

Министерство образования и науки, молодежи и спорта Украины

Таврический национальный университет им. В. И. Вернадского

На правах рукописи

МАЛКИН ВАСИЛИЙ МАКСИМОВИЧ

УДК 159.922.1 : 37.018.1

**ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ
САМОКОНСТИТУИРОВАНИЯ СУБЪЕКТА В ВИРТУАЛЬНОЙ
РЕАЛЬНОСТИ**

19.00.01 - общая психология, история психологии

Диссертация на соискание ученой степени кандидата психологических наук

Научный руководитель:
доктор психологических наук,
профессор кафедры глубинной
психологии и психотерапии
Калина Надежда Федоровна

Симферополь – 2013

ТАВРИЧЕСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. В. И. ВЕРНАДСКОГО

На правах рукописи

Малкин Василий Максимович

УДК 159.922.1 : 37.018.1

**ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ
САМОКОНСТИТУИРОВАНИЯ СУБЪЕКТА В ВИРТУАЛЬНОЙ
РЕАЛЬНОСТИ**

19.00.01 - общая психология, история психологии

Диссертация

на соискание ученой степени кандидата
психологических наук

Научный руководитель:

доктор психологических наук,
профессор кафедры глубинной
психологии и психотерапии

Калина Надежда Федоровна

Симферополь – 2013

СОДЕРЖАНИЕ

| | стр. |
|---|------|
| Введение..... | 4 |
| РАЗДЕЛ 1. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ РЕАЛЬНОСТИ НОВОГО ТИПА КАК ПРИНЦИПИАЛЬНО НОВОЙ ФОРМЫ ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНОГО ПРИСУТСТВИИ СУБЪЕКТА В МИРЕ..... | 11 |
| 1.1. История возникновения и эволюции виртуальной реальности как социокультурного феномена..... | 11 |
| 1.2. Личностная и психическая активность субъекта в поле виртуальной реальности..... | 17 |
| 1.3. «Реальность нового типа» как вид коллективной психической реальности..... | 44 |
| 1.4. Метафора и фантазм как способ экзистенциального присутствия в реальности нового типа..... | 52 |
| Выводы к первому разделу..... | 57 |
| РАЗДЕЛ 2. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ МЕХАНИЗМОВ ИНДИВИДУАЛЬНОГО И ГРУППОВОГО ФАНТАЗМАТИЧЕСКОГО КОНСТИТУИРОВАНИЯ В РЕАЛЬНОСТИ НОВОГО ТИПА..... | 60 |
| 2.1. Организация, этапы и методы исследования механизмов индивидуального и группового фантазматического конституирования..... | 60 |
| 2.2. Объективные и субъективные причины фантазматического конституирования..... | 63 |
| 2.3. Анализ основных механизмов фантазматического конституирования на основе данных анкеты для активных пользователей социальных сетей..... | 69 |

| | |
|--|-----|
| 2.4. Анализ уровня интерпретации невербальных сигналов у подростков-пользователей социальных сетей..... | 85 |
| 2.5 Диагностика межличностных отношений пользователей социальных сетей с помощью методики Т.Лири..... | 97 |
| Выводы ко второму разделу..... | 119 |
| | |
| РАЗДЕЛ 3. Разработка и апробация психологического сопровождения для активных пользователей сети Интернет в юношеском возрасте..... | 126 |
| 3.1 Стадии и стратегии фантазматического конституирования..... | 126 |
| 3.2 Основные положения психологического сопровождения пользователей сети Интернет в подростковом возрасте..... | 135 |
| 3.3 Программа психологического сопровождения подростков - активных пользователей сети Интернет..... | 147 |
| Выводы к третьей главе | 153 |
| | |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ..... | 156 |
| СПОСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ..... | 166 |
| ПРИЛОЖЕНИЯ..... | 185 |
| Приложение А | 185 |
| Приложение Б | 188 |

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Новое время всегда предполагает появление новых ценностей, тенденций, проблем, мировоззрения. На данный момент очевидным является тот факт, что человечество постепенно, но уверенно перемещается в реальность виртуальную, и речь идет не только о киберпространстве. Новейшие достижения в мире цифровых технологий ускоряют этот процесс, так что резонной и актуальной кажется постановка вопроса: «Каким будет субъект реальности нового типа? Как изменится его внутриличностная организация, какие желания будут преобладать, как и с помощью каких механизмов будет происходить процесс конституирования?».

Феномен виртуальной реальности в психологии преимущественно рассматривался на уровне попытки классификации ее как неинвазивной аддикции (Ю.Д.Бабаева, А.Е.Войскунский, Д.Гринфилд, К.Суррат, К.С. Янг и др.) или с социально-психологических позиций в контексте анализа процессов социализации с помощью виртуальных средств (О.Н.Арестова, Д.В.Куликов). Исследования такого типа сфокусированы на сознательной части психики субъекта, игнорируя влияние бессознательных факторов. Однако, поведение, а тем более процесс конституирования в пространстве виртуальной реальности в значительной степени детерминирован бессознательным.

Понятие «конституирования» (В.У. Бабушкин, Э.Гуссерль, В.И. Молчанов, К.А.Свасьян) используется для обозначения широкого спектра проблем и методов анализа, которые позволяют ухватить многомерные процессы формирования человеческим сознанием его предметных целостностей (вещь-вещность, тело-телесность, живое тело), духовных единств (душа, личность), универсальных формообразований (природа, мир, история). Как в отечественной, так и в зарубежной психологии ученые

нередко исследуют феномен конституирования, определяя его как «специфическую активность сознания, при которой сознание не просто воспринимает внешние предметы, а и продуцирует их из самих составляющих сознания» (Э.Гуссерль).

В обществе постмодерна идентичность субъекта не является данной или авторитетно подтвержденной, поэтому конституирование создается методом проб и ошибок, его цели и пути могут постоянно изменяться. Именно такая нескончаемая активность, которая создает субъекта, и есть самоконституированием (Д.Антисери, Г.Ю. Жеребецкая, М.Мерло-Понти, Д.Реале, Ж.-П. Сартр). В свою очередь психологическая работа фантазма, который представляется как «идеальное пространство какой-либо вещи или сценария событий» (Ф.Гваттари, Ж.Делез, Ж.Деррида, В. Кемеров, Ж.Лакан, Н.Ф. Калина, З.Фрейд и др.) в совокупности с возможностями киберпространства, делает возможным возникновение нового типа конституирования – фантазматического. Данный феномен получает распространение в связи с появлением социальных сетей и неограниченной возможностью входа в Интернет, что делает виртуальные коммуникации общедоступными.

Сознательная стороны и специфика самоидентификации пользователей Интернет описана перечнем авторов (Т.Келлер, П.Келли, Э.Рейд, В.Фриндте), в то время, как бессознательные глубинные процессы, связанные с самоконституированием в виртуальной реальности, еще не были исследованы. Проблема обретает значимость и актуальность принимая во внимание тот факт, что для части пользователей самопрезентация в социальных сетях приобретает более приоритетный статус, чем объективная самопрезентация, что сказывается на изменении поведения, сферы интересов, коммуникативных функциях и т.д. Именно эти и другие соображения обусловили выбор темы диссертационного исследования «Психологические особенности самоконституирования в виртуальной реальности».

Объектом исследования выступает фантазм как основная форма экзистенциального присутствия субъекта в реальности нового типа.

Предмет исследования: особенности сознательных и бессознательных психологических механизмов, реализующих процесс фантазматического самоконституирования субъекта в реальности нового типа.

Цель исследования: Эксплицировать и описать онтологические и психологические аспекты фантазматического конституирования субъекта, которое проходит в реальности нового типа.

Задачи исследования:

1. Описать и определить реальность нового типа как пространство для фантазматического самоконституирования субъекта.
2. Выявить и описать характерные механизмы создания индивидуальных фантазмов как структурных единиц коллективного фантазма.
3. На основании теоретического исследования разработать психологические основы типологии стадий и стратегий конституирования в реальности нового типа.
4. Разработать и апробировать программу психологического сопровождения субъекта в реальности нового типа.

Гипотеза исследования:

1) структурные особенности реальности нового типа обуславливают появление принципиально новой формы самоконституирования – фантазматической. Ввиду того, что реальность нового типа обладает всеми характеристиками реальности психической, ее ценность для субъекта будет неоспоримой, а диктуемый способ конституирования – приоритетным. Процесс и механизмы самоконституирования будут детерминированы референтной группой субъекта в реальности нового типа. В свою очередь, субъект реальности нового типа сам будет являться детерминантом самоконституирования для своего социального окружения. Таким образом, самоконституирование в реальности нового типа будет осуществляться при помощи коллективного фантазма.

2) Погруженный в пространство сетевых коммуникаций, субъект-пользователь реальности нового типа будет ориентирован на распознавание мимики собеседников, выражающих свои эмоции с помощью текста и специальных пиктограмм. В то время как способность к интерпретации невербальных стимулов во время общения в объективной реальности снизится за ненадобностью.

3) Специфика формирования и развития межличностных отношений в поле реальности нового типа заключается в отсутствии непосредственного личного контакта между участниками группы, что, в свою очередь, будет причиной для ряда изменений в сформированных в объективной реальности поведенческих и коммуникативных паттернах. Исходя из основных характеристик реальности нового типа, можно сделать предположение о том, что сконструированные фантазмы пользователей будут различаться по числу и типу сетевых интроектов и обладать гендерными различиями.

Теоретико-методологической основой исследования выступают понятие психической реальности, выдвинутое К.Г. Юнгом, представления о субъекте как системе и концепция субъектности (Н.Ф. Калина, С.Д.Максименко, В.А.Татенко, Ю.М. Швалб), представления о процессе конституирования Э.Гуссерля, положения теории Ж. Лакана о субъекте и проблемах желания и влечения, теория С. Жижека об интерпассивности, в частности о возможности наслаждения путем Другого, теория символического обмена Ж. Бодрийяра.

Для решения поставленных задач и проверки гипотез будет использован комплекс **методов исследования**, который включает в себя теоретический анализ психологической литературы по исследуемой проблеме, отстраненное и включенное психоаналитическое наблюдение, анализ дискурса, математический анализ и систематизацию данных (U-критерий Манна-Уитни и T-критерий Стьюдента), вычисление среднего статистического значения с помощью программы Microsoft Excel, а также личностную интроспекцию автора данной работы.

Для диагностики характеристик фантазматического конституирования в работе использовались: авторская анкета приоритетных способов конституирования у активных пользователей социальных сетей, которая позволила выделить проявления статического, динамического и пограничного конституирования; методика определения зависимости от Интернет К.Янг и авторская методика диагностики зависимости от Интернет, для выявления уровня активности личности в виртуальных коммуникациях, методика диагностики уровня развитости способности к адекватной интерпретации невербального поведения В.А.Лабунской для выявления изменений в интерпретации невербального поведения у активных пользователей социальных сетей при реальном общении; методику диагностики межличностных отношений Т.Лири для выявления поведенческих черт и типов межличностной коммуникации, присущих исключительно виртуальному субъекту.

Базой исследования выступила школа-гимназия №1 имени К.Д.Ушинского, Таврический национальный университет имени В.И.Вернадского и сеть компьютерных клубов города Симферополя. Контингент исследования состоял из трех возрастных групп: 68 девочек и 72 мальчика в возрасте 13-14 лет, подростки в возрасте от 17 до 25 лет (116 респондентов женского пола и 60 мужского) и 25 мужчин и 25 женщин в возрасте от 30 до 60 лет. Общую выборку составили 367 человек.

Научная новизна исследования заключается в следующем:

- 1) Впервые обосновано понятие реальности нового типа как формы экзистенциального присутствия, которая создается на стыке объективной реальности и индивидуальной психической реальности пользователя сети Интернет; установлено, что реальность нового типа обладает всеми признаками психической реальности: онтологичность, дереализующая интенция, динамичность, ценность; доказано, что в реальности нового типа разворачивается процесс фантазматического самоконституирования, результатом которого является виртуальный

субъект; выявлены способы и механизмы конституирования виртуального субъекта; составлены обобщенные характеристики психологического профиля виртуального субъекта; раскрыты стадии и стратегии фантазматического конституирования.

2) Систематизированы представления о возможности репрезентации проблематики внутриспсихических процессов и самоконституирования в условиях создания коллективного фантазма с использованием механизмов реальности нового типа и расширено изучение гендерных особенностей виртуальной идентичности пользователей сети Интернет.

3) Изучение явления психической реальности субъекта и способов ее объективации получило дальнейшее развитие.

Теоретическое значение работы определяется введением в практику современной психологии нового семантического и категориального аппарата, соответствующего объективному состоянию виртуальной среды, а так изменением вектора направленности психологических исследований в области виртуального пространства. С 1994 года благодаря работам Кимберли Янг в психологии появляется понятие симптома интернет-зависимости, описание которого во многом базируется на описании расстройств, связанных со злоупотреблением психоактивными веществами. Форма описания интернет-зависимости и совокупность причин и симптомов, сформулированных К. Янг, на последующее двадцать лет задали направленность будущим исследованиям в области поля виртуальной реальности. Однако эволюция возможностей, функций и свойств виртуальной реальности вызывает к жизни новые механизмы социотехнического взаимодействия между субъектом-пользователем и средой. В данной работе мы предлагаем современный анализ механизмов и способов взаимодействия субъекта с виртуальной реальностью, а также новые критерии для определения нормы и патологии применительно к виртуальному пространству.

Апробация работы. **Основные положения исследования были изложены на научно-практических конференциях: IV Международной конференции по глубинной психологии «Психоанализ в Украине: настоящее и будущее» ФАНТАЗМ В ПСИХОЛОГИИ, ПСИХИАТРИИ И ПСИХОТЕРАПИИ, VI Международной конференции по глубинной психологии и психоанализу «Психоанализ в Крыму: Искусство, Глянец и Гламур» (Симферополь, 2008), VII Международной конференции по глубинной психологии и психоанализу (Симферополь, 2009), международной научно-практической конференции «Проблемы эмоциональной регуляции деятельности» в Южноукраинском национальном педагогическом университете им. К.Д. Ушинского (Одесса, 2009), V Всеукраинской научной конференции «Проблеми політичної психології та її роль у становленні громадянина української держави» (Киев, 2008), на научно-практической конференции «Пригоди ідентичності в пост-демократичний період» (Киев, 2011), XXXVI научно-практической конференции Таврического национального университета им. В.И. Вернадского (Симферополь, 2005, 2007), конференции молодых ученых юга Украины (Ялта, 2010), на ежегодной общеуниверситетской конференции «Дни науки им. Вернадского» (2010-2012), на заседании семинара кафедры общей и дифференциальной психологии Южноукраинского национального педагогического университета им. К.Д. Ушинского.**

Публикации: Основные результаты исследования отображены в 8 публикациях, из них 5 в профильных изданиях.

Структура работы отвечает логике научного исследования и состоит из вступления, трех разделов, выводов, библиографического списка и приложений. Общий объем работы составляет 199 страниц компьютерного текста. Основной текст состоит из 165 страниц. Диссертация проиллюстрирована 25 таблицами и 2 приложениями. Список использованной литературы содержит 211 источников, изложенных на 19 страницах.

РАЗДЕЛ 1. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ РЕАЛЬНОСТИ НОВОГО ТИПА КАК ПРИНЦИПИАЛЬНО НОВОЙ ФОРМЫ ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНОГО ПРИСУТСТВИЯ СУБЪЕКТА В МИРЕ.

1.1 История возникновения и эволюции виртуальной реальности как социокультурного феномена

История определения начинается с компьютерного художника и разработчика ранних интерактивных художественных произведений Майрона Крюгера, который в конце 1960-х для описания своей деятельности вводит понятие *искусственная реальность*. В 1969 году он начал исследования по взаимодействию «человек — компьютер» в Университете штата Висконсин.

Его ранние работы носили кинетический характер и давали возможность прямого в них участия. Поэтому общество воспринимало Крюгера скорее как художника, нежели как ученого. Крюгер создает такие проекты как, как ГЛОУФЛОУ (Течение свечения), МЕТАИГРА и ПСИХИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО.

Майрона Крюгера беспокоит то, что в современной ему виртуальной реальности мало реального. Это относится не столько к абстрактности сценариев, сколько к замедленности реакции на входной сигнал. В изданной в 1972 году книге «Искусственная реальность: прошлое и будущее» М. Крюгер пишет: «Я двигаю своей рукой, и затем двигается моя графическая рука. Это необязательно. Учитывая затраченные ресурсы, это нужно преодолеть. Если бы я занимался бизнесом, то сделал бы несколько вещей. Я бы избавился от приводов. Я бы увеличил скорость происходящих процессов и знаю, как это сделать. Я бы мгновенно сделал все это понятным людям». Область интересов М. Крюгера в это время — философские аспекты проблемы будущей «виртуальной реальности».

Используя видеокommunikацию, Майрон Крюгер много экспериментировал с жестами и человеческим восприятием. Первой системой виртуальной реальности стала «Кинокарта Аспена» (Aspen Movie Map), созданная в Массачусетском Технологическом Институте в 1977 году. Эта компьютерная программа симулировала прогулку по городу Аспен, штат Колорадо, давая возможность выбрать между разными способами отображения местности. Летний и зимний варианты были основаны на реальных фотографиях.

В 1984 году понятие «виртуальная реальность» появляется в произведении «Нейромант». Автор «Нейроманта» писатель-фантаст Уильям Гибсон определял VR как: «единую, согласованную галлюцинацию миллиардов людей». А предложенный 1989 году термин "виртуальная реальность" обозначал искусственный трехмерный мир - киберпространство, созданное с помощью компьютера и воспринимаемое человеком посредством специальных устройств. В 90е годы ознаменовались бумом исследований на тему виртуальной реальности и появлением таких имен как Джарон Ланьер, Говард Рейнгольд и Филип Заи. Рейнгольд пишет книгу «Виртуальная реальность», в которой обращается к широкому кругу читателей, делая этот феномен доступным для технически менее просвещенных энтузиастов, Заи в своем «Философском путешествии в Виртуальную Реальность» выдвигает идею, что VR создана, чтобы получить онтологический статус, аналогичный действительной реальности, а Дж. Ланьер вводит новое определение «виртуальная реальность», которое гласит: «Виртуальная реальность - это иммерсивная и интерактивная имитация реалистичных и вымышленных сред, т.е. некий иллюзорный мир, в который погружается и с которым взаимодействует человек, причем создается этот мир имитационной системой, способной формировать соответственные стимулы в сенсорном поле человека и воспринимать его ответные реакции в моторном поле в реальном времени».

Позже Дж. Ланьер формирует основные законы функционирования виртуальной реальности:

1. Для создания убедительного комплекса ощущений реальности компьютерный синтез свойств и реакций виртуальной реальности должен производиться в реальном времени.

2. Объекты виртуальной реальности должны вести себя аналогично объектам материальной реальности.

3. Пользователь должен иметь возможность воздействовать на объекты виртуальной реальности.

4. В виртуальных мирах должна быть создана физика, подобная реальной (гравитация, свойства воды, столкновение с предметами и т. п.).

