской культуры и проявляется как на уровне философско-религиозных репрезентаций (ср., например, идею триединства личности, личности и лика у П. Флоренского или персонологизм Н. Бердяева), так и на уровне обыденного мышления («пусть он вор и пьяница, а человек хороший»). Разумеется, в параллельной реальности киберпространства, «сконструированность» личности, ее условный и игровой характер гораздо более очевидны, нежели в «реальной жизни». Соответственно, стратегии построения и осмысления виртуальной личности разворачивались в пространстве между эссенциализмом и конструктивизмом. Колебание между двумя этими полюсами - важный аспект истории жанра.

Еще одно различие состоит в том, что дистанцирование от виртуальной личности по легальным или моральным соображениям,

нередко встречающееся в англоязычной сети, в русском Интернете не принято. «I'm an energetic hypothetic version of another person», честно предупреждает автор одного англоязычного журнала на LiveJournal. И на отдельной странице разъясняется: «The «celebrity» whose journal you read IS NOT THE ACTUAL CELEBRITY. The author/maintainer of that journal is a participant in a role playing game (RPG) where people portray actors, popstars and their families (and pets! :-))». На странице с собственно записями пользователя опять предупреждают: «Keep in mind this journal is completely Fake. All in fun. Don't h8!».

В русском интернете такие дисклеймеры практически отсутствуют. С одной стороны, это может быть проявлением тенденции к избеганию эксплицитных договоренностей и недоверия к контрактным отношениям в целом (жизнь «по правде» или «по понятиям» в противопоставление западному «формализму»). С другой стороны, это может также свидетельствовать о преобладании эстетического отношения к виртуальной личности. К художественному образу юридические ограничения неприменимы. Кроме того, какое удовольствие шутить или обманывать, всякий раз прежде предупреждая: «сейчас я тебя обману», «сейчас я буду шутить»?

Первые русские виртуалы появились еще в довебовский период: в начальный период Интернета возможность с легкостью создавать «персонажей, которых в природе не существует» [11] была в новинку, и эксперименты в этой области были особенно интенсивными. В русском Интернете появилась целая плеяда виртуальных личностей, которые завоевали известность и задали образцы для подражания.

Однако довольно скоро бум виртуализации пошел на спад. К концу 1990-х жизненный цикл популярных виртуальных личностей исчерпался и они в большинстве своем сошли со сцены; виртуалы, как и Интернет в целом, перестали восприниматься как нечто новое, надоели и банализировались. Интернет, по видимости, стал более серьезным; виртуалы, как энергозатратная забава для людей, «которым

нечего больше делать», были вытеснены на периферию в гостевые книги и форумы; быть виртуалом стало немодно и где-то даже стыдно. Однако история виртуальных личностей на этом не закончилась. Появление блоков ознаменовало дальнейшую демократизацию Интернета и дало пользователям простой и удобный инструмент самовыражения. Невзрелая популярность в России Живого Журнала - сервера онлайн-дневников с возможностью регулировать свое окружение и выстраивать сообщества - дала толчок к новой волне виртуалов.

Основная часть

Мы провели работы по изучению психологических особенностей виртуальной личности и постарались выявить причины, по которым у состоявшихся, успешных, творческих людей возникает потребность самореализации личности в процессе виртуальной деятельности.

Гипотезой служило предположение, что основной причиной подобных опытов является отсутствие возможности самореализации, поиск новых путей самопознания, раскрытия (активизации) творческого потенциала.

Для проведения исследования были использованы надёжные и валидные методики, направленные на изучение индивидуально-психологических и личностных особенностей, такие как:

- методика измерения уровня тревожности Тейлора;
- методика диагностики социальной фрустрированности Вассермана;
- методика измерения ригидности;
- методика диагностики самооценки психических состояний Айзенка;
- методика диагностики степени удовлетворённости основных потребностей (тест Маслоу).

В качестве респондентов выступили художники и поэты, которые систематически публикуют продукты своего творчества в Интернете.

Экспериментальный этап включал в себя проведение исследования особенностей вир-

туальной личности: уровень тревожности, уровень социальной фрустрированности, самооценка психических состояний, удовлетворённость основных потребностей.

Были подобраны две группы респондентов со сходным социальным статусом, занимающиеся самореализацией в творческой деятельности, возрастная категория которых составляла 25-36 лет.

Первая группа - виртуальные личности. Вторая группа, контрольная, не виртуальные личности. В группу виртуальных личностей вошли 30 человек мужчин и женщин в возрасте 25-36 лет. Контрольная группа так же состояла из 30 человек.

Результаты исследования

По данным исследования были выявлены следующие психологические особенности самореализации личности в процессе виртуальной деятельности.

Измерение уровня тревожности не показало существенных различий в двух группах. Общий уровень тревожности - средний с тенденцией к низкому.

Степень неудовлетворённости своими социальными достижениями у не виртуалов значительно выше, что говорит о более высокой фрустрационной толерантности в группе виртуальных личностей. Неспособность изменить личную точку зрения, намеченную программу деятельности, в условиях, объективно требующих её перестройки, гораздо сильнее у людей, имевших опыт по изменению сознания. Измерение объективного и субъективного уровней тревожности подтвердило её низкий уровень в двух группах.