В зависимости от характера взаимодействия человека с виртуальной средой, специалисты выделяют три ее вида: **пассивную, исследовательскую и активную**. При работе с пассивной виртуальной реальностью пользователь выступает в качестве обычного зрителя, способного получать информацию, но не управлять ею. В отличие от пассивной, исследовательская виртуальная среда позволяет перемещаться внутри нее. Активная же среда дает возможность взаимодействовать с ней, внося какие угодно коррективы в ее работу. В соответствии с общей картиной развития информационных технологий, третий вид пока еще остается недоступным в полной мере исследователям киберпространства, но уже сейчас многие аналитики называют его основой, так называемого, "цифрового будущего человечества".

Виртуальные реальности также классифицируют, как **условные, прожективные и пограничные**. К условному типу VR можно отнести систему, которую разработал Майрон Крюгер, в которой изображение человека комбинируется с компьютерной картинкой среды, они моделируют (схематизируют) определенные ситуации или действия (процессы). К прожективному классу виртуальных реальностей относятся все реальности спроектированные, исходя из некоторых идей. Например, к классу прожективных виртуальных реальностей относятся реальности, созданные на основе научных теорий. В качестве примера можно привести работу специалистов компании "Digital Equipment Corporation", которые помогают химикам моделировать силы молекулярного притяжения и отталкивания. Своей целью ученые поставили - за два года разработать такую систему, которая даст возможность химикам, в прямом смысле слова, руками ощутить эти силы, строя объемные модели молекул в виртуальном пространстве. Третий тип виртуальной реальности можно назвать пограничными

виртуальными реальностями, они представляют собой сочетание обычной реальности и виртуальной. Их создание позволяет "расширять сознание" специалиста, вооружая его "видением" и знаниями, которыми он актуально здесь и сейчас не может обладать.

Со временем активность в виртуальном мире изменилась и усложнилась. Так, кроме восприятия и манипуляции с предметами виртуального окружения, субъект вначале получает предусмотренную программой возможность коммуникации с облаченным в антропоморфные формы образами интерфейса, а позже – шанс на спонтанное общение с другими участниками виртуальной реальности. Постепенно число участников виртуальной реальности увеличивается, и от позиции потребителя пользователь виртуальной реальности переходит к позиции создателя, формируя не только наполнение сайтов и форумы с помощью текста и изображений, но и создавая новый вид товара – виртуальные ценности.

В 1980 году американский социолог и футуролог Элвин Тоффлер, предвидя в своей книге «Третья Волна» рыночные изменения будущего, вводит понятие «просьюмеризм», объединив два слова «produce» - производить и «consume» - потреблять, предполагая, что в сверхиндустриальной информационной цивилизации произойдет уход от чистого производства и чистого потребления. В реалиях современного интернета, просьюмеризм – неотъемлемая часть постоянного обновляющегося и совершенствующегося организма Сети.

В 2005 году возникает явление «User-Generated Content (UGC)», объединяющее в себе такие медиа-технологии как FAQ, блоги, подкасты, фото, видео и Вики-проекты и легитимизирующее возможность рядовых пользователей производить содержание сайтов наряду с администрацией. Такое высвобождение пользовательского потенциала обусловило скачок немодерированной и невыверенной информации, что, по мнению Кевина Келли привело к тому, что знание в Сети становится все более хрупким [61].

К. Келли пишет: «На любой найденный мною факт всегда найдется кто-нибудь, кто его оспаривает. Каждый факт имеет свой антифакт. Система гиперссылок подчеркивает эти антифакты так же ярко, как и сами факты. Одни антифакты глупы, другие спорны, а третьи вполне обоснованны» [61]. Количество информации, ее разнообразие и отсутствие верификации приводят к ситуации, когда пользователь Сети оказывается в ситуации постоянного выбора – решения групповой задачи, новой аватары, предпочитаемых музыкальных композиций и т.д. – без возможности подтвердить или опровергнуть свое мнение с помощью эксперта. Отсутствие привычной патерналистики приводит к тому, что пользователь вынужденно интегрирует фалличность эксперта и принимает решение самостоятельно. Однако объективная невозможность быть всесторонним экспертом фрустрирует пользователя и провоцирует неуверенность в себе. Келли характеризует неуверенность как своеобразную текучесть: «Мое мышление стало куда менее постоянно, чем, например, текст в книге, оно приближается к текучести текста в «Википедии». Я чаще меняю свое мнение. Мой интерес к вещам растет и падает гораздо быстрее. Мне менее интересна истина и более интересны разные правды. Я чувствую насколько важно субъективное для создания объективного из общего множества информационных точек» [61].

В сентябре 2005 года Тим О'Рейлли публикует статью «What is Web 2.0», в которой представлено его видение современных тенденций интернет-коммуникаций и впервые появляется термин Веб 2.0. По словам О'Рейлли, Веб 2.0 – это «методика проектирования систем, которые путем учета сетевых взаимодействий становятся тем лучше, чем больше людей ими пользуются». Виртуальный социум возвращается к необходимости верификации знаний и, благодаря новым сетевым технологиям возможность принять участие в этом процессе появляется у всех пользователей. Короткие комментарии становятся важнее целостной статьи, что делает участие каждого пользователя ценным, возможность свободно править текст другого

автора способствует деперсонализации и растворению личности. Информации, воспринимаемой пользователем, становится настолько много, что нет возможности запомнить, кто написал ту или иную статью или выложил в сеть видеоролик. Когда в Сети пропадает отождествление текста с написавшим его человеком, а информация воспринимается без преломления сквозь призму субъективности ее создателя, происходит то, что Ролан Барт описывал как «Смерть автора». Р. Барт пишет: «Так обнаруживается целостная сущность письма: текст сложен из множества разных видов письма, происходящих из различных культур и вступающих друг с другом в отношения диалога, пародии, спора, однако вся эта множественность фокусируется в определенной точке, которой является не автор, как утверждали до сих пор, а читатель» [10; с. 390]. Именно пользователь, занимающий одновременно две позиции – писателя и читателя, творца и критика – формирует динамическую стабильность знания в Сети. Спонтанное сотрудничество группы просьюмеров с целью совместной категоризации информации получает название «фолксономия». Раскрывая понятие фолксономии, К. Келли пишет: «Постепенный, кропотливый прогресс, удел несовершенных наук, кажется единственным способом узнать что-либо. Захваченный во всемирную сеть, я сам ощущаю себя сетью, ищущей стабильность в нестабильных частях. И вот, пытаюсь собрать правды из полуправд, неправд и каких-то других правд, разбросанных во всемирном потоке (за сборку теперь отвечает каждый из нас, а не власти, как это было раньше), я невольно склоняюсь к текучему образу мысли (сценарии, временные убеждения) и к текучим ресурсам (мэшапам, твиттеру, поисковику)» [61].

В течение почти 30 лет своего существования виртуальная реальность совершила переход из статуса «элитарной культуры» в статус «массовой культуры», одновременно с этим перестав быть исключительно техническим термином. Обилие вопросов, поднимаемых виртуальной реальностью, наличие собственной мифологии и суеверий, а также уровень и глубина ее

интеграции в повседневную жизнь современного человека, выводят ее на уровень социально-культурного феномена.

Следует так же отметить, что наряду с понятием «виртуальная реальность» Дж. Ланьер предлагал несколько других понятий, среди которых была «дополненная реальность». Основное отличие в том, что *виртуальная реальность* конструирует новый искусственный мир, а *дополненная* лишь вносит отдельные искусственные элементы в восприятие мира реального. Определение *дополненной реальности* ставит под сомнение устоявшееся мнение о пользователе как о «субъекте «поглощенном» виртуальным пространством».

На основании идеи аккумулируемых благодаря сети «дополнений», мы предлагаем идею возникновения психической реальности, находящегося на стыке виртуальной реальности и реальности объективной, где в роли «дополнений» будут выступать психические интроекты, интеграция которых повлечет за собой процесс виртуального самоконституирования.

1.2 Личностная и психическая активность субъекта в поле виртуальной реальности.

Для подробного раскрытия процессов репрезентации субъекта в реальности нового типа, мы считаем необходимым обратиться к понятию *конституирование*, определяемому следующим образом: «Конституирование – основное понятие так называемой "конститутивной феноменологии", разрабатывающей общую теорию сознания в аспекте корреляции между предметами и их эквивалентами в сознании» [127]. Понятие «конституирование» являлось основным для философских взглядов Эдмунда Гуссерля и его феноменологического тезиса «Назад, к самим вещам!». Гуссерль считал, что нужно отказаться от построения дедуктивных систем философии, а также от редукции вещей и сознания к каузальным связям, изучаемым науками, предлагая в свою очередь обращение к первичному

опыту — к опыту чистого познающего сознания. Такое сознание не рассматривает существующее, но обращается к *сущности* – возможному, априорному в сознании.

Суммируя вышесказанное, процесс конституирования можно определить как: «самообнаружение предметности в сознании, разумея под предметностью не эмпирически-индуктивную данность, а эйдетически-смысловую самоданность» [127].

Процесс конституирования условно поделен Гуссерлем на три уровня: уровень конституирования времени, уровень конституирования индивидуального целостного субъекта с окружающим его миром и уровень конституирования интерсубъективности, т.е. уровень возникновения сообщества трансцендентальных субъектов в общезначимом мире.

На первом уровне конституирования возникают такие явления как «объективное время» и «имманентное время». Э. Гуссерль указывал, что конституирование на этом уровне опирается на одни и те же данности сознания «различия же заключаются в модусе нашего восприятия, который связан с изменением установки сознания. Активность сознания может быть направлена как на чувственное восприятие (в этом случае мы будем иметь дело с имманентным временем), так и на сам чувственно воспринимаемый предмет, что позволит осуществить конституирование объективного времени» [8]. Формирующийся благодаря гилетическому материалу настоящего, ноэзис выступает отправной точкой для формирования понятия «прошлое» и «будущее» и устанавливает связь между ними. Для того чтобы раскрыть механизм конституирования времени, Э. Гуссерль вводит понятия «ретенция» и «протенция». Под ретенцией принято понимать следы прошлого переживания в настоящем, осознание того, что раздражитель уже непосредственно не воздействует на рецепторы. Ретенция становится возможной в результате того, что постоянно обновляющийся сиюминутный чувственный опыт сдвигает следы переживания в прошлое вдаль от «теперь-точки». Запущенная однажды благодаря первичному впечатлению и

постоянно изменяющаяся от ретенции к ретенции, «теперь-точка» фиксируется в сознании как «только что прошедшая», создавая, таким образом, непрерывный континуум восприятия. Согласно Э. Гуссерлю, то, что мы фиксируем в сознании как «сейчас» есть лишь «центр кометных хвостов ретенций» [98]. Своеобразным двойником ретенции выступает протенция – это ожидание того, что произойдет, предвосхищение будущего. Основная функция протенции состоит в том, что она конституирует пустоту перед «теперь-точкой», делая возможным первичное впечатление. «Протенция характеризует сознание как готовность к восприятию, как активность, которая подготавливает восприятие, «создает» его» [98; с 65]. Возникающая таким образом система «ретенция-теперь-протенция» формирует ощущение внутреннего имманентного времени, которое ляжет в основу будущих интенциональных актов. Несмотря на то, что первый уровень, - уровень конституирования времени, - является базовым и все последующие выступают как надстройки над этим уровнем, роль Я и активность субъекта сводится к минимуму, так как конституирование времени является следствием пассивного синтеза сознания.

Время в виртуальной реальности конституируется по сходным законам. Однако поле виртуальной реальности благодаря своим функциональным характеристикам будет выступать для субъекта в качестве чувственного объекта восприятия, а значит, находясь в виртуальной реальности, субъект будет опираться не на имманентное время, а на объективное. Закреплению главенства объективного времени в поле виртуальной реальности будут способствовать следующие ее характеристики: *эволюция и, как следствие, ускорение процессов сетевых коммуникаций и специфика пользовательской активности в Сети*. Процесс эволюции сетевых коммуникаций начинается с электронной почты, с помощью которой пользователи обменивались текстовыми сообщениями, по сути, ни чем не отличавшимися от текстовых сообщений писем в конвертах. Электронная почта опредмечивает своего владельца только именем почтового ящика и в редких случаях фотографией

пользователя, а ответа на письмо может прийти через несколько минут или несколько дней. Следующий шаг в ускорении сетевых коммуникаций – служба мгновенного обмена сообщениями (ICQ, MSN, Qip и т.д.). Кроме имени и фотографии своего владельца, службы мгновенного обмена сообщениями предоставляют пользователю возможность персонализироваться с помощью, так называемого статуса – короткой фразы, характеризующей пользователя в данный конкретный момент. В отличие от электронной почты, здесь обмен сообщениями происходит в реальном времени, появляется возможность переписываться сразу с несколькими собеседниками одновременно, скорость обмена сообщениями увеличивается, что в свою очередь приводит к уменьшению количества знаков в каждом отдельном сообщении. Реакция на сообщение собеседника может быть выражена одной пиктограммой-смайликом или аббревиатурой типа «лол», «СПС», «имхо» и т.д., что еще ускоряет процесс коммуникаций. Предельной точкой эволюции сетевого общения на данный момент являются социальные сети. Предоставив своим пользователям возможность многосторонней репрезентации своего цифрового образа (текст, фото, видео, музыка, игры, группы по интересам и т.д.), социальные сети прочно встроились в повседневную действительность.

На примере социальных сетей также хорошо можно проследить конституирование объективного времени. Ежедневное присутствие пользователя в социальной сети состоит из множества ритуализированных действий (чтение новых сообщений и активная переписка, проверка новостей, просмотр нового видео и пр.) каждое из которых само по себе занимает небольшой промежуток времени. Так, одобрение понравившейся фотографии, если мы решим «поставить сердечко» может занять всего один клик мышью, написание сообщения может продолжаться от нескольких секунд до минуты, просмотр видеозаписи обычно не превысит 4-5 минут, а в большинстве своем – это «короткометражки» продолжительностью до одной минуты. Редактор американского журнала «Weird» Кевин Келли так

описывает свое функционирование в Сети: «Сегодня я был в толпе людей, наблюдавших за тем, как босоногий мужчина ест грязь; потом лицо поющего мальчика начало плавиться; потом Санта спалил свою елку; потом, на самой макушке мира, я плавал внутри глинобитного дома; потом кельтские узлы неожиданно развязались; потом какой-то парень сказал мне формулу для изготовления чистого стекла; потом я наблюдал за собой – в старших классах школы, за рулем велосипеда. И это всего лишь несколько моих первых минут в интернете» [61; с. 122]. На сознательном уровне субъект фиксирует совокупность завершенных действий, - сообщение написано, фотография одобрена, видео просмотрено, - однако поисковая активность, предшествующая каждому из этих действий - поиск страницы необходимого собеседника, просмотр остальных фотографий в альбоме, исследование ленты новостей, - остается вне сферы контроля сознания. Согласно Э. Гуссерлю: «Сознание обязательно включает в себе временные структуры, благодаря чему временность сознания обладает совершенно уникальным характером» [113; с. 66]. Таким образом, продолжительность осознаваемого времени, проведенного в сети, чаще всего не совпадает с действительным временем, подтверждая предположение об объективности времени, конституируемом в виртуальном пространстве.

Субъект и окружающий его мир возникают на втором уровне конституирования. Конституирование тела, пишет Эдмунд Гуссерль, происходит двояким образом: «с одной стороны, оно [тело] есть чисто физическая вещь и поэтому имеет реальные свойства, которые взаимодействуют с окружающим миром, но с другой стороны, тело – это не просто совокупность физических процессов, но и носитель чувственных переживаний и связанных с ними чувственных настроений и инстинктов» [8]. В поле виртуальной реальности отсутствует возможность конституирования физической вещи, однако, созданный цифровой конструкт (персонаж многопользовательской он-лайн игры или страница пользователя социальной

сети) может выступать в качестве объекта, на который могут быть спроецированы чувственные переживания пользователя. Более того, такой цифровой конструкт – это возможность для его создателя выразить чувство или испытать эмоцию в поле виртуальной реальности, и происходит это благодаря тексту. Текст – это основной инструмент для конституирования в виртуальной реальности. Текст в различных его проявлениях создает виртуального субъекта и виртуальную среду. Ж. Лакан пишет по этому поводу: «Человек говорит, но говорит он благодаря символу, который его человеком сделал» [76; с.46]. Виртуальная среда, как следует из названия – это среда возможного, потенциального и именно текстовое сообщение наполняет цифровой мир содержанием. Переданные и принятые сообщения, рекламные баннеры, данные в социальной сети, адрес в строке браузера или запрос в поисковой системе, все это – текст, а следуя Р. Барту: «...как письмо, так и устная речь представляют собой важнейшее составляющее любой структуры, имеющей целью передачу информации» [10]. Вместе с текстом, выступающим структурно-функциональной единицей виртуальной реальности, изображение, как своего рода гипертекст, становится следующим инструментом для конституирования. «Словесный текст и изображение находятся здесь в комплиментарных отношениях; и текст, и изображение оказываются в данном случае фрагментами более крупной синтагмы, так что единство сообщения достигается на некоем высшем уровне – на уровне сюжета, рассказываемой истории...» [10]. Процесс формирования виртуального образа при помощи изображения снижает значимость текстового сообщения и оставляет ему функцию закрепления смысла и прояснения значения изображения. Так, появившийся новый альбом с фотографиями требует краткого резюме или хотя бы наименования, а новая аватарка в социальной сети обычно сопровождается текстовым пояснением. В противном случае появившееся изображение рискует стать объектом бесконтрольных проекций виртуального социума. Поясняя специфику изображения, Р. Барт пишет: «разумеется, фотографирование

предполагает определенное изменение реальных предметов (вследствие характерного построения кадра, редукции, перехода от объемного видения к плоскому), но такое изменение – в отличие от акта кодирования – не есть трансформация; принцип эквивалентности (характерный для подлинных знаковых систем) уступает здесь место принципу квазиидентичности. Иными словами, знаки иконического сообщения не черпаются из некой кладовой знаков, они не принадлежат какому-то определенному коду, в результате чего мы оказываемся перед лицом парадоксального феномена – перед лицом *сообщения без кода*» [10]. Смысловое содержание изображения в поле виртуальной реальности каждый пользователь будет определять для себя сам, руководствуясь бессознательными предпочтениями и интроектами, почерпнутыми в сети.

Но вернемся к вопросам конституирования. Изображение, прилагаемое к цифровому конструкту, призвано сформировать законченный образ тела виртуального субъекта, делая возможным физическую репрезентацию в поле виртуальной реальности. Однако, закрепленное за одним изображением, «цифровое тело» остается статичным как в пространстве, так и во времени. Ролан Барт пишет: «в самом деле, фотография вызывает у нас представление не о *бытии-сейчас* вещи (такое представление способна вызвать любая копия), а о ее *бытии-в-прошлом*. Речь, следовательно, идет о возникновении новой пространственно-временной категории, которая локализует в настоящем предмет, принадлежавший минувшему; нарушая все правила логики, фотография совмещает понятия *здесь* и *некогда*» [10]. Таким образом, любое изображение, используемое для формирования виртуального тела цифрового конструкта, будет восприниматься как ретенция, относительно постоянно обновляющейся теперь-точки объективно воспринимаемого времени. Следовательно, тело виртуального субъекта всегда находится в прошлом, но его телесные проявления, выраженные с помощью текстовых сообщений (ритуалы общения, телесные эмоциональные реакции и т.д.), будут восприниматься как явления настоящего, так как

потенциал действия таких сообщений будет реализовываться непосредственно в момент прочтения текста.

Такое субъективное восприятие виртуального собеседника способствует вытеснению понятия «смерть» из поля виртуальной реальности. При отсутствии физической угрозы здоровью и угрозы времени и окружающей среды, конструкт, однажды созданный пользователем в поле виртуальной реальности, теоретически наделяется статусом бессмертного. В пространстве виртуальной реальности нет угрозы смерти для конституируемых образов, что непосредственно отражается на процессах межличностного взаимодействия. В «Символическом обмене и смерти» Ж. Бодрийяр пишет: Смерть – это всегда уже имеющийся избыток и доказательство того, что жизнь недостаточна лишь при изъятии из нее смерти, что жизнь существует лишь при вторжении в нее смерти и при обмене с ней, иначе она обречена на дисконтинуальный режим ценности, а значит на абсолютный дефицит» [15; с. 277]. Как и любое желание, *желание жить* проявляет себя только при объективации через страх потери, страх смерти. Препятствием, необходимым для того, чтобы ощутить *желание жизни как* объект желания, будет выступать пускай и находящийся в «фоновом режиме», страх перемен. Человечество, давно признавшее факт своей конечности и подтверждая это историей каждого отдельно взятого субъекта, создает то, что Артур Шопенгауэр называл *мировой волей*. «Не имея ни в чем своего основания, она является основанием для всего существующего: порождает все (путем процесса объективации) и управляет всем. Воля человека – воля, существующая в каждом человеческом индивидуе, - есть не более чем объективация этой мировой воли» [135; с. 29]. Мировая воля, как коллективный фантазм планетарного размера, включив однажды субъекта в свою систему, использует его одновременно с целью собственной репрезентации и как источник нового материала для постоянного конституирования. Обретая знания через объективацию воли

субъект также получает и коллективные переживания и страхи, в том числе и страх смерти.

А.Шопенгауэр признает наличие возможности разорвать связь с мировой волей, «но путь к этому лежит через деиндивидуализацию, десубъективацию, устранение границы между «Я» и «не-Я», забвения себя и превращения в чистый субъект познания [135; с. 29]». Подобную идею высказывает и Адам Робертс, автор «The McAtrix derided», книги, пародирующей трилогию «Матрица» брата и сестры Вачовски. А. Робертс описывает реальность, полную клише, копий и подражаний, мир, в котором господствуют всемирно раскрученные бренды, а каждый стремится быть похожим на какую-то знаменитость. Выскользнуть из объятий системы способен только тот, кто не поймался на наживку глянцевого образа, тот, кто не стремится стать Кем-то. В противовес Нео, имя «избранного McAtrix» - Немо, Никто.

Процесс утраты личности характерен для виртуальной реальности тогда, когда речь не идет о сетевых коммуникациях. До тех пор, пока субъект ни как не персонализирован и за ним не закреплен один или несколько виртуальных имаго, он представляет собой чистый субъект познания, один из миллионов таких же неопредмеченных, познающих *реальный мир* через призму виртуального, сущностей.

Уйти от мировой воли, а значит и от страха смерти, субъект сможет, если откажется от ядра, его создающего, или делигирует качества собственной субъектности некому объекту, запустив механизм децентрации. И здесь мы возвращаемся к виртуальной реальности, в поле которой возникнет имаго, наделенное свойствами субъекта и его пассивным опытом. Славой Жижек пишет: «Перенесение на другого моего пассивного опыта представляет собой гораздо более загадочный феномен, нежели активность посредством другого: в случае с интерпассивностью я децентрирован значительно более радикальным способом, чем при интерактивности, поскольку интерпассивность лишает меня самого ядра моей

субстанциональной идентичности» [42; с. 32]. Итак, децентрировав «Я» с помощью создания цифрового конструкта (страница пользователя социальной сети или персонаж в компьютерной игре, не важно) субъект получает доступ к широкому спектру возможностей, не только оберегающих от страха смерти, но и способствующих фантазматическому конституированию личности.

Исходя из представления, что виртуальная реальность выполняет защитно-компенсаторную функцию, мы можем выделить несколько факторов, способствующих совладанию со страхом смерти:

- онтологические особенности виртуальной реальности,
- возможность создания нескольких виртуальных имаго.
- возможность не только повлиять на время и место смерти, но и избежать ее.

В поле виртуальной реальности отсутствует время, как фактор определяющий процессы старения (и в конечном итоге – смерть), а также нет «физической угрозы» существованию в форме вредоносного влияния окружающей среды, необходимости дышать и питаться, что значит, что созданные пользователями виртуальные образы могут существовать вечно. Кроме того, основной формой общения в виртуальной среде по-прежнему является обмен текстовыми сообщениями, так что даже в ситуации, когда вместо создателя цифрового имаго, в сеть выходит другой пользователь, виртуальный социум все равно опосредованно будет подтверждать факт «жизни» его автора. Специалист по виртуалистике из «Шлема Ужаса» В. Пелевина, описывая одну из героинь, говорит следующее: «...феноменологически она существует в виде неясно откуда берущихся сообщений, подписных Ариадна» [107; с. 40]. Даже в случае, когда пользователь долгое время отлучен от сетевых коммуникаций, на его почтовый ящик приходят письма и уведомления, постоянные читатели «Живого Журнала» оставляют ему свои комментарии, а спам-машины производят индивидуально ориентированные предложения.

Еще один способ совладать со страхом смерти, представленный в поле виртуальной реальности – это создание множества цифровых конструктов. Выступающий одновременно в качестве родителя и ребенка пользователь наделяет «виртуальных детей» различной внешностью, именами, взглядами на жизнь до тех пор, пока выплеснутое наружу, но обращенное, по сути, к самому себе либидо не запустит процесс конституирования реального «Я». Ж. Лакан пишет: «Я – продукт нарциссизма, стадии развития, переходной от аутоэротизма к объектной любви [88; с. 30]». Поливариантность виртуальных объектов, появившихся в результате отщепления от образа, сформированного регистром Воображаемого, создает виртуальный «плавающий субъект».

Создавая очередное имаго, Субъект-пользователь раз за разом будет возвращаться к проблеме отсутствия законченного зрительного образа, ввиду того, что большинство сетевых коммуникаций не предполагают наличие «виртуального тела», а сам пользователь представлен совокупностью отдельных функциональных элементов – прозвища, аватары, цитаты и т.д. Ж. Лакан пишет: «...инстанция я формируется отчуждающей идентификацией, основанной на изначальной нехватке телесной целостности [88; с.31]».

Следующая стратегия совладания, продиктована желанием защититься от обсессивного страха перемен и невозможности их, перемены, контролировать. В отличие от сетевых коммуникаций, компьютерные игры – это череда ситуаций в которых виртуальный субъект находится в постоянной опасности. Окружающая среда однозначно враждебна, те, с кем можно пообщаться, четко делятся на «синергистов» и «антагонистов», а продуктивность взаимодействия цифрового конструкта субъекта-пользователя с окружающей его действительностью, и степень удовольствия, получаемого в процессе игры, будут зависеть от того, насколько правильно «настроен» цифровой образ. Если пользователю удастся реагировать адекватно, игра продолжается долго, если нет – персонаж умрет. Но на смерти персонажа игра не заканчивается: защитный механизм «Всемогущий

контроль», воплощенный в комбинации клавиш «SAVE» и «LOAD», может бесконечное количество раз возвращать персонажа к жизни на некотором, предваряющем только что пережитую смерть, этапе. Указанный механизм не только значительно снижает тревожность, связанную с потерей значимого объекта, но и постепенно формирует нарциссическое чувство всемогущества, так как субъект-пользователь, используя информацию, полученную перед смертью персонажа, сможет избежать травмирующей ситуации в будущем.

Иначе складывается ситуация в MMORPG, - многопользовательских он-лайн играх, - когда виртуальное тело сформировано и визуализировано самим игроком, субъект-пользователь, децентрирован благодаря процессам интерпассивности, а в качестве «синергистов» и «антагонистов» выступают другие игроки. Конструкт, с которым оперирует пользователь, всегда здоров, сыт и не требует отдыха, так что, сам по себе он самодостаточен и однажды созданный, может «жить» вечно. Ситуации, где персонажу будет что-то угрожать, возникают лишь тогда, когда субъект-пользователь в угоду своему нарциссизму начинает улучшать имеющийся цифровой конструкт, добывая главную ценность виртуальных миров – игровой опыт. Одновременное функционирование множества игроков исключает возможность использования защитного механизма «SAVE/LOAD», что снова делает конструкт уязвимым и смертным, но, как и в случае, с одиночными играми, в MMORPG смерть – это не финал. Каждый раз после смерти, образ будет возрожден, но в качестве платы за перерождение, потеряет часть драгоценного опыта. Резюмируя активность в многопользовательских он-лайн играх, можно выделить следующую закономерность: чем больше опыта получает игрок, тем больше опыта ему понадобится в будущем, следовательно, сильнее будет его желание избежать смерти персонажа. Комментируя Жоржа Батая, Морис Бланшо пишет: «Все это происходит так, словно человек располагает такой способностью к смерти, которая намного и некоторым образом бесконечно превосходит то, что ему надо для смерти, и это смертное излишество человек смог обратить своим могуществом, силой

этого могущества он создал мир, включился в труд, стал производителем, самопроизводителем [134; с. 70]». Раз за разом преодолевая смерть, и изменяясь благодаря полученному опыту, виртуальный образ персонажа будет способствовать фантазматическому конституированию субъекта-пользователя, находящегося в поле коллективного фантазма, созданного совокупностью проецируемой в виртуальную реальность интроспсихической информации его самого и других пользователей.

Заключительный, третий уровень конституирования характеризуется возникновением интерсубъективности, то есть определенной совокупности людей, обладающих общностью установок и воззрений. На первый взгляд кажется, что виртуальный социум не может быть объединен одной общей для всех идей, ведь именно возможность не согласиться (открыто или анонимно) с существующим мнением стала своеобразной визитной карточкой Интернета. К. Келли комментирует это явление следующим образом: «Вместо того чтобы пользоваться внешними авторитетами, мне приходится полагаться на собственную уверенность – не только в вещах, которые важны для меня лично, но и во всем, к чему я прикасаюсь, включая те вещи, о которых я при всем желании не могу получить информацию напрямую» [61; с 122]. Главным объектом, о котором мы хотим получить информацию, но не можем это сделать напрямую, является виртуальный субъект по ту сторону монитора, который всегда остается для нас загадкой. Согласившись с Питером Стайнером в том, что «В интернете никто не знает, что ты собака», мы допускаем, что наш цифровой собеседник может быть кем угодно и обладать любыми свойствами. В свою очередь интерфейс сетевых программ будет отгораживать нас от собеседника, делая наш образ невозможным для непосредственной перцепции. Недостающее в образе собеседника пользователь будет заполнять собственными представлениями и фантазиями. Так в поле виртуальной реальности появляется Другой как его описывал Жак Лакан. Сформированный таким образом Другой будет

обладать всей полнотой знаний и возможными удовлетворениями для наших желаний.

На интуитивном уровне мы понимаем, что субъект объективной реальности отличается от субъекта виртуальной реальности, но от поверхностной перцепции эта разница ускользает. Различие субъектов - во времени: виртуальный субъект лишен жизненного периода продолжительностью до 18 месяцев, предваряющего Стадию Зеркала. Создаваемый пользователем в течение нескольких минут с помощью текстовых сообщений и изображений, несущих языковой код, Виртуальный субъект лишен Реального, конституируясь непосредственно в Воображаемом. Не смотря на то, что конституирующие механизмы Символического будут общими, виртуальный субъект, в отличие от субъекта объективной реальности будет лишен стремления онтологизировать свои желания, о которых он имеет лишь смутные представления. Фантазматически-метафорическая природа виртуального субъекта позволяет получить миллионы вариантов потенциального удовлетворения желаний со скоростью до 0,05 секунды (примерно с такой скоростью поисковые системы находят сайты по сформулированному пользователем запросу).

Итак, резюмируя внутриспсихическую активность пользователя в процессе создания виртуального субъекта, мы отмечаем важность явлений, связанных со временем на всех трех уровнях, что подтверждает правомерность идеи Э. Гуссерля о значимости времени как имманентного, так и объективного для процессов конституирования. Более того, третий уровень конституирования, связанный с появлением интерсубъективности и проходящий в виртуальной реальности, будет способствовать формированию завершенного телесного образа, закрепленного за конкретным цифровым конструктом. Сформированный образ тела является единственным зримым маркером начала процесса самоконституирования.

Для решения поставленных задач исследования, мы также считаем нужным эксплицировать базовые принципы теории Ж. Лакана о расщепленном субъекте и провести сравнительный анализ процессов конституирования субъекта в объективной виртуальной реальности.

Для начала важно отметить, что в отличие от множества предшественников, Жак Лакан не выделял целостного субъекта, но представлял его как связующий элемент трех регистров психики – Реального, Воображаемого и Символического. Эти регистры психоаналитического поля первоначально трактовались Лаканом как стадийный процесс лингвистического становления ребенка и лишь впоследствии были им переосмыслены как «перспективы» или «планы», как основные «измерения», в которых человек существует независимо от своего возраста.

Итак, Реальное – это доязыковое бессознательное, «до-опытный опыт», нечто невыразимое, исконное, неизгладимое. Это недоступный именованию хаос впечатлений, ощущений, состояний, влечений и чувств, в котором живет новорожденный младенец до того времени, когда под контролем взрослых, под влиянием культуры и при участии языка он научается, наконец, выражать свои переживания с помощью специально усвоенных семиотических (знаковых) средств – жестов, осмысленных слогов, слов-наименований, слов-понятий и культурных образцов поведения [56; с.211-212].

Возможной иллюстрацией Реального могут послужить сны: сновидения всегда очень красочны, эффектны и полиобразны, так как они продиктованы бессознательным, но стоит сновидцу попытаться пересказать увиденное, как он сталкивается с очевидной невозможностью передать всю полноту и остроту «пережитых» им моментов, так как мысли, действия и желания были представлены в виде образов, превращая которые в слова субъект отдаляется от их первоизданности. Реальное вряд ли можно представить совокупностью импульсов или влечений. Реальное самодостаточно, оно есть тем, что есть. Только на уровне символического может чего-то не хватать или недоставать. Реальное обладает всем.

В поле виртуальной реальности, как было показано выше, невозможно доязыковое присутствие, так как на онтологическом уровне вся виртуальная реальность состоит из языка – *исходного текста*, или как его еще называют, исходного кода, который лежит в основе всего программного обеспечения, превращая строки текста в музыку, изображение,

видео-файл и т.д. На пользовательском уровне наличие регистра Реального в виртуальной среде невозможно вследствие того, что любая активность пользователя изначально маркирована словом или текстом. Таким образом, доязыковое бытие, определяющее Реальное, вынесено «за скобки» виртуальной реальности, оставаясь с пользователем «по эту сторону монитора», детерминируя, как и прежде, его поисковую активность. Выступающий связующим звеном трех порядков лакановского психического аппарата объект а-агальма частично остается в объективной реальности, а частично переходит в поле виртуальной реальности, соединяя Реальное *здесь* и Воображаемое и Символическое *там*. Следовательно, ситуация поиска «сокровищ уцелевших от символизации» [87], будет также характерна для виртуального субъекта, как и для реального, но в случае первого эта попытка изначально обречена на провал, так как обладающее всем Реальное будет виртуальному субъекту недоступно. «Фантазия это и последнее доказательство того факта, что желание субъекта – желание Другого, и способ, позволяющий субъекту ответить на вопрос, каким именно объектом он является в глазах Другого, в желании Другого» [87; с. 52]. С другой стороны, поле виртуальной реальности, лишенное изначальной нехватки неопредмеченных желаний, становится полным, владеющим тем, что интересует субъекта, предоставляя своим пользователям многочисленные способы для фантазматического удовлетворения влечений, опредмеченных цифровым Другим как легитимно возможные.

Следующий регистр предваряет важный, как с точки зрения развития субъекта, так и с точки зрения нашего исследования, процесс, знаменующий переход от Реального к Воображаемому. Этот процесс – прохождение стадии Зеркала. Лакан неоднократно подчеркивал значимость этой стадии для формирования «принципа реальности», отделения себя от среды, противопоставление себя ей. «Реальное у Лакана, как и у Фрейда, изначально телесно-сексуальное, нечто бесформенное и аморфное. Оно постепенно осознается в форме целостного образа в возрасте полутора лет. Момент такого осознания, стадия зеркала (*la stade du miroir*) – один из важнейших этапов формирования личности. Начальная точка этого процесса описывается Лаканом как усвоение образа собственного тела. Функция стадии зеркала заключается в установлении связей между организмом и его реальностью» [56; с.212].

Используя зеркало, ребенок не только усваивает основные принципы реальности, но и учится модулировать собственную реальность, проводя опыты с появляющимся и исчезающим телом, закладывая тем самым основу механизма «первичного отчуждения». Отчуждение от себя происходит тогда, когда ребенок, видя свое отражение, указывает

пальцем на готовый образ в зеркале и говорит: «Это я». «Произнося эту фразу перед зеркалом, малыш (а позже и взрослый) указывает не *на*, а *от* себя, на целостную и завершенную иллюзию своего тела. Так формируется основополагающее заблуждение человеческого сознания: представления о том, что подлинная природа и сущность желаний и влечений субъекта доступна рациональному познанию и пониманию» [56; там же].

Все манипуляции, что ребенок проделывает с зеркалом, основаны на его зрительном восприятии образа по ту сторону отражающей поверхности. Таким образом, на этой стадии первичным для процессов означивания и конституирования образа будет зрение. Именно благодаря спекулярной сущности «стадии зеркала» ребенок может быть пленен завершенностью образа Другого. Комментируя Ж. Лакана, В. Мазин пишет: «Так еще одно следствие стадии зеркала – явление взгляда другого, надзирающего за мной, всевидящего ока. Собственное я выставлено напоказ. Оно под постоянным надзором. Этот взгляд мой вне меня. Взгляд незримо взирает извне» [87; с.63]. Итак, под взглядом Другого, ребенок отчуждается от доязыкового себя в пользу идеального образа – я-идеала.