Ситуативная и личностная тревожность незначительно выше у группы виртуальных испытуемых. Самооценка уровня фрустрированности подтверждает данные методики Вассермана. Уровень фрустрированности выше у второй группы испытуемых. Субъективная оценка уровня ригидности показала более высокий её уровень у испытуемых первой группы. Данные измерения уровня ригидности по двум методикам практически совпадают, что говорит об адекватной оценке испытуемых.

У группы виртуальных личностей в зоне полной удовлетворённости находятся потребности признания и уважения и почти полностью удовлетворены материальные потребности. У контрольной группы полностью удовлетворены потребности общения. Наиболее сильно выражена потребность самореализации в группе испытуемых, склонных к опытам по изменению сознания.

По первой группе уровень тревожности напрямую связан с неудовлетворённостью своими социальными достижениями. Объективные показатели и субъективная оценка состояния тревожности и фрустрированности практически равны. Состояние тревожности также напрямую связано с определёнными сложностями в отношениях с людьми.

По контрольной группе уровень тревожности связан с высокой степенью неудовлетворённости своими социальными достижениями. Объективные и субъективные показатели уровня тревожности имеют прямую взаимосвязь, что говорит об адекватной оценке испытуемыми своего психического состояния.

В первой группе уровень фрустрированности напрямую связан с субъективным ощущением тревожности и неудовлетворённостью своими социальными достижениями. Прослеживается взаимосвязь с субъективной оценкой уровня агрессивности.

В контрольной группе неудовлетворённость своими социальными достижениями вызывает состояние повышенной тревожно-

сти. В первой группе самооценка состояния тревожности показывает прямую зависимость этой психологической особенности личности от уровня субъективной оценки фрустрированности и агрессивности. В контрольной группе субъективная оценка уровня тревожности напрямую связана с самооценкой уровня агрессивности. В первой группе субъективная оценка уровня фрустрированности связана с неспособностью изменить личную точку зрения, намеченную программу деятельности в условиях, объективно требующих её изменения.

В контрольной группе потребность в безопасности связана с субъективной оценкой уровня агрессивности и чем выше потребность в безопасности - тем ниже потребность в общении. Наиболее ярко выражена потребность в самореализации.

Вывод

Неудовлетворённость потребности самореализации подтверждает нашу гипотезу, что основными причинами виртуальной самореализации служат поиск новых путей самопознания, возможностей самореализации, потребность активизации творческого потенциала, поэтому практическим психологам в процессе консультативной и коррекционной работы необходимо учитывать мотивы личности, связанные с самореализацией в Интернете.

Список литературы

1. Медарич М. Владимир Набоков и роман XX столетия // Набоков В. В. Pro et contra. - СПб., 1997. - 320 с.
2. Hayles K. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. University of Chicago Press. 1999. - 346 с.
3. Haraway D. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature. New York: Routledge. 1984/1991.- 254 с.
4. Gray C.H. The Cyborg Handbook. London: Routledge. 1995. - 270 с.
5. Горный Е. Онтология виртуальной личности. Бытие и язык. // Сборник статей по материалам международной конференции. Новосибирск: Новосибирский институт экономики, психологии и права. - 2004. - 350 с.
6. Чудова И.В. Особенности образа «Я» «Жителя Интернета» // Психологический журнал. - 2002. - Т. 22. - № 1. - С. 113-117.

7. Gray C.H. Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age. London: Routledge. 2001. - 190 p.
8. Гуманитарные исследования в Интернете. - Под ред. А.Е. Войскунского. - М.: Терра-Можайск, 2000. - 431 с.
9. Войскунский А.Е. Интернет-зависимость: психологическая природа и динамика развития.- Москва: Акрополь, 2009. - 279 с.
10. Miller W. W. Russians as people. London: Phoenix House. 1960. - 330 с.
11. Янг К. С. Диагноз - Интернет-зависимость // Мир Интернет. - 2000. - No 2.

References

1. Medarich M. Vladimir Nabokov i roman XX stoletiya [Vladimir Nabokov and the novel of the XX century]. Nabokov V.V. Pro et contra [Nabokov V.V. Pro et contra] (SPb,1997, 320 p.).
2. Hayles K. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. University of Chicago Press. 1999. - 346 p.
3. Haraway D. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature (Routledge, New York, 1984/1991, 254 p.).
4. Gray C.H. The Cyborg Handbook (Routledge, London, 1995, 270 p.).
5. Gorny E. Ontologiya virtual'noj lichnosti. Bytie i yazyk [Ontology of the virtual personality. Being and language]. Sbornik statej po materialam mezhdunarodnoj konferencii [Collection of articles based on materials of the international conference] (Novosibirsk Institute of Economics, Psychology and Law, Novosibirsk, 2004, 350 p.).
6. Chudova I.V. Osobennosti obraza «Yf» «Zhitelya Interneta» [Features of the image of «I» «Inhabitant of the Internet»]. Psihologicheskij zhurnal [Psychological journal]. 1, 113-117 (2002).
7. Gray C.H. Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age (Routledge, London 2001, 190 p.).
8. Gumanitarnye issledovaniya v Internetе [Humanitarian research on the Internet]. Ed. A.E. Voiskunsky (Terra-Mozhaysk, Moscow, 2000, 431 p.).
9. Vojskunsky A.E. Internet-zavisimost': psihologicheskaya priroda i dinamika razvitiya [Internet Addiction: Psychological Nature and Dynamics of Development] (Akropol', Moscow, 2009, 279 p.).
10. Miller W. W. Russians as people (Phoenix House, London, 1960, 330 p.).
11. Yang K. S. Diagnost - Internet-zavisimost' [Diagnosis - Internet addiction]. Mir Internet [Internet world], 2 (2000).