Следствием прохождения стадии зеркала будет возникновение регистра Воображаемого. Воображаемое основывается на составляющей его сущности тотальности образа тела. Следуя словам Лакана, регистр Воображаемого формируется как основополагающее нарциссическое отношение к своему Я. В Воображаемом создается неотчуждаемый нарциссический образ Я, тот самый образ, который мы ежедневно видим в зеркале: красивый, здоровый, успешный. «Нарциссизм на этой стадии состоит и в том, что форму этого образа Лакан предлагал называть идеальным я, идеал-я. Другой/я достоин любви, ведь в нем есть то, чего не хватает мне. Во мне – нехватка. В другом – единство, владение собой, свобода движения. Мой идеал - вне меня» [87, с. 62]. Как уже было замечено ранее, данный регистр выполняет ортопедическую функцию, суть которой заключается в поддержании своеобразного маскарада, скрывающего истинного субъекта за огромным количеством проекций и идентификаций, и в предании этому маскараду статуса истины. На уровне воображаемого, сознание субъекта превращает чувственный образ в идеальный образ Я.

Ввиду того, что в виртуальной реальности отсутствует регистр Реального, процесс формирования субъектности в виртуальном мире начнется с виртуальной Стадии Зеркала. На начальных этапах взаимодействия с виртуальной реальностью пользователь будет представлен в виде разрозненных данных (имя почтового ящика, данные пользователя форума и т.д.), которые со временем будут объединены в один образ (аккаунт в службе

мгновенного обмена сообщениями, социальной сети или многопользовательской он-лайн игре), повторяя тем самым механизмы стадии зеркала. З. Фрейд в работе «К введению в нарциссизм» подчеркивает: «я не дано от рождения, а формируется, созревает постепенно. Я – продукт нарциссизма, стадии развития, переходной от аутоэротизма к объектной любви» [88; с 30].

Прохождение Стадии Зеркала и формирование регистра Воображаемого в виртуальной реальности проходит по тому же сценарию, что и в объективной реальности. Так, непersonифицированный и лишенный телесной целостности цифровой конструкт будет оторван от виртуального социума до тех пор, пока с помощью субъекта-пользователя не обретет виртуальное тело. А закрепив за собой завершённый виртуальный образ, в точности следуя уже пройденному этапу первичного отчуждения, субъект укажет на образ на экране монитора и скажет: «Это я». Такая ситуация, которую мы назовем «вторичным отчуждением», является маркером вхождения субъекта-пользователя в виртуальный социум, без требований которого присутствие в поле виртуальной реальности могло бы быть сведено до мгновенного удовлетворения частичных влечений.

Совокупность ложных отчуждающих идентификаций, носящих нарциссическую природу, формирует виртуальное поле регистра Воображаемого. С той лишь разницей, что смена генерируемых пользователем виртуальных личин происходит намного быстрее и безопаснее для самого субъекта-пользователя. Защищенный возможностью одностороннего обрыва контакта с виртуальным социумом, а также свободный в выборе создаваемого образа, субъект защищает свой исходный, созданный первичным отчуждением образ, модернизируя его с помощью нового виртуального инструментария. Цифровой конструкт, создаваемый пользователем, свободен от естественных для объективной реальности рамок пола, возраста, социальной, этнической и любой другой идентификации, так что, смотрясь в монитор, вместо зеркала, субъект может каждый день видеть новый, удовлетворяющий насущные нарциссические потребности, образ. При этом основная функция Воображаемого – ортопедическая поддержка образа я-идеала, будет осуществляться намного эффективнее в поле виртуальной реальности, в связи с возможностью быстрой и эффективной коррекции текущей отчуждающей идентификации субъекта.

Последний, завершающий триаду лакановских колец Борромео, регистр – Символическое. «Символическое – это структурный уровень языка и социальных отношений. На этом уровне субъект больше не является Бытием-в-себе (Реальным) или

Бытием-для-себя (Воображаемым), а скорее – Бытием-для-других. Символическое формируется на фаллической стадии развития. Узловым моментом является исходная эдипова ситуация, от которой зависят первые формы социальных взаимодействий ребенка. Сама природа Символического состоит в том, что это структурирующее начало, некий порядок, место культуры, где осознаются и распутываются «судьбы влечений». Структурированное, упорядоченное бессознательное (желания Реального) обретает символические формы для выражения, или, в терминологии Ж. Лакана, невыразимая реальность бессознательного, *означающее*, находит для себя *означающее*» [56; с.217]. Ребенок, неминуемо увлекаемый взрослыми в мир слов, вынуждено покидает мир Реального, давая словесные описания своим желания. Порожденный таким образом конфликт между вечно ускользающим желанием Реального и попыткой означить его, используя инструментарий Символического, будет лежать в основе личностных поисков, обретая поистине навязчивую структуру в виде сменяющих друг друга затычек для зияющих пустот на теле субъекта. Следуя логике Ж. Лакана: «запрос, будучи сформированным в языке, всегда уже ставит вопрос о присутствии и отсутствии. Биологическая потребность и звучащий в языке запрос, таким образом, никогда не совпадают. Между ними всегда сохраняется зазор» [87; с 45.].

Одним из важных аспектов нашей работы будет обусловленность Символического Другим. Согласно З. Фрейду, бессознательное есть дискурс Другого. То есть создаваемая нами речь предопределена извне, предопределены регистром Символического, в котором обретает свою сущность Другой благодаря его словесно-речевой природе. «Другой – это субъект бессознательного, для которого регистр Реального является единственным, а Воображаемое не существует вовсе. Другой – это иной, инакомыслящий, видящий, чувствующий» [56; с.219]. Таким образом, Другой – это тот, кто определяет, какие желания допустимы, а какие – табуированы, опосредуя тем самым наше бытие, тот, чье суждение представляет собой непоколебимую речевую истину, тот, чье мнение является для нас самым весомым, так как это мнение неперсонализированного большинства. Изначально, роль Другого для ребенка играют его родители, мать, благодаря которой ребенок попадает в ситуацию нехватки и учится с ней справляться, а потом – отец, формирующий символический Закон и Порядок. Позже Другой растворяется в сонме референтных личностей и интегрированных культурных предписаний, оставаясь все это время значимой для жизни субъекта фигурой. «Особенности психики субъекта зависят от той позиции, которую он занимает в дискурсе Другого. Эта позиция в порядке означающих его и структурирует» [87; с 124]. Регистр Символического представляется нам в качестве упорядоченной языковой схемы, которая структурирует возможные

удовлетворения частичных влечений, как обреченную на провал попытку прикоснуться к неозначенным желаниям Реального.

В поле виртуальной реальности коммуникация между субъектом и Другим будет строиться следующим образом: как мы упоминали выше, регистр Реального находится за пределами виртуального мира, следовательно место, откуда будет вести свою речь Другой, также будет где-то *снаружи*. Символический порядок вещей и желаний будет формироваться за счет Другого, находящегося по ту сторону монитора от субъекта-пользователя, образ и речь которого будут формировать другие пользователи сетевого общества. Опираясь на принятый в виртуальном мире закон, пользователи начинают структурировать свои виртуальные желания так, чтобы их реализация стала возможной и легитимной по правилам цифрового мира. Другой не покидает регистр Реального, для того, чтобы повлиять на виртуальную реальность, вместо этого каждый из пользователей Сети привносит своим дискурсом частичку Другого в общее семантическое поле цифровых коммуникаций. Обретение себя через отчуждение от себя будет так же характерно для виртуального субъекта, как и для субъекта объективной действительности, с той лишь разницей, что виртуальный субъект отчуждает желание не от исходной сущности, а от нарциссического образа, созданного при прохождении Стадии Зеркала. Способствовать процессам отчуждения от себя также будет языковая природа виртуального регистра Символического: описывая свою внешность, поведение, эмоциональные реакции или впечатления от просмотренного видеоролика, мы действуем от лица нашего цифрового конструкта, наделяя его мыслями, идеями, специфическим отношением к тем или иным объектам культуры. Другие пользователи, воспринимающие наши текстовые сообщения, будут обращаться уже не к непосредственному пользователю, а к появившемуся из аватары и текста образу, представляющему субъекта в поле виртуальной реальности. Неподвижно сидящий перед монитором пользователь может яростно сражаться с врагами посредством своего виртуального конструкта, может заставить виртуальный конструкт улыбаться или валяться на полу, катаясь от смеха нажав четыре клавиши, - ROFL – оставаясь при этом абсолютно безэмоциональным по эту сторону монитора. Такую активность посредством другого Славой Жижек называет *интерпассивностью*. «Достаточно вспомнить действие феномена перенесенных/смещенных эмоций – от так называемых плакальщиц (женщин, нанимаемых для оплакивания покойников на похоронах) в примитивных сообществах, до «смеха за кадром» на телеэкранах и надевании экранных масок в киберпространстве. Когда я конструирую «ложный образ», который выступает вместо меня в виртуальном сообществе, участником которого я являюсь, (...) эмоции, которые я испытываю и

«придумываю» как часть моего экранного образа, не являются просто ложными, хотя (то, что я переживаю как) мое «истинное я» не ощущает их, они, тем не менее, в некотором смысле «истины» [42; с. 13]. Чтобы получить доступ к возможным удовлетворениям виртуального мира, мы делегируем свою активность нашему цифровому протезу, и он говорит, воюет и любит от нашего имени, активируя процесс децентрации. Выверенный с нарциссической точки зрения образ субъекта в виртуальном мире благодаря активности создавшего его пользователя становится объектом для реакций виртуального социума, подтверждающего подлинность последнего: «когда Другого приносят в жертву вместо меня, я жертвую собой посредством Другого, когда Другой действует вместо меня, я сам действую посредством Другого; когда Другой наслаждается вместо меня, я сам наслаждаюсь посредством Другого» [42; с. 15]. После такого рода подтверждения, реальный субъект пользователь исключается из системы виртуальных коммуникаций, и его присутствие в поле виртуальной реальности не будет никак опредмечено. Управляя своим виртуальным образом, субъект, пускай и опосредовано, будет реализовывать доступные для цифрового конструкта влечения, получая при этом абсолютно реальное удовлетворение. Как пишет С. Жижек: «Я становлюсь субъектом в тот момент, когда я могу сказать самому себе: «не важно, какой механизм управляет моими действиями, ощущениями, мыслями, никто не способен отобрать у меня то, что я вижу и ощущаю сейчас» [42; с. 43-44].

Подводя промежуточный итог, следует отметить, что, следуя представлениям Жака Лакана, существует три тесно взаимосвязанных регистра психики: Реальное, Воображаемое и Символическое.

Реальное – это совокупность истинных бессознательных желаний, которые ни как не могут быть означены. Но они существуют, и субъект все время пытается найти способ их удовлетворить. **Воображаемое** – это набор инструментов, с помощью которых сам субъект создает свой нарциссический образ, выполняющий поддерживающую (ортопедическую) функцию. **Символическое** – это сгенерированная культурой и социумом попытка дать имя желаниям Реального. Три представленных выше регистра формируют Лакановский «Плавающий субъект». То есть субъект не является четко структурированной целостностью, а представляется совокупностью проявлений трех вышеуказанных регистров.

В поле виртуальной реальности субъект представлен взаимодействием только двух регистров – Воображаемого и Символического, что не отменяет стремление опредметить доязыковые желания Реального. Подобные попытки будут также характерны для

виртуального субъекта, так как склонность к навязчивому поиску исходных желаний будет привнесена в виртуальную реальность совокупностью пользователей, конституирующих эту реальность с помощью процессов отчуждения. Пользователи, отделенные монитором от виртуального мира, наделяют это поле мистическими свойствами Реального, полагая, что в нем находятся первичные доязыковые желания. Это предположение основывается на двух допущениях: первое – это позиционируемая целостность виртуальной реальности, та самая завершенность и насыщенность, которая противоположна зияющим пустотам желания в субъекте, второе – степень удовлетворенности цифрового конструкта, который ни в чем не нуждается, а его влечения, пускай и продиктованы управляющим им пользователем, всегда удовлетворяются быстро и максимально полно. Остановимся подробнее на этих допущениях. Итак, существует мнение, что виртуальная реальность предоставляет своим пользователям неограниченную по времени и почти неограниченную по содержанию свободу для удовлетворения своих потребностей, что вполне соответствует мнению Лакана о том, что реальность полна, а нехватка в субъекте. Знаменитое в интернет-среде правило №34 гласит: *«Что бы вы ни искали в интернете, критериям вашего поиска всегда будет соответствовать как минимум один порносайт»*. Таким образом, любые желания удовлетворяемые субъектом через своего виртуального посредника, будь то желание общения, информации или секса, будут децентрированы от субъекта и приписаны к цифровому конструкту. «Жест критики заключается в следующем: *вовсе не ты* был тем, кто смеялся, именно другой был тем, кто делал это» [42; с. 27, курсив автора]. Однако, возможные запросы на удовлетворение, сформулированные в виде текста, – языка Символического, – опровергают упомянутые выше допущения. Не смотря на то, что поле виртуальной реальности, как и бессознательное, структурировано как язык, попытки прикоснуться к желаниям Реального так же обречены на неудачу, как и в объективной реальности.

«Уже у Фрейда мир не является миром вещей, ни миром бытия, но миром желаний» [87; с.43]. Мы руководствуемся нашими желаниями, ищем способ их удовлетворить, и, как следствие, можем оказаться в ситуации, когда, реализовав желание, не получаем удовлетворения. Причина подобного диссонанса заложена в определении собственника желаний. «Мысль о том, что наши желания – не такие уж и наши, исконно собственные, может показаться странной. Однако с самого детства родители и воспитатели, равно

как и всевозможные связанные с ними интроекты – будь то Имя Отца, Сверх-Я, Я-Идеал или ангел-хранитель – упорно и настойчиво учат ребенка, что он должен хотеть, как правильно выражать (артикулировать) свои желания, и какие желания можно иметь, а какие - нет» [56; с. 229]. Желание, как собственность субъекта, перестает существовать. Мы продолжаем желать, но не имеем возможности с точностью выделить исконно собственные желания и желания, которые мы привыкли считать нашими. Субъект перестает обладать знанием о подлинных желаниях, его лишают права собственности на свои желания. Так, если не мы владеем собственными желаниями, значит, ими владеет кто-то другой, а, значит, и способность желать тоже принадлежит кому-то другому. «Итак, желание обретается как желание другого не потому, что другой владеет ключом к желанному объекту, а потому, что за желанием какого-то объекта, будь то предмет, или человек, скрывается желание быть признанным другим. Это желание быть желанным. Желание желания другого» [87; с. 44-45]. Далее из ситуации культурной обусловленности желания следует, что субъект не может что-либо знать о содержании своих подлинных желаний. Тот другой, который вводит в поле речи и языка, заменяет само желание на слово, обозначающее желание. Получив *слово* вместо внутреннего *импульса*, субъект приближается к обладанию *названием*, но отдаляется от истинного *желания*. «По Лакану, желания – это влечения Реального, измененные и преобразованные экзистенциальным присутствием Символического Другого» [56; с.229-230]. В процессе развития и взросления ребенка, Реальное будет подменено Символическим. Еще в то время, когда ребенок не может говорить, и лишь несвязными звуками и жестами будет пытаться объяснить что ему нужно, родители, используя речь, будут объяснять ребенку как тот или иной предмет или желание называется, подталкивая его к артикуляционной деятельности. В этот момент Реальное желание означивается, теряя тем самым свой первичный смысл, и становится частичным влечением. Теперь, в речи ребенка присутствует только намек на то, чего он «Реально» хочет, и, по

мере взросления он все дальше уходит от «своего языка» - языка Реального, используя для означивания «общий язык» - язык Символического.

Анализируя смысл желания, мы понимаем, «что желание утверждает нехватку существования. Я чего-то желаю, значит, мне чего-то не хватает для существования. Я желаю того, что находится вне меня. Я желаю того, что для меня – не я, нечто отличное от меня» [87; с. 45]. Субъект желания осознает себя незавершенным, неполным, лишенным целостности, а попытка обрести подлинное желание есть стремление обрести собственную завершенность.

Мы имеем некоторое представление о содержании и смысле собственного желания, однако, стоит нам отыскать означающее для этого туманного желания, как оно сразу покидает регистр Реального, переходя в регистр Символического. «Желание не может быть удовлетворено. Такую цену ребенок платит за вход в мир человека, языка, культуры. Удовлетворить можно не желание, а потребность» [87; с. 45]. Здесь возникает дихотомическая проблема: либо довольствоваться частичными влечениями, либо попытаться приблизиться к подлинным желаниям. Продолжая попытки исследовать истинное желание, Ж. Лакан ищет причину желания, тот объект, что запускает механизмы желания. «Эту объект-причину желания Лакан называет объектом а («а» от французского *autre* - другой). Поскольку желание это всегда уже желание другого, то Лакан называет его объектом а – объектом-причиной желания другого» [87; с. 50-51]. Объект а – это некий намек на то, чем может быть желание Реального. Избежав символизации, оно остается тайной для языка, а, следовательно, существует асимптотически близко к Реальному. Объект а – это попытка социализировавшегося субъекта осознать природу истинных желаний.

Объект а обнаруживает себя не в Реальном, но и вне Символического. «Понятие объекта а непосредственно связано с воображаемым порядком и фантазией, с фантазматическими отношениями желания к символическому порядку Другого. Фантазия это и последнее доказательство того факта, что желание субъекта – желание Другого, и способ, позволяющий субъекту ответить на вопрос, каким именно объектом он является в глазах Другого, в желании Другого» [87; с. 52]. Заключительным, финальным парадоксом

желания является механизм его возникновения: «... объект становится желанным только в случае запрета. Желание пробуждается запрещающим его Законом. Оно нуждается в препятствии, которое нужно преодолеть» [87; с. 46].

Определившись с тем, что желание социально детерминировано, приняв то, что желание – это желание Другого, и то, что его невозможно высказать, мы подходим к вопросу «в чем ценность понятия желание для нашего исследования»? «Желание, в отличие от потребностей, обладает постоянно смещающимся, блуждающим, эксцентричным и даже скандальным характером. Еще один его парадокс состоит в том, что, апеллируя к реальному, желание довольствуется галлюцинаторным удовлетворением. Оно - источник фантазма как такового. Однако при этом оно воздействует не только на воображаемый порядок субъекта, но и приводит в движение символическую цепь означающих. Желание запускает все речевые акты, включая молчание. Оно движет всеми сознательными и бессознательными представлениями» [87; там же].

Находясь в поле виртуальной реальности, где нет Реального, а Воображаемое является центральным местом конституирования, субъект-пользователь отщепляет свои бессознательные и неотрефлексированные импульсы для построения цифрового конструкта, который будет отличаться от своего создателя в ряде важных аспектов. Виртуальный субъект построен вокруг ускользающего Объекта а, как дом Одиссея вокруг дерева. Неозначенный объект желания оказывается схвачен внутри образа, созданного с помощью инструментария Символического, сохраняя свою неуловимую сущность и наделяя при этом виртуальный субъект фантазматической природой. Дважды отзеркаленная природа подлинных желаний становится нам доступна в виде языковой метафоры, которой является наш виртуальный образ.

1.3 «Реальность нового типа» как вид коллективной психической реальности.