И.Б. Гайворонская, Е.Д. Любимова

А.С. Пушкин атындағы Ленинград мемлекеттік университеті, Санкт-Петербург, Ресей

Тұлғаның виртуалды өзін-өзі жүзеге асыру психологиясы

Аңдатпа. Мақалада қазіргі цифрлық әлемде өзекті болып табылатын құбылыс – адамның виртуалды ортада өзара әрекеттесу үшін жасаған «виртуалды тұлға» феномені мәселелері қарастырылған. Авторлар адамның виртуалды идентификациясы құрылатын бірнеше тұжырымдамалық негіздерді қарастырады. Мақаланың негізгі бөлімінде виртуалды тұлғаның психологиялық ерекшеліктерін зерттеуге арналған эксперименталды зерттеу нәтижелері және қалыптасқан, шығармашылық адамдарға виртуалды әрекет процесінде өзін-өзі жүзеге асыру қажеттіліктерінің себептері көрсетілген. Респонденттер - Интернетте өз өнімдерін жүйелі түрде жариялайтын суретшілер мен ақындар. Виртуалды тұлғалар тобына 25-36 жас аралығындағы 30 ерлер мен әйелдер кірді. Бақылау тобы да 30 адамнан құралды. Зерттеу үшін жеке психологиялық және тұлғалық қасиеттерді зерттеуге бағытталған әдістер қолданылды, мысалы: Тейлордың мазасыздану деңгейін өлшеу әдісі, Вассерманның әлеуметтік фрустрациялығы деңгейін диагностикалау әдісі, қатаңдықты өлшеу әдісі, Айзенктің психикалық күйді өзін-өзі бағалаудың диагностикалау әдісі, негізгі қажеттіліктерді қанағаттандыру дәрежесін диагностикалау әдісі (Маслоу тесті). Алынған мәліметтердің талдауы ұсынылып, зерттеудің қорытындылары тұжырымдалып, «виртуалды тұлғаны» одан әрі эксперименттік зерттеудің негізгі мәселелері айқындалады.

Түйін сөздер: виртуалды тұлға, цифрлық сәйкестік, тұлға, Мен-бейне, Интернет, виртуал.

I.B. Gaivoronskaya, E.D. Lyubimova

A.S. Pushkin Leningrad State University, Saint Petersburg, Russia

Psychology of virtual self-realization of personality

Abstract. The article considers the issues of a phenomenon that is relevant in the modern digital world - the phenomenon of a «virtual personality» created by a person for interaction in a virtual environment. The authors consider several conceptual foundations on which the virtual identification of a person is built. The main part of the article presents the results of an experimental study devoted to the study of psychological features of a virtual personality and the reasons for the need for established, creative people to self-realization in the process of virtual activity. The respondents were artists and poets who systematically published the products of their creativity on the Internet. The group of virtual personalities included 30 men and women aged 25-36 years. The control group also consisted of 30 people. For the study, there were used such methods aimed at studying individual psychological and personal characteristics, as Taylor's anxiety level measurement method, Wasserman's social frustration diagnostic method, rigidity measurement method, Eysenck's method for diagnosing self-assessment of mental states, and method for diagnosing the degree of satisfaction of basic needs (Maslow test). The article presents an analysis of the data obtained, the conclusions of the study, and key issues for further experimental study of the "virtual personality".

Keywords: virtual personality, digital identity, personality, I-image, Internet, virtual.

Сведения об авторах:

Гайворонская И.Б. – автор для корреспонденции, директор Ломоносовского института (филиала), декан факультета психологии, доцент кафедры общей и прикладной психологии Ленинградского государственного университета им. А.С.Пушкина, Санкт-Петербург, Россия

Любимова Е.Д. – ассистент кафедры общей и прикладной психологии Ленинградского государственного университета им. А.С.Пушкина, Санкт-Петербург, Россия

Gaivoronskaya I.B. – Corresponding author, Director of the Lomonosov Institute (branch), Dean of the Faculty of Psychology, Associate Professor of the Department of General and Applied Psychology, A.S. Pushkin Leningrad State University, Saint Petersburg, Russia.

Lyubimova E.D. – Assistant of the Department of General and Applied Psychology, A.S. Pushkin Leningrad State University, Saint Petersburg, Russia.