В нашем исследовании мы используем понятие психической реальности, так как, согласно гипотезе нашего исследования, коллективный фантазм участников сетевых коммуникаций возникает и будет функционировать как производная психической реальности, созданной ее участниками. Рассмотрим понятие «психической реальности» подробнее.

Словарь Лапланша и Понталиса описывает это явление следующим образом: «*Реальность Психическая* - это Термин Фрейда, обозначающий в психике субъекта то, что обладает такой же связностью и сопротивляемостью, как и материальная действительность; таковы преимущественно бессознательные желания и связанные с ними фантазии» [78]. Таким образом, субъект, вовлеченный в психическую реальность, оказывается в амбивалентной позиции: с одной стороны, благодаря реализации скрытых желаний он является создателем психической реальности, с другой стороны – поглощенный идентичным материальной действительности психическим образованием, субъект занимает место участника, подчиняющегося основным свойствам субъективного мира.

Далее понятие *психической реальности* раскрывается в трудах К.Г. Юнга. Он подчеркивает, что безапелляционная уверенность в существовании тех или иных вещей или отношений (например, вера в духов) может привести к формированию особого субъективного мира (или пространства), где эти явления будут существовать в статусе легитимных. Не смотря на фундаментальную оппозицию «природа/культура», возникающую при сравнении объективной, физической реальности с реальностью психической, очевидным представляется факт роста и экспансия последней. Человечество неуклонно и уверенно покидает пределы объективной реальности, перемещаясь в пространство психической реальности.

Виртуальная реальность, объединяющая пользователей общей средой коммуникации, единым семантическим полем и предлагающая новый объект желаний – виртуальные ценности (новые образы цифровых конструкторов, сетевой статус, оружие и доспехи для компьютерных игр), отвечает всем характеристикам психической реальности. Остановимся на определении, данном Калиной Н.Ф.: «Существующая в психике человека картина (образ или модель) мира есть та *субъективная психическая реальность*, в которой он живет. В качестве системы представлений о действительности, ее сущности и свойствах, психическая реальность содержит в себе концептуализированный (групповой и индивидуальный) жизненный опыт, определяет цели, формы и способы актуального взаимодействия человека с миром и служит основой для прогнозирования будущих актов жизнедеятельности» [55; с. 99-100]. Групповой опыт совокупности пользователей сети Интернет, обобщенный в виде сайтов и интерактивных программ, позволяет осуществлять коммуницирование между объективной реальностью и виртуальной реальностью. Для дальнейшего обоснования поля виртуальной реальности в качестве групповой психической реальности рассмотрим подробнее базисные определяющие характеристики психической реальности:

– **онтологичность**. Реальность объективная и реальность психическая у большинства людей наложены одна на другую и абсолютно неразличимы. Существующие различия могут быть вскрыты лишь со специальной целью и при наличии необходимого инструментария – например, на психотерапевтических сеансах, когда терапевт обращает внимание клиента на свойственные последнему ограничения концепта, являющиеся источником проблем. Все процессы, явления и паттерны поведения, представленные в психической реальности – от религиозной веры до параноидальных фантазий – для субъекта, породившего эту реальность, являются основополагающим и неоспоримым фактом;

Все действия, осуществляемые в виртуальном пространстве с помощью смоделированного цифрового конструкта, будут восприниматься пользователем как вещественные, реакции других пользователей на характеристики цифрового конструкта пользователь будет приписывать себе, рождая неразрывную связь восприятия и ощущений субъекта-пользователя и его виртуального образа.

– **дереализующая интенция.** Данная характеристика психической реальности демонстрирует влияние бессознательных процессов на способы моделирования действительности. Основная функция бессознательных механизмов психического моделирования и концептуализации действительности - защитная. Задача дереализующей интенции не только в увеличении дистанции между объективной и психической реальностью, но и в придаче сформированному концепту личностной ценности. Субъект, в свою очередь, занимается переустройством мира исходя из вновь сформированных ценностных ориентиров, открывая тем самым пространство для новых защит проекций;

Защитная функция виртуальной реальности обусловлена спецификой образов, создаваемых для сетевых коммуникаций: возможность сокрытия реального пола, внешности, возраста, рода занятий и т.д. позволяет конструировать образы, отвечающие концепции я-идеала их создателей. Выражено нарциссической будет являться и виртуальная внешность конструктов, моделируемая при помощи удачных фотографий, провокативных картинок или ретуши Adobe Photoshop.

– **динамичность.** Психическая реальность непрерывно меняется, и ее изменчивая подвижность включает в себя: а) динамику относительно того, что можно назвать ее онтологической основой (т.е. объективной действительностью, к которой она, если можно так выразиться, асимптотически приближается, но с которой никогда не совпадает полностью); б) динамику, обусловленную межличностным взаимодействием – субъективные реальности людей влияют друг на друга; в) динамику

индивидуального концепта реальности относительно ее нормативной лингвокультурной модели; г) динамику, обусловленную развитием (или инволюцией) процессов взаимодействия личности с миром; д) динамику, зависящую от потребностей индивида и тесно связанную с ней бессознательную динамику вытеснения, реверсии, сублимации и др. психологических защит.

Динамичность виртуальной реальности, прежде всего, будет обусловлена влиянием субъективных реальностей ее пользователей. Появление нового контента, обмен ссылками, а также написание текстовых сообщений – все это следствие взаимодействия двух и более психических реальностей в рамках поля виртуальной реальности. Регулярное обогащение цифрового образа новыми характеристиками является логичным следствием динамической структуры виртуального мира.

– **ценность.** Сформированная субъектом психическая реальность наделяется высшим аксиологическим статусом мира реального, в котором последняя онтологически укоренена. С момента возникновения конструкта психической реальности, ее автор стремится утвердить ее ценность.

Позиционируемая в качестве носителя свойств Другого, виртуальная реальность несомненно будет ценна для создающих ее индивидуумов, а обеспечиваемый ею нелимитированный доступ к возможности реализации различных влечений только поспособствует этому. Переживания, доступные субъекту-пользователю в поле VR будут котироваться одинаково с переживаниями объективной реальности, а иногда – даже выше. Ценность виртуального в свою очередь порождает виртуальные ценности (уникальные аватары, цифровой контент для игр и социальных сетей и т.д.), также важные для процессов личностного фантазматического конституирования.

Кроме описанных выше механизмов, *порождающие психическую реальность*, мы также считаем целесообразным раскрыть психологические механизмы функционирования субъективной психической реальности, *вызванных ею к бытию* [55]. Эти процессы перечислены в порядке убывания

их значимости. Анализ этих процессов позволяет отделить «реальность нового типа» от виртуальной реальности.

1. Семиотизация. Это базисный и наиболее важный для внедрения психической реальности в действительности процесс, главенствующий даже над процессом восприятия. Семиотизация (означивание и поиск смысла) – специфически человеческий (посредством высших психических функций) способ взаимодействия с миром, отсутствующий у животных. Лингвокультурные детерминанты означивания внутреннего опыта задают универсум, в котором функционирует психическая реальность субъекта, и они же наделяют последнюю свойством интерсубъективности, т.е. способностью понимать и принимать субъективную реальность другого.

Сущность коллективного фантазма пользователей виртуальной реальности зиждется на данной функции психической реальности. Принятие, влияние и взаимодействие с психической реальностью другого пользователя в общем фантазматическом поле обуславливают непрерывное функционирование сетевых коммуникаций. Такое взаимодействие свидетельствует о формировании третьего уровня конституирования – интерсубъективного.

2. Реификация. Данный процесс тесно связан с предыдущим. Способность иногда апеллировать к той действительности, в которой субъект действительно существует, способствует укреплению позиций сформированного концепта психической реальности. Эти процессы особенно незаметны для человеческого познания, ибо в основе их функционирования лежат не столько бессознательные, сколько *принципиально неосознаваемые* механизмы психики. Последние относятся к тем аспектам внутреннего опыта субъекта, для которых пока не существует (или не существует в принципе) средств означивания или хотя бы артикуляции. Такое лингвистическое

бессознательное создает семиотические резервы развития языка и культуры и обеспечивает непрерывное приращение культурных смыслов.

Ставшая возможной как совокупность текста, виртуальная реальность способствует производству новых смыслов в объективной реальности. Экспансия подобных смыслов и ценностей виртуальной реальности в объективную реальность с помощью объединения семантических полей создает прочные связи, образующие «реальность нового типа».

3. Проекция. В этом понятии заключен широкий спектр защитных механизмов (отрицание, реверсия, аннулирование, морализация и пр.), которые и являются структурными единицами создаваемой субъектом психической реальности.

В поле виртуальной реальности проекция выступает в качестве основного механизма, способствующего самоконституированию виртуального субъекта. Так, выбрав желаемый образ потребного «я», субъект проецирует на него существующие отношения в объективной реальности и замыкает на созданном цифровом конструкте круг виртуальных собеседников.

4. Отчуждение. Субъект склонен не просто отрицать или вытеснять, но активно отчуждать, вычеркивать из реальности те аспекты, которые не согласуются с общим экзистенциальным проектом его бытия. Психотерапевтическая практика свидетельствует, что мишенью для отчуждения гораздо чаще становятся те аспекты реальности, которые сформировались в результате ценностно-смысловых интерпретаций, а не попали в нее через восприятие.

Неосознаваемое стремление субъекта-пользователя объединить общим семантическим полем реальность нового типа, воссоздав в объективной реальности коммуникативную среду, идентичную по типу с виртуальной реальностью, будет сопровождаться отчуждением. Факт непринятия или отторжения в объективной реальности ценностей

виртуального пространства будет выноситься за скобки психической реальности.

5. Принуждающая идеализация отражает тенденцию субъекта превращать собственную субъективную реальность в нормативный идеал. В отличие от простой проекции принудительная идеализация имеет более богатый и вариативный ценностно-смысловой план и сравнительно легче осознается субъектом.

Обладающая нарциссической природой, виртуальная реальность, способствует залипанию либидо на фиксированном цифровом конструкте, вытесняет сформированные нормативные идеалы объективной реальности, заменяя их коллективными идеалами нормы, продиктованными референтной группой из виртуального социума.

Возвращаясь к определению *виртуальной реальности* Ланьера, мы видим, что в нем пользователь – это только потребитель, а сама *реальность* так или иначе остается статичной. Однако, возникшая в последнее пятилетие тенденция к просьюмерскому взаимодействию в интернет-социуме, меняет наше восприятие образа пользователя и Сети. Прогресс в области увеличения возможных интерактивных форм взаимодействия в виртуальной реальности выводит даже обычного пользователя на уровень создателя. Кроме того, мы считаем, что существующая тенденция разъединять формы экзистенциального присутствия субъекта на «виртуальную» и «объективную» не верна. Сама по себе виртуальная реальность – это совокупность интерфейсов множества сайтов, а ее ценность как психической реальности каждый пользователь определяет для себя сам.

Так что мы считаем необходимым выдвинуть новое определение – реальность нового типа. Реальность нового типа – *это вид психической реальности, возникающий из слияния объективной и виртуальной психической реальности, в качестве совокупности фантазмов пользователей сети Интернет.*

Таким образом, реальность нового типа, зарождающаяся на стыке объективной реальности и виртуальной реальности, удовлетворяет всем функциям психической реальности, которая существует благодаря языку и тексту, объединяет участников коммуникаций одним семантическим полем, диктуя возможные способы и формы удовлетворения и вытесняет объективное, замещая его психическими интроектами, полученными от других участников психической реальности.

1.4 Метафора и фантазм как способ экзистенциального присутствия в реальности нового типа

Согласно причинам, описанным выше, ключевыми для процесса самоконституирования виртуального субъекта на наш взгляд станут особенности сетевых коммуникаций между пользователем и его социальным окружением. Ниже приведены характеристики, отличающие виртуальные коммуникации от коммуникаций, осуществляемых в материальной реальности:

- *основой коммуникации является текст.* Отсутствие личного контакта при общении приводит к тому, что субъекты коммуникации обращаются к статичной и безэмоциональной виртуальной внешности, заполняя пустоту незнания собственными проекциями.

- *кратковременность общения.* Эта особенность порождает два значимых сетевых феномена: сокращения и криптограммы «смайлов», призванные демонстрировать читателю эмоцию автора.

- *потенциальная анонимность.* Возможность изменения имени, внешности, пола, возраста способствует анонимизации участников коммуникации. Из потенциальной анонимности следует *потенциальная безнаказанность.*

- *отсутствие ограничений по количеству объектов коммуникаций.* Если в материальной реальности количество объектов коммуникации

лимитировано физиологическими особенностями, то во время виртуального общения такого ограничения не существует. Субъект может поддерживать диалог сразу с несколькими собеседниками.

- *возможность прервать и возобновить коммуникацию в любой момент.* Специфика сетевого общения состоит в том, что по личным или техническим причинам коммуникация может быть прервана в любой момент, однако это никак не повлияет на наше восприятие собеседника.

- *основой коммуникации выступает обмен информацией.* Однако в отличие от объективной реальности, информация в виртуальной реальности оформлена в виде ссылки на аудио файл, видеоролик, статью и т.д., что лишает передаваемую информацию персональной окраски и авторского стиля изложения. Также срабатывает механизм *присвоения авторства*, когда субъект, распространяя информацию, как бы присваивает себе ее авторство.

Исходя из вышеперечисленных особенностей следует, что мы никогда доподлинно не знаем тех, с кем происходит общение. Отгороженные от нас аватарой, прозвищем и прочей атрибутикой цифрового конструкта, наши собеседники представляются нам в виде некоего образа – метафоры, где фокусом метафоры будут виртуальные характеристики собеседника, а рамкой метафоры будет поступающая от собеседника информация. Таким образом, виртуальный социум формируют неопредмеченные метафоры субъектов-пользователей, где рамки и фокус будут продиктованы бессознательной спецификой каждого из участников сетевых коммуникаций.

«Метафора – это греза, сон языка (dreamwork of language)» [136; с. 173]. В основу данного определения положена способность метафоры доносить подлинное содержание высказывания, несмотря на завуалированность последнего формой высказывания. Макс Блейк пишет, что «любая метафора состоит из Фокуса метафоры (слово, использующееся метафорически) и Рамки метафоры (остального предложения)» [136]. Следуя положениям Ж. Лакана о невозможности артикуляции желания, можно сделать вывод, что в фокусе метафоры будет попытка обрести желание, не

прибегая к прямой вербализации. Подтверждением предыдущего тезиса может выступать так же и тот факт, что метафора всегда обращена к слушателю, к другому, и говорящему важно, чтобы этот Другой осознал скрытый в метафоре смысл. Субъект, создающий метафору, возвращает Другому собственное желание, надеясь путем познания желаний другого обрести знание о собственных желаниях. Джон Р. Серль пишет, что: «... объяснить метафору – значит объяснить, как говорящий и слушающий переходят от буквального значения предложения «S есть P» к метафорическому значению высказывания «S есть R» [136; с. 317]. Однако, этот «переход» не всегда возможен. Субъект, продуцирующий метафору, произносит лишь ряд слов в их буквальном значении. Субъект, воспринимающий метафору, может ориентироваться на тон или характер произношения говорящего, но он тоже слышит слова в их буквальном значении. Понимание и толкование сути метафоры во многом зависит от бессознательных процессов воспринимающего. Во избежание непонимания сути метафоры, «субъект говорящий» и «субъект воспринимающий» должны обладать общим семантическим полем, иначе высказывание «S есть P» может быть истолковано, как «S есть R» или «S есть Q» или еще как-то. Однозначное понимание воспринимающим фантазма говорящего будет наступать при использовании «мертвых метафор», завуалированное значение которых уже прочно встроилось в языковую структуру.

Не зависимо от того знаком ли субъект с лакановской теорией, или нет, скрытая потребность в удовлетворении истинных желаний будет присутствовать. Компромиссом между желанием удовлетворения и незнанием истинной природы желаний будет выступать фантазм.

Понятие «фантазм» является одним из ключевых для нашего исследования. Лапланш и Понталис в своем словаре дают следующее определение фантазма: это «воображаемый сценарий, в котором исполняется — хотя и в искаженном защитой виде — то или иное желание субъекта (в конечном счете, бессознательное)» [78]. Фантазм – это неосознаваемый или

слабо осознаваемый продукт психики, позволяющий свершиться некому бессознательному удовлетворению желания. Речь идет именно о Реальных желаниях субъекта, так как не происходит акт вербализации желания, приводящий к переходу последнего в регистр Символического. «Фантазм – как бы окошко, открытое в Реальное, это своеобразный компромисс между принципом удовольствия и принципом реальности, посредством которого человек может хоть что-то узнать о своих подлинных желаниях» [56; с. 242]. Субъект представляется слепым, а фантазм выполняет функцию собаки-поводыря для, «слепого» относительно своего Реального, субъекта, позволяя ему преодолеть расстояние отчуждения от собственных желаний. Однако, следуя этой метафоре, нет гарантий, что фантазм-поводырь приведет субъекта к искомому желанию, существует вероятность, что субъект обретет желание, сформированное в фантазме.

«Фантазм – это особый продукт Воображаемого удовлетворения посредством символизации запроса, обращенного к аналитику-Другому» [56; с. 243]. Запрос фантазма всегда направлен к кому-то другому, так что и желание обретается как желание Другого. Лишенный знания о собственных желаниях, но обладающий образом или фигурой Другого, субъект будет делегировать запрос о природе желаний этой фигуре. Итак, порожденный невысказанным желанием и направленный вне субъекта, фантазм в галлюцинаторной форме способствует удовлетворению, давая ложную надежду на то, что Реальное достижимо.

Фантазм – это бессознательный сценарий получения удовольствия, план и способ удовлетворения желаний Реального, о которых субъект ничего не знает [56; с.241]. Основой для возникновения фантазма служит неудовлетворенное желание, основой для функционирования фантазма служит умалчивание о природе имеющегося желания. Возможность нащупать подлинные желания существует лишь при завуалированной, метафорической форме выражения сути желания.

Фантазматическое удовлетворение желаний субъекта зиждется на способности метафоры выражать смысл кодированного Реальным желания в обход вербализации. Таким образом, цифровой конструкт – неотчуждаемое имаго, по средствам которого субъект взаимодействует с виртуальной реальностью, будет являться симптомом фантазма – метафорой внутриспсихических переживаний. Метафора такого рода будет обращением к виртуальному социуму, латентным запросом, поиском значимого Другого и, оформленная в качестве текста, будет первичным способом поиска виртуального удовлетворения реальных желаний.

С этого момента, как пишет Жак Лакан: «именно мир слов порождает мир вещей» [76; с. 46], и через несколько секунд пользователь получает множество потенциальных удовлетворений объективированного желания. Как только начинается процесс отсева предлагаемых удовлетворений, не отвечающих запросу пользователя, складывается впечатление, что виртуальная среда всячески противостоит попыткам обрести желаемое, а это лишь сильнее мотивирует субъекта продолжать поиски. «Объект становится желанным только в случае запрета. Желание пробуждается запрещающим его Законом. Оно нуждается в препятствии, которое нужно преодолеть» [87; с. 46]. Ссылки на желаемый объект, которые получает субъект во время поиска, иерархизированы в соответствии с внутренними законами сети, которые, в свою очередь, были созданы другими пользователями. Таким образом, единичный субъект, как представитель множества пользователей, своим запросом формирует общую картину желаний, которая постоянно обновляется и пополняется новыми категориями. В итоге мы видим справедливость базового постулата Ж. Лакана о том, что желание субъекта есть желание Другого, а в случае реальности нового типа – множества персонифицированных других, объединившихся в единый образ. Ж. Лакан пишет, что «субъект – это введение потери в реальность, но ни что не может ввести эту потерю, поскольку по своему статусу реальность максимально полна» [76; с. 73]. Каждый субъект-пользователь своей пустотой

нереализованных желаний, сиюминутную квинтэссенцию которых он обращает к поисковой программе, делегируя полномочия поиска объекта виртуальному Другому, формирует объем виртуальной реальности. Как совокупность молекул воды создают эффект поверхностного натяжения, так множество всех зияющих лакун пользователей сети обуславливают ее полноту и формируют коллективный фантазм. Так, **коллективный фантазм** – это продукт совместной коммуникации группы субъектов, в котором основной целью его создателей будет поддержание бессознательного гомеостаза группового наслаждения.

Субъект-пользователь будет формировать реальность нового типа, индивидуально преломляя коллективный фантазм через призму свойственного для него фантазматического паттерна, одновременно обогащая общую картину возможных объективированных влечений и отыгрывая Фокус метафоры собственного бессознательного.

Виртуальная реальность как коллективный фантазм не способствует конституированию реального субъекта, так как продуцируемый ею опыт не отличается от полученного в объективной реальности. Однако нормативные рамки реальности нового типа инициируют повторное прохождение Стадии зеркала, приводящее к вторичному отчуждению и формированию нового конструкта – образу *образа, отщепленного в детстве*. Ж. Лакан пишет, что «исходя из стадии зеркала, история реальности начинает активно разворачиваться с момента проекции себя в то, что этой самой реальностью *становится*» [88; с. 81], соответственно, у пользователей, повторно прошедших стадию зеркала и проецирующих себя в поле виртуальной реальности возникнет ряд интропсихических изменений, делающих процесс виртуального конституирования возможным.

Выводы к первому разделу:

1. Виртуальная реальность, появившаяся в качестве научного эксперимента, в последнее десятилетие приобрела статус социокультурного феномена, перейдя из разряда «элитарной культуры» в разряд массовой. Исходя из изменившейся системы отношений между субъектом-пользователем и виртуальной реальностью, мы считаем, что в психологическом исследовании некорректно использовать термин «виртуальная реальность», введенный Джароном Ланьером. Исходный термин служил для описания совокупности сайтов и контента в сети Интернет, к которым можно получить доступ только он-лайн, так и офф-лайн сервисам (компьютерные игры, мультимедиа и т.д.). Корректным для пространства, объединяющего он-лайн и офф-лайн коммуникации субъекта пользователя может выступать техническое определение «*дополненной реальности*», но для удобства нашего исследования мы, применительно к пространству активности субъекта будем использовать термин «реальность нового типа».
2. Обладающая своей внутренней логикой реальность нового типа инициирует у субъекта-пользователя процесс фантазматического самоконституирования. Вследствие того, что реальность нового типа построена благодаря непрерывному воспроизведению механизма «обретения себя через отчуждение от себя», данный процесс будет копировать самоконституирование субъекта в объективной реальности. Однако существенным отличием будет тот факт, что качества виртуального субъекта будут надстраиваться над сформированной реальной личностью, а переход от Реального через Стадию зеркала к Воображаемому и Символическому продублирует события уже произошедшие с ребенком в возрасте от 6 до 18 месяцев. Результатом такого самоконституирования станет виртуальный субъект, от имени которого будет производиться любая активность в реальности нового типа.

3. Функционирующая как постоянно изменяющаяся и обновляющаяся совокупность текста, реальность нового типа обладает всеми свойствами психической реальности, обуславливая особенности пользователей, объединенных общим семантическим полем. Однако, функционирующий в виртуальном пространстве пользователь однозначно подвержен воздействию объективной реальности, определяющей его активность и устанавливающей пределы допустимых желаний. Компромиссом для интрапсихических процессов субъекта становится фантазматическая активность, реализующаяся на стыке объективной и психической реальности, в поле, которое мы называем «реальность нового типа». Реальность нового типа объединяет фантазмы пользователей, формируя единый коллективный фантазм Сети, выступающий нормативной точкой отсчета для сетевых коммуникаций.
4. Цифровой конструкт и текст, создаваемый в рамках данной виртуальной роли, выступают в качестве метафоры, скрывающей подлинное желание субъекта. Такая метафорическая реализация делает возможным достижение «объекта а» в форме фантазма, созданного в рамках поля реальности нового типа.

РАЗДЕЛ 2. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ МЕХАНИЗМОВ ИНДИВИДУАЛЬНОГО И ГРУППОВОГО ФАНТАЗМАТИЧЕСКОГО КОНСТИТУИРОВАНИЯ В РЕАЛЬНОСТИ НОВОГО ТИПА.

2.1. Организация, этапы и методы исследования механизмов индивидуального и группового фантазматического конституирования

Возможность эмпирического подтверждения гипотезы исследования обеспечивается его четкой организацией, а именно, детальным описанием этапов исследования, методического аппарата и способов обработки данных. Специфика и задания нашей работы определили необходимость использования разных процедур получения данных, адаптацию и разработку соответствующего методического инструментария.

Исследование механизмов фантазматического конституирования состояло из организационного этапа, проведения исследования и обработки и интерпретации полученных данных. На организационном этапе состоялось планирование содержательной стороны программы исследования, определение репрезентативной выборки, поиск и апробация соответствующего методического аппарата. Для разработки и реализации программы нашего эмпирического исследования были поставлены следующие задачи:

- 1) Эксплицировать и систематизировать основные механизмы, позволяющие пользователям сети Интернет конституировать целостный и неотчуждаемый виртуальный образ.

- 2) Исследовать наиболее существенные отличительные качества, присущие виртуальным образам пользователей сети Интернет.
- 3) Выявить качества имманентно присущие виртуальным образам и описать механизмы формирования коллективного сетевого фантазма.

Задачи для эмпирической части обусловили состав выборки, которая должна быть репрезентативна как по полу, так и по возрасту. Базой исследования выступили пользователи сети Интернет, общим количеством 367 человек, разделенные на три возрастные группы: 68 девочек и 72 мальчиков в возрасте 13-14 лет, 116 девушек и 60 юношей в возрасте от 17 до 25 лет и 25 женщин и 25 мужчин в возрасте от 30 до 60 лет. Важным требованием для всех респондентов было наличие минимального опыта работы с ПК и опытом пользования услугами сети Интернет не менее полугода. Данное требование является важным, потому что процессы виртуального конституирования возможны при наличии сформированного социального окружения в виртуальной реальности, что требует определенного времени.

Кроме упомянутого выше опыта во всем остальном качества респондентов могли не совпадать. Так, объединенные сетевыми коммуникациями испытуемые принадлежат к различным социальным слоям, имеют различный уровень интеграции в социальные сети, занимают неодинаковые позиции относительно производства и потребления сетевого контента. Однако в рамках нашего исследования эти различия между пользователями будут способствовать построению более объективного портрета виртуального субъекта, который формируется при взаимодействии с коллективным фантазмом сети. Таким образом, данная выборка удовлетворяет поставленным в исследовании задачам.

Вторым этапом исследования стала содержательная сторона работы и проведение эмпирических исследований. Основным методом исследования

выступил метод тестирования. Также были использованы методы анкетирования, метод экспертной оценки и самооценки и метод наблюдения.

Выбор конкретных методик происходил согласно обозначенным диагностическим задачам: вначале нам необходимо было выяснить доминантные паттерны виртуального поведения и способы, благодаря которым пользователи создают и модифицируют свои виртуальные проекции. Далее, используя полученные первичные данные, было необходимо выяснить основные различия между субъектным конституированием в объективной и виртуальной реальностях, определив тем самым степень влияния коллективной фантазматической активности на создаваемый образ единичного пользователя.

Завершающий этап диагностики позволил определить границы реальности нового типа, созданной благодаря смешению работы фантазма в объективной и психической реальностях. Реализуя вторую задачу эмпирического исследования нашей работы, мы исходили из того, что методики исследования личностных качеств цифровых конструкторов пользователей сети должны быть надежными и валидными, давать возможность оценить их не только количественно, но и качественно. В итоге, в комплекс избранных методик вошли методики, необходимые для диагностирования качеств непосредственно самих пользователей, а не цифровых конструкторов. Мы исходили из гипотезы о том, что цифровые конструкторы, посредством которых субъект-пользователь будет осуществлять коммуникацию в рамках поля виртуальной реальности, формируются в процессе отщепления отдельных качеств личности создателя, которые отвечают его образу я-идеала. Гипертрофизация таких качеств и минимизация остальных будет осуществляться сообразно двум принципам: *принципу функциональности* – сформированный виртуальный конструктор должен обладать всеми базовыми способностями, чтобы на достаточном уровне репрезентировать своего создателя и *принципу соответствия* – свойства и качества конструктора будут заданы субъектом-пользователем

согласно условиям, диктуемым виртуальной средой, с целью соответствия образа внутрисетевым нормам.

Таким образом, для изучения влияния сетевых коммуникации на формирование индивидуального фантазматического конструкта были выбраны следующие методики: 1) авторская анкета для активных пользователей социальных сетей, 2) тест на интернет-зависимость Кимберли Янг, 3) третья задача под условным названием «Мимика» из методики «Диагностика уровня развития способности к адекватной интерпретации невербального поведения» В.А. Лабунской», 4) «Методика диагностики межличностных отношений Лири». На этом этапе были собраны, обработаны и описаны 367 ответов респондентов, которые были распределены на группы по полу, возрасту, опыту пользования услугами сети Интернет согласно задачам исследования. Сбор экспериментальных данных проходил на протяжении 2010-2011 годов и проводился как через непосредственное интервьюирование респондентов, так и через интервьюирование посредством ресурсов сети Интернет.

На третьем этапе проводился математический анализ и систематизация данных, полученных во время эмпирического исследования, а также интерпретация выявленных фактов и закономерностей. В процессе обработки данных были использованы следующие статистические методы: U-критерий Манна-Уитни и T-критерий Стьюдента. Для вычисления среднего статистического значения была использована вычислительная программа Microsoft Excel. Для корреляционного анализа использовалась компьютерная программа Statistica.

Таким образом, реализация плана и поставленных задач исследования позволяет целостно изучить феномен фантазматического конституирования виртуального субъекта в рамках поля виртуальной реальности, а также предоставляет возможность рассмотреть гендерные и возрастные особенности построения виртуальных конструктов. Обеспечение четко обоснованного методического инструментария позволит углубленно изучить

результаты как на уровне индивидуальных, так и на уровне групповых показателей, с учетом их отличий, особенностей и связей.

2.2. Объективные и субъективные причины фантазматического конституирования

Попадая в пространство виртуальной реальности, субъект долгое время может не провоцировать процесс фантазматического конституирования, наслаждаясь просмотром фильмов, поиском информации и т.д. Но долго субъект не сможет взаимодействовать с виртуальной реальностью лишь по касательной, так как настанет время, когда виртуальная реальность окажет сопротивление: например, невозможно скачать фильм, потому что вы не зарегистрированы на форуме, потому что у вас нет почтового ящика. Будучи впервые фрустрированным, субъект осознает, что механизм желаний в виртуальной реальности действует по законам очень похожим (если не идентичным) на реальность обычную. Фрустрируя субъекта, виртуальная реальность заявляет ему о своем существовании. Вот что пишет Славой Жижек в статье «Матрица, или две стороны извращения»: Несовершенство нашего мира, (...) , в одно и то же время является знаком его виртуальности и знаком его реальности. Действительно, можно утверждать, что агент Смит (который, не будем забывать, является не человеком, как остальные, но воплощением самой Матрицы – большого Другого) заменяет психоаналитика в пространстве фильма: его урок гласит, что опыт непреодолимого препятствия является для нас, людей, позитивным условием, чтобы воспринимать что-то как реальность. Реальность в конечном счете – то, что оказывает сопротивление [93; с. 358-359].

Сопротивление, оказанное виртуальными механизмами, ставит субъекта перед весьма нелестным фактом: его нет в данной реальности, то есть, нет такого законченного образа, глядя (или указывая) на который, можно было бы с уверенностью сказать – «это я». Поиск ответа на вопрос

«кто я?» становится самым актуальным для общества, переместившегося из реальности объективной в реальность виртуальную.

На начальном этапе самоконституирование в реальности нового типа разительно отличается от такого же процесса в объективной реальности. Начать стоит с того факта, что цифровой конструкт, представляющий субъекта-пользователя, появляется по собственной воле и сразу. Услужливые механизмы интерфейсов максимально сократили пренатальный срок (с 9 месяцев до нескольких минут) и лишили субъекта травмы рождения: готовый образ на экране появляется почти сразу после того, как оформилось желание его создать, и совершенно безболезненно. Так же цифровой конструкт лишен формальных родительских фигур - воплотивший этот образ субъект выступает одновременно и отцом и матерью новорожденного, что, безусловно, окажет влияние на отношения в системе «Субъект-родитель – виртуальный субъект-ребенок». Если идея создать цифровой конструкт была спонтанной, то свежий образ будет воплощен очень условно, как набросок картины, обладая всего несколькими функционально важными характеристиками (имя или прозвище и адрес электронной почты). В противном случае «виртуальный ребенок» будет обладать такими характеристиками как внешность, пол, возраст и т.д.

Собственно сам процесс самоконституирования в реальности нового типа обусловлен вступлением в виртуальное общество, появлением Другого. Субъект начинает идентифицироваться с созданным образом с момента первого общения от имени своего цифрового конструкта. С. Жижек пишет: «В этом и заключается парадоксальность «перформативного» или речевого акта: в самом жесте исполнения акта посредством произнесения слов я лишаюсь авторства; «большой Другой» (символическая институция) говорит через меня [42; с.17]». Субъект, взаимодействующий с реальностью нового типа, не только подтверждает эту гипотезу, но и развивает ее, полностью отказываясь от речевого акта в пользу символов слов, возникающих на

экране монитора, которые «произносит» символ, обозначающий, в свою очередь, самого Субъекта.

Субъект ставит себя на место своего конструкта, пытаясь мыслить и говорить от его имени. Таким образом, пользователь выходит из структуры «Субъект-родитель – виртуальный субъект-ребенок», встраиваясь в новую, более изоцированную структуру «Субъект – Другой – Виртуальный субъект». Постоянное чередование Субъектом собственных позиций незаметно замыливает границы, объединяя объективную и психическую реальность. Становится трудно дать четкую дефиницию «это я», а это «не я». Так образуется некое пространство, в котором реализуется симбиоз субличностей, и чем дольше длится этот симбиоз, тем сложнее становится субъекту абстрагироваться от созданного образа. Субъект уже машинально ставит двоеточие и скобочку, принуждая экранный образ смеяться, вне зависимости смешно ли в этот момент самому пользователю или нет. Славой Жижек так комментирует подобную ситуацию: «Это и означает лакановское понятие «децентрации», децентрированного субъекта: мои самые интимные переживания могут решительным образом быть перенесены вовне; я буквально могу «смеяться и плакать посредством другого» [42; с.14]». Субъект с удовольствием делегирует не только свои способности, но и свои потребности цифровому конструкту, продолжая наивно полагать, что похвала или порицание исходящие от виртуального окружения предназначены лично ему, и в своем стремлении объединить Я-реальное (собственные желания) и Я-виртуальное (желания Другого) он не глядя переступает тонкую черту децентрации. Упрекать субъекта не имеет смысла, ведь его действия продиктованы базисным ощущением нехватки и желанием ее ликвидировать. Комментируя это, Ж. Лакан пишет: «Желание человека получает смысл в желании другого – не столько потому, что другой владеет ключом к желаемому объекту – это признание со стороны другого. [76; с. 38]». Действительно, притворно услужливый *виртуальный Другой* все время подпитывает наши нарциссические стремления, демонстрируя побежденных

монстров и соблазненных красавиц, усыпляя этим нашу бдительность. Но стоит добавить немного рефлексии и станет ясно, что монстры были убиты Вами, но посредством вашего виртуального героя, а признания в любви, обращенные к вам, в первую очередь достались экранному образу.

Субъект-пользователь замыкает на себе собственную психическую активность: сначала он дистанцируется, стремясь занять позицию Другого по отношению к отщепленной части собственного «Я», воплощенной в образе на экране, и что-то изменить, добавить или приукрасить в ней. Позже, будучи включенным в систему виртуального общения по средствам цифрового конструкта, субъект оглядывается на то место, где он выступал в роли Другого, и задает (сам себе) вопрос: «Правильно ли я поступил? Хороши ли те изменения, что я сделал?» Стоит отметить, что основной мотивацией к изменению или модернизации виртуального субъекта выступит удовлетворенность или неудовлетворенность качеством интернет-общения.

«Плавающий» виртуальный субъект, оформленный с помощью целостного графического изображения, функционирует в основном благодаря тексту (мы не принимаем в расчет интернет-общение с помощью веб-камер, так как в данном случае виртуальная среда – это только инструмент, но не посредник) и, несомненно, бессознательные импульсы будут перетекать от реального субъекта к виртуальному образу и реализовываться, опять же, через текст. «Бессознательное говорит, что делает его зависимым от языка», – пишет Ж. Лакан, так что особенности каждой виртуальной личности, объекты желаний и реакции на окружение будут продиктованы бессознательными стремлениями ее создателя, что приведет к возникновению персонажей с явными архетипическими свойствами. При отсутствии визуального контакта с собеседником, субъект-пользователь вынужден опираться на информацию не о конкретном человеке, а конструкте, возникшем в процессе «вторичного отторжения». Герой «Шлема ужаса» Виктора Пелевина говорит: «Никакой независимой системы координат у вас нет, и все, что вы видите, определяем мы. Поэтому и

заподозрить ничего нельзя. И жизнь для Вас уже не то, что есть на самом деле, а то, что Вам показывают» [107; с. 92]. Объединив прозвище, аватару и текстовые сообщения, субъект ликвидирует «белые пятна» в образе собеседника, используя содержание собственного бессознательного. Такое «заполнение пустот» приведет к искажению восприятия других пользователей, так как сообщения будут адресованы уже не реальным людям, пусть и находящимся по ту сторону монитора, а к проекциям внутриспсихических образов. Характер такого взаимодействия исключает элемент общения, так как каждый из пользователей замыкается на себе, переходя от системы «субъект - субъект» к системе «субъект - бессознательное» и использует реальность нового типа в качестве символического зеркала. Заигрывая или ссорясь с участниками форума, субъект-пользователь пытается за счет проецирования расширить представление о себе. Комментируя такого рода поиски, Ж. Лакан писал: «То, что я ищу в речи – это ответ другого. То, что конституирует меня как субъекта – это мой вопрос [76; с. 69]. Однако, откуда поставленный вопрос, будет возвращаться к субъекту минуя Другого, он остается без ответа, а процесс самоконституирования продолжится.

Резюмируя данный параграф можно сделать следующие выводы:

- В качестве объективной причины мы выделяем необходимость определить себя в поле виртуальной реальности, чтобы максимально полно удовлетворять возможные желания. Так, без привязки к конкретному почтовому ящику не возможна регистрация в социальных сетях, он-лайн играх, закрыто большинство сервисов по скачиванию цифрового контента. Определенным образом не обязательно будет целостный и подробный портрет субъекта-пользователя, он может быть сведен к функциональной единице вроде адреса электронного почтового ящика или минимально заполненного профиля в социальной сети или на форуме. И, инициировав с помощью создания цифрового конструкта своеобразный аналог Стадии

Зеркала, субъект может прекратить конституирование на этой стадии, так как других объективных причин для него нет.

- В качестве субъективной причины мы выделяем потребность субъекта к самоконституированию. С функциональной точки зрения минимально определенного образа достаточно для интеграции в поле реальности нового типа. Однако субъект-пользователь в большинстве случаев намеренно начинает обогащать цифровой конструкт данными, модифицируя его, согласно бессознательным предпочтениям. Следовательно, субъективной причиной конституирования мы можем назвать потребность в идентификации.

2.3. Анализ основных механизмов фантазматического конституирования на основе данных анкеты для активных пользователей социальных сетей

Согласно выдвинутым гипотезам, реальность нового типа выступает для субъектов-пользователей пространством для возможного самоконституирования, одновременно детерминируя легитимные свойства и качества создаваемых конструктов. С целью доказательства гипотезы нами была разработана анкета для активных пользователей социальных сетей. Анкета состоит из 45 вопросов, которые можно поделить на три группы: вопросы, связанные с характеристиками виртуальной личности – имя, пол, возраст, внешность и т.д. (17 вопросов), вопросы, связанные с видами и формами активности субъекта-пользователя во время виртуального коммуницирования (14 вопросов) и вопросы, связанные с персональным восприятием субъектом-пользователем виртуального социального окружения (14 вопросов). Респонденты опрашивались непосредственно во время присутствия в социальных сетях, что позволило получить данные о непосредственном процессе общения. Также анкетирование в сети способствует на наш взгляд большей искренности респондентов, так как те пользователи, которые заполнили анкету, сделали это добровольно, а значит,

были мотивированы ответить на вопросы. Данная анкета не содержит шкалы лжи, что объясняется спецификой процесса анкетирования. В рамках реальности нового типа снижена вероятность дачи социально-желательных ответов, так как отсутствует нормативная база для формирования понятия «социально-желательный».

С помощью разработанной нами анкеты мы выявили и описали основные механизмы, используемые при создании виртуальной личности. Кроме этого отдельные вопросы анкеты были направлены на определение возможного влияния интернет-коммуникаций как на внутрисетевое поведение, так и на поведение в объективной реальности. Таким образом, все вопросы анкеты можно поделить на три группы: «аспекты личностного сетевого конституирования», «аспекты конституирования, связанные с субъект-субъектным взаимодействием в сети», «аспекты пассивного конституирования, опосредованные влиянием поля виртуальной реальности». Указанные группы будут делиться на подгруппы, с целью описания различных особенностей того или иного типа конституирования.

Проанализировав предоставляемые социальными сетями возможности персонализации страницы пользователя, мы пришли к выводу о наличии следующих возможностей для конституирования виртуального субъекта:

- 1) Конституирование через изменение реального имени или отказ от реального имени в пользу прозвища.
- 2) Конституирование через визуальную репрезентацию пользователя с помощью фотографии или изображений.
- 3) Конституирования через присваивание виртуальному образу личностных качеств (интересы, место работы, любимые книги/фильмы/шоу, вероисповедание и т.д.) с помощью текста.
- 4) Конституирование через присваивание виртуальному образу музыкальных и видео предпочтений.

- 5) Конституирование через вхождение субъекта в виртуальное общество путем добавления новых друзей, интеграции в группы по интересам или создание таковых.

Данные механизмы виртуального конституирования были объединены в две группы: *«статическое конституирование»* и *«динамическое конституирование»*. В первую группу конституирования вошли механизмы отказа от реального имени, присваивания качеств, присваивания музыкальных и видео предпочтений и интеграции в группы по интересам или их создание. Во вторую группу конституирования вошли механизмы визуальной репрезентации и позиционирование себя перед виртуальным окружением с помощью текста и т.д.

Группа статического конституирования объединяет механизмы, с помощью которых виртуальный образ будет доступен для восприятия другими пользователями. Пустоты в образе виртуальной личности, сформированные недостатком информации, будут заполняться проекциями каждого конкретного собеседника, что в свою очередь активизирует ряд феноменов искажения личностной перцепции, идентичный таковому в объективной реальности. Указанные показатели виртуальной личности будут редко изменяться создателем, что позволяет говорить об их базисной функции. В тоже время воспринимаемые сетевым социумом фиксированные характеристики виртуального субъекта станут основой будущих коммуникаций, а, следовательно, и динамического конституирования.

Обновляющееся изображение, короткий текстовый статус образ и добавление новых друзей в социальной сети являются основными инструментами динамического конституирования. В отличие от статичного образа, создающего фиксированную «маску» виртуального субъекта, динамическое конституирование позволяет вносить коррективы в созданный образ, изменяя его внешность и описывая текущее настроение. Визуальная репрезентация виртуального образа возможна как с помощью общедоступного «лица» пользователя – аватары, так и в виде совокупного

образа, формирующегося у воспринимающего посредством просмотра альбомов с виртуальными фотографиями пользователя.

Таким образом, мы считаем, что процесс *статического конституирования* отвечает за функционирование механизмов *дереализующей интенции* и *проекции*, создавая неотчуждаемый виртуальный образ, основываясь на бессознательных предпочтениях субъекта-пользователя, а процесс *динамического конституирования* отвечает за функционирование механизмов *динамичности* и *принуждающей идеализации*, постоянно модифицируя и совершенствуя имеющийся конструкт с целью вытеснения объективного образа "я" из зоны сознания и замены его образом, созданным в поле виртуальной реальности.

Последовательно рассмотрим представленность использования указанных механизмов активными пользователями социальных сетей в процессе интернет-коммуникаций. Как видно из таблицы 2.1, в группе статического конституирования преобладает три направления: изменение существующей идентичности (65% респондентов), присвоение виртуальной личности музыкальных предпочтений (63% респондента) и сохранение своей идентичности, сформированной в объективной реальности (61% респондентов). Статическое конституирование с помощью присвоения виртуальной личности видеозаписей, создания групп по интересам или интеграция в таковые выбрали для себя 42%, 4% и 20% респондентов соответственно.

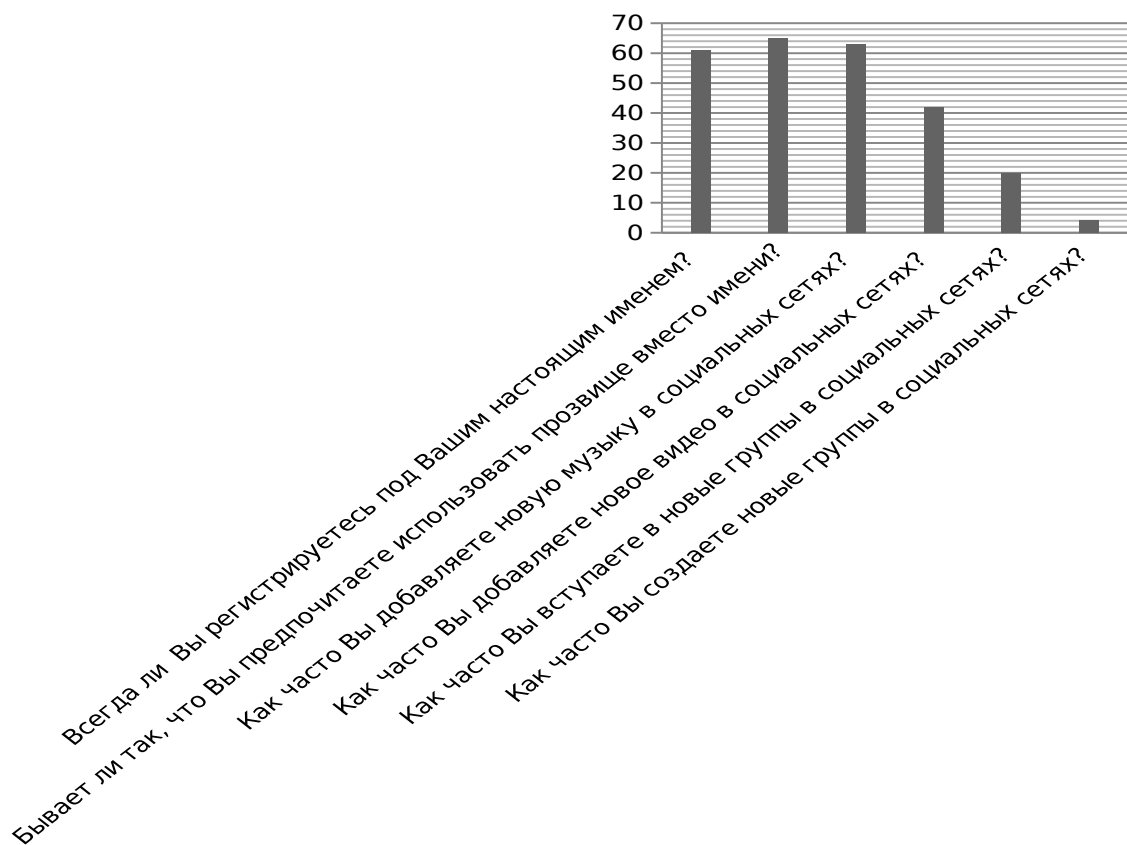


Рис. 2.1 Средние значения выраженности способов статического конституирования.

Гендерные различия в выраженности способов группы *статического конституирования* представлены на рисунке 2.2. Следует обратить внимание на тот факт, что по все показателям, кроме отказа от реального имени в пользу прозвища, респонденты женского пола активнее применяют механизмы группы *статического конституирования*. Почти одинаковое количество респондентов мужского и женского пола (58% и 61%, соответственно) выразили значимость идентичности из объективной реальности для конституирования виртуальной личности.

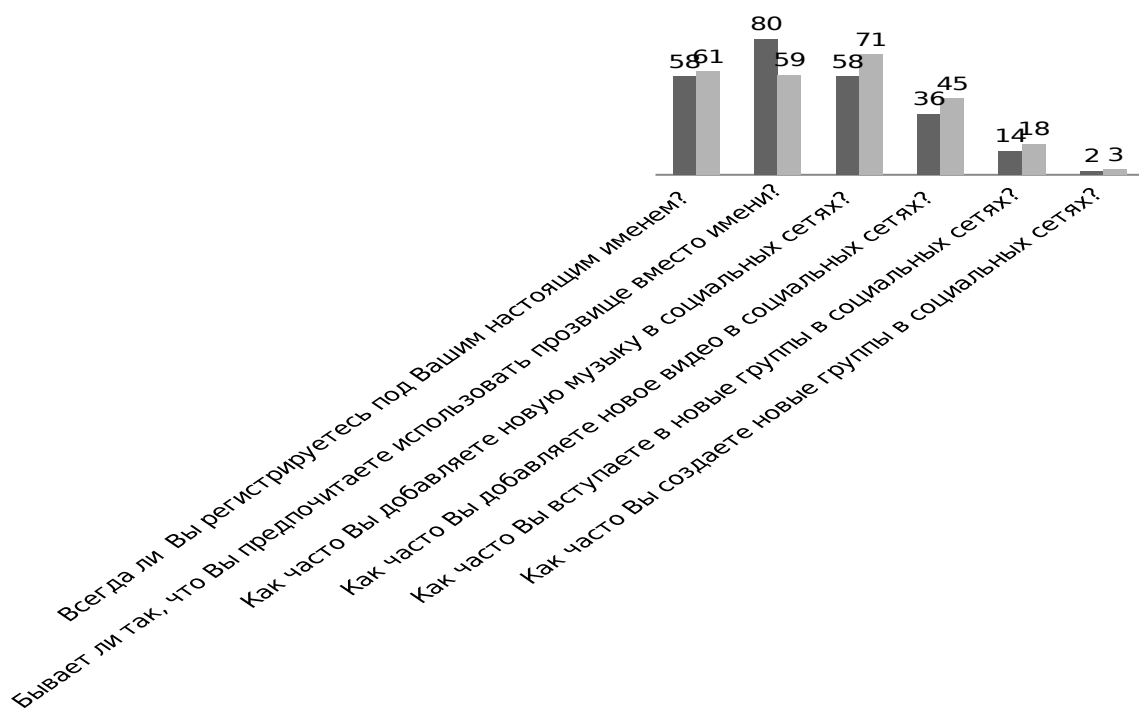
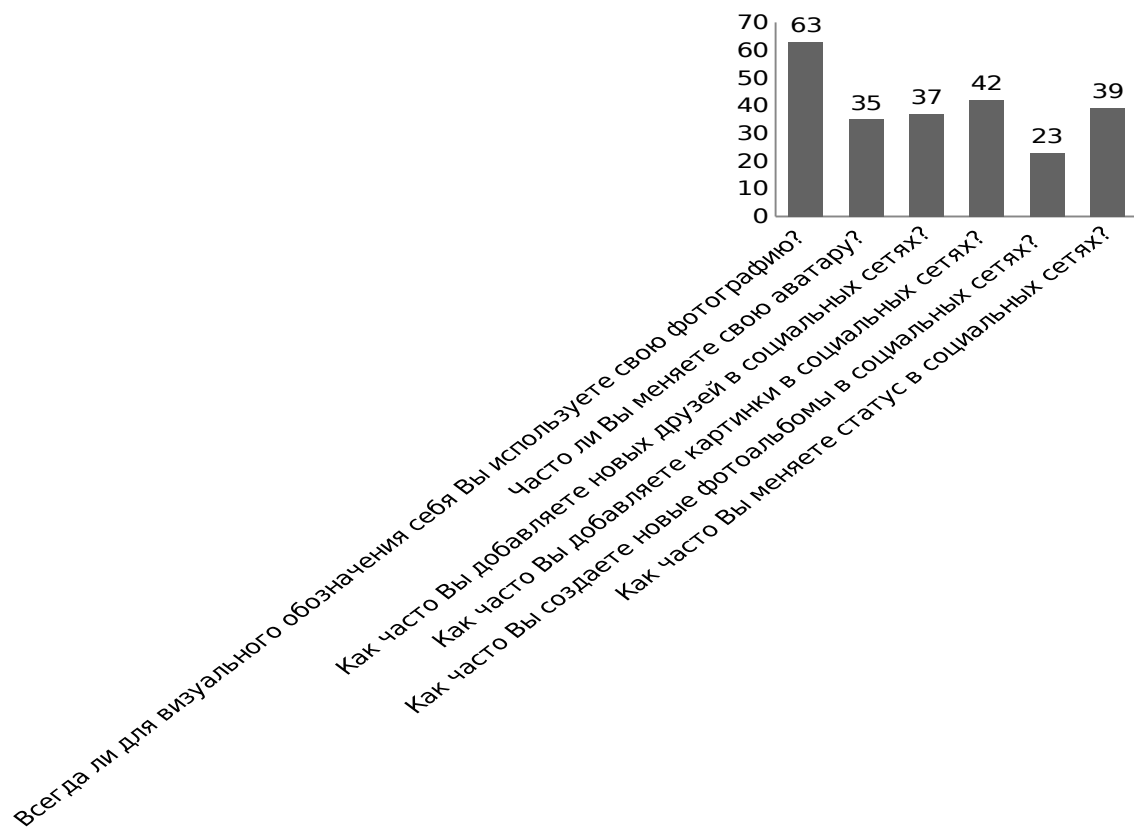


Рис. 2.2 Гендерные различия в выраженности способов статического конституирования.

В группе способов *динамического конституирования* (рис. 2.3) наблюдается следующая выраженность указанных характеристик: 63% респондентов используют собственные фотографии для визуализации виртуального конструкта и только 35% респондентов склонны регулярно менять выбираемый визуальный образ. Что говорит о склонности пользователей к формированию устойчивой визуальной репрезентанты для своих виртуальных личностей. Обогащение виртуального образа с помощью различных изображений характерно для 42% пользователей, в то время как конституирование с помощью текста статуса характерно для 39% активных пользователей социальных сетей. Конституирование с помощью текста будет рассмотрено нами более подробно в рамках анализа субъект-субъектной активности участников социальных сетей. Значимость частоты добавления новых друзей в социальных сетях отметили 37% пользователей, а значимость создания новых фотоальбомов – 23%. Исходя из разницы между значениями «добавления изображений» и «добавления фотографий», можно сделать вывод, что последние играют только второстепенную роль в создании образа, в то время как изображения служат завуалированным запросом к



коммуникации, провоцируя других пользователей на текстовый комментарий. Кроме этого, изображения служат еще одной цели – вспомогательному иллюстрированию высказывания субъекта. Ввиду опосредованности виртуального общения интерфейсом сайта, многие привычные в объективной реальности способы донесения информации (невербальная коммуникация, интонация высказанного и т.д.) невозможны. Подробнее о исследовании невербальной коммуникации в поле ВР – ниже.

Рис. 2.3 Средние значения выраженности способов динамического конституирования.

Рассматривая гендерные различия способов динамического конституирования можно отметить, что, выраженность использования механизмов динамического конституирования выше у респондентов женского пола по всем показателям, кроме «добавления изображений» (рис 2.4.). Как и в случае статического конституирования, женщины-пользователи активнее мужчин используют доступные для конституирования способы, на 36% чаще меняя виртуальную внешность, на 20% чаще добавляя новых

друзей, на 23% чаще создавая новые фотоальбомы и на 25% чаще меняя статус. Интересным представляется тот факт, что мужчины на 21% реже женщин используют свою реальную фотографию, для визуализации виртуального образа.

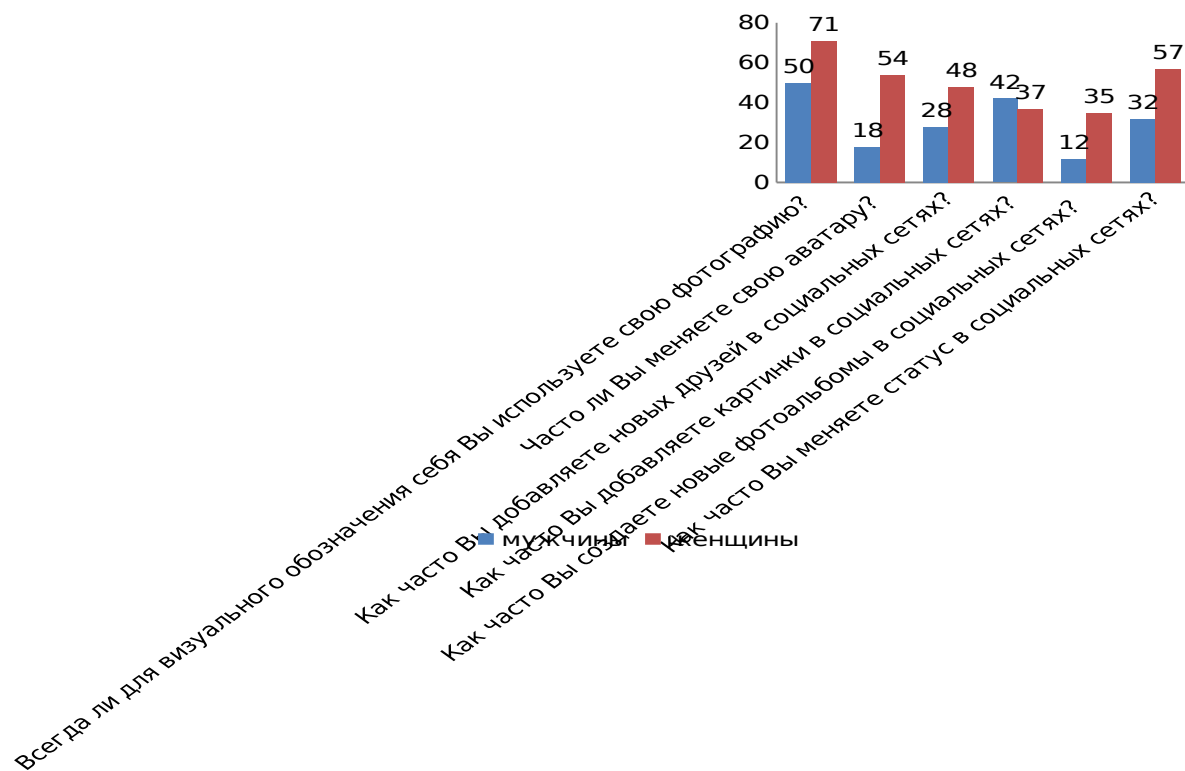


Рис. 2.4 Гендерные различия в выраженности способов динамического конституирования.

Таким образом, в группе динамического конституирования можно выделить два основных направления: конституирование с помощью визуализации образа виртуальной личности и конституирование с помощью текста. В случае личностного динамического конституирования процесс визуализации выступает в качестве приоритетного, а конституирование с помощью текста выражено слабо. Проводя параллели с конституированием в объективной реальности, мы обнаружим сходные механизмы, реализующиеся на лакановской стадии зеркала: упорядочив хаос внешних телесных раздражителей в один, вынесенный вовне визуальный образ, ребенок инициирует два взаимодополняющих процесса: неосознанно исключает себя из регистра Реального, одновременно формируя образ Я. И,

если крупницы Реального будут с ребенком еще совсем недолго до момента вхождения в поле речи и языка, то нарциссический образ я, я-идеал останется с ним навсегда.

Обмен текстовыми сообщениями и выбор визуально стабильного образа для виртуальной личности поспособствует интеграции в виртуальный социум, что знаменует собой отказ от «виртуального Реального» и формирование «виртуального Воображаемого», со всеми базисными атрибутами внутриспсихической активности, свойственной субъекту в объективной реальности.

Следующая группа признаков, проявляющаяся у виртуальной личности, описывает механизмы конституирования в процессе субъект-субъектного взаимодействия в поле виртуальной реальности. Как было указано выше, коммуникация между пользователями социальных сетей осуществляется с помощью обмена текстовыми сообщениями. В силу специфики виртуального общения – опосредованность интерфейсом программы, скоротечность коммуникации, возможность прервать коммуникацию в любой момент, отсутствие невербальной коммуникации – текстовые сообщения также будут обладать своей, присущей виртуальному пространству спецификой. Кроме этого, процессе субъект-субъектных взаимодействий, выступит для пользователя в качестве отправной точки, детерминирующей легитимные в виртуальной среде способы и формы удовлетворения желаний. Реальность нового типа обладает базовым набором качеств, свойственных психической реальности, среди которых значится *Дереализующая интенция* и *Ценность*. И уровень интроецирования виртуальных ценностей будет определять тип и вид взаимоотношений между пользователями в виртуальной реальности.

В случае субъект-субъектных коммуникаций, типы конституирования также будут разделены на две группы: *конституирование при прямой коммуникации* – когда двое и более пользователей обмениваются текстовыми

сообщениям, ссылками и другим цифровым контентом в режиме он-лайн и *конституирование при косвенной коммуникации* – когда один или несколько собеседников находятся офф-лайн и не могут ответить на полученное сообщение, прокомментировать ссылку и т.д. Основными способам передачи информации и реакции на информацию выступают обмен текстовыми сообщениями, содержащими некоторую информацию и обмен изображениями, аудио- и видеоматериалами или ссылками на них.

Рассмотрим последовательно два типа субъект-субъектного конституирования. В случае непосредственного конституирования в фокус внимания исследования попадает специфика текстовых сообщений, пересылаемых от пользователя к пользователю. Текст виртуальных сообщений отличает наличие внутрисетевых особенностей. Среди прочих следует отметить: использование различных комбинаций двоеточия и скобки, образующих пиктограмму улыбающегося лица, использования заглавных букв, для имитации повышенного тона высказывания и наличие особого жаргона, лаконично описывающего некоторые исконно сетевые феномены. Согласно с положением о ценности психической реальности, мы выдвинули предположение о том, что интеграция ценностей виртуальной реальности предполагает использование соответствующих языковых конструкций.

На рис. 2.5 представлено соотношение выраженности способов фантазматического конституирования при субъект-субъектной коммуникации.

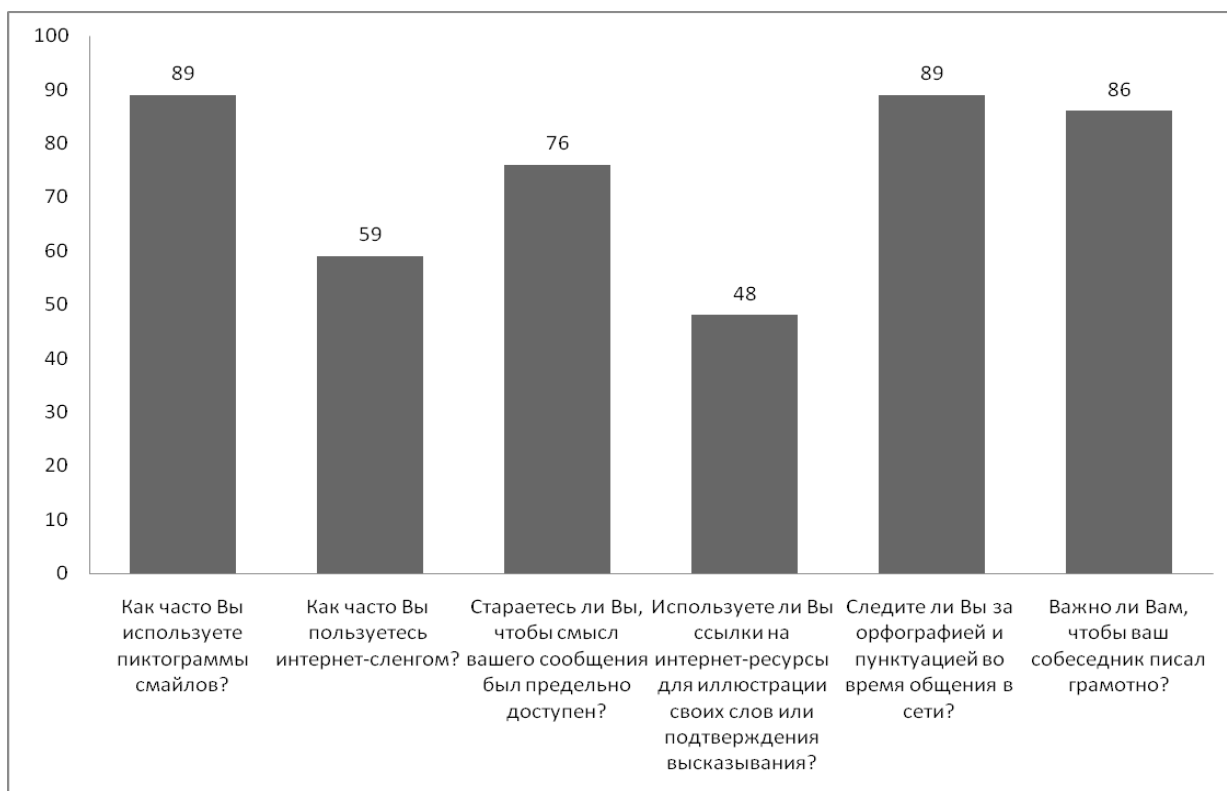


Рис. 2.5. Выраженность способов конституирования при прямой субъект-субъектной коммуникации.

Согласно полученным данным, 89% респондентов используют пиктограммы смайлов, придавая с помощью них текстовым сообщениям характер легкости и ненавязчивости. Как видно из названия (смайл, от англ. smile – «улыбка») – эти пиктограммы представляют собой символическое изображение улыбающегося лица или просто изгиба губ, моделируемого с помощью символа закрытой скобки – «)». Символическая улыбочка стала неотъемлемой частью сетевых коммуникаций, а полученное сообщение, которое не заканчивается скобкой, воспринимается собеседником как грубое, обиженное или безчувственное. Кроме значительной роли смайла, 59% респондентов подтвердили факт использования интернет-сленга, что косвенным образом указывает на интеграцию ценностей, в том числе и языковых пользователями социальных сетей. Высокие значения выраженности (76%, 89% и 86% соответственно) получили параметры субъект-субъектных отношений, связанные с свойствами текстовых

сообщений. Как следует из результатов, большинство пользователей социальных сетей уделяет внимание не только смыслу своего сообщения, но и грамотности его оформления, требуя ответной грамотности от собеседника, а вспомогательный механизм обмена ссылками, существующий для прояснения смысла текстовых сообщений, используют 48% опрошенных.

Рассматривая гендерные различия выраженности способов субъект-субъектного конституирования при непосредственном контакте, мы можем выделить ту же специфику, что уже была представлена ранее: в большинстве случаев, показатели тех или иных механизмов конституирования у респондентов-женщин выше, чем у респондентов мужчин. Только в двух случаях выраженность показателей у респондентов-мужчин выше – это «использование интернет-сленга» (на 22% выше) и «использование ссылок для иллюстрации собственных высказываний» (на 13% выше).

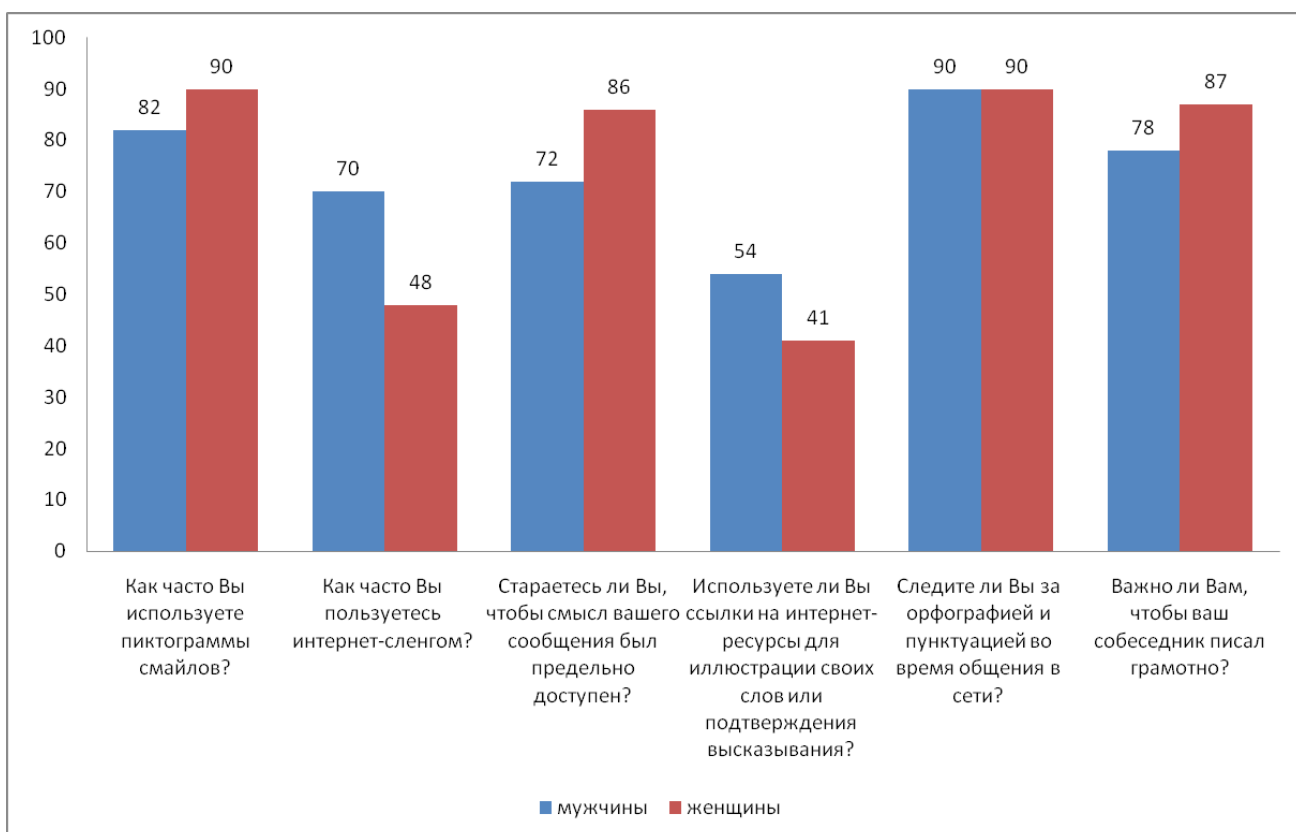


Рис. 2.6. Гендерные различия в выраженности способов конституирования при прямой субъект-субъектной коммуникации.

Таким образом мы делаем вывод, что символические ценности, предлагаемые реальностью нового типа быстрее и охотнее принимаются мужчинами-пользователями (вещи в он-лайн играх, ранг на форуме или в «клане» и т.д.), в то время как женщины используют наличие виртуальной личности как дополнительный источник нарциссических поглаживаний, направленных на реальную личность.

Следует также отметить, что в рамках нашей анкеты мы не поднимали вопрос о частоте обмена текстовыми сообщениями между пользователями социальных сетей. Коммуникативная функция таких сервисов является основополагающей, а регулярный обмен текстовыми сообщениями выступает в качестве онтологической функции.

При косвенной субъект-субъектной коммуникации обмен текстовыми сообщениями, изображениями, аудио- и видеозаписями, а также другие виды интеракций разделены во времени, благодаря чему изменяется их вид.

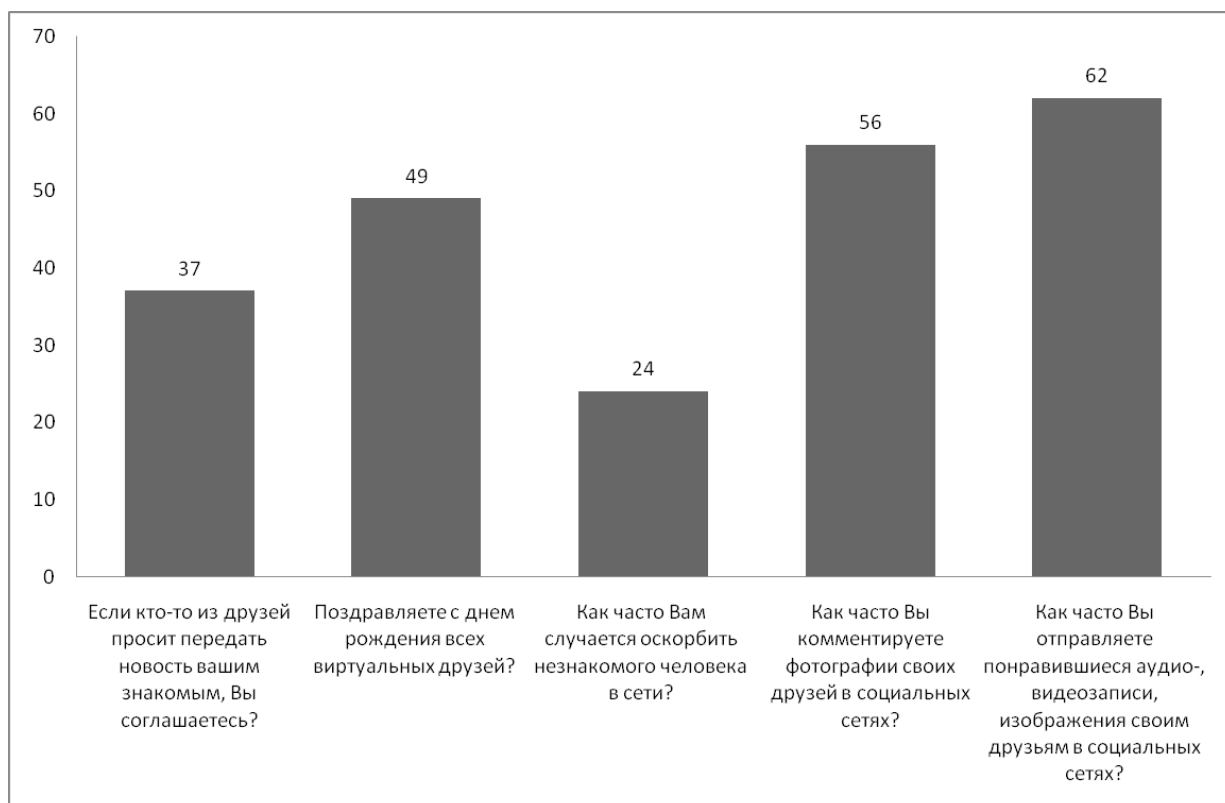


Рис. 2.7. Выраженность способов конституирования, при косвенной субъект-субъектной коммуникации.

Как видно из рисунка 2.7, приоритетными способами коммуникации также остаются обмен различным цифровым контентом (62% пользователей) и обмен текстовыми сообщениями в режиме комментариев (56% пользователей). Более того, неспособность собеседника немедленно отреагировать на текст-стимул, снижает порог критичности субъекта, формирующего содержания сообщения, что приводит в сетевые отношения агрессию, безразличие и хамство. Так, 24% пользователей подтвердили что регулярно оскорбляют незнакомых людей в поле виртуальной реальности. Также средние и низкие значения выраженности получили параметры сетевых коммуникаций, не связанные с непосредственным он-лайн общением, а причисляемые к группе возможных проявлений социальной активности: с днем рождения своих виртуальных друзей поздравляет всего 49% респондентов, а на косвенный призыв о помощи в сети откликается только 37% респондентов. Для сравнения, понравившуюся картинку, аудио или видеозапись своим друзьям регулярно пересылает 62% респондентов.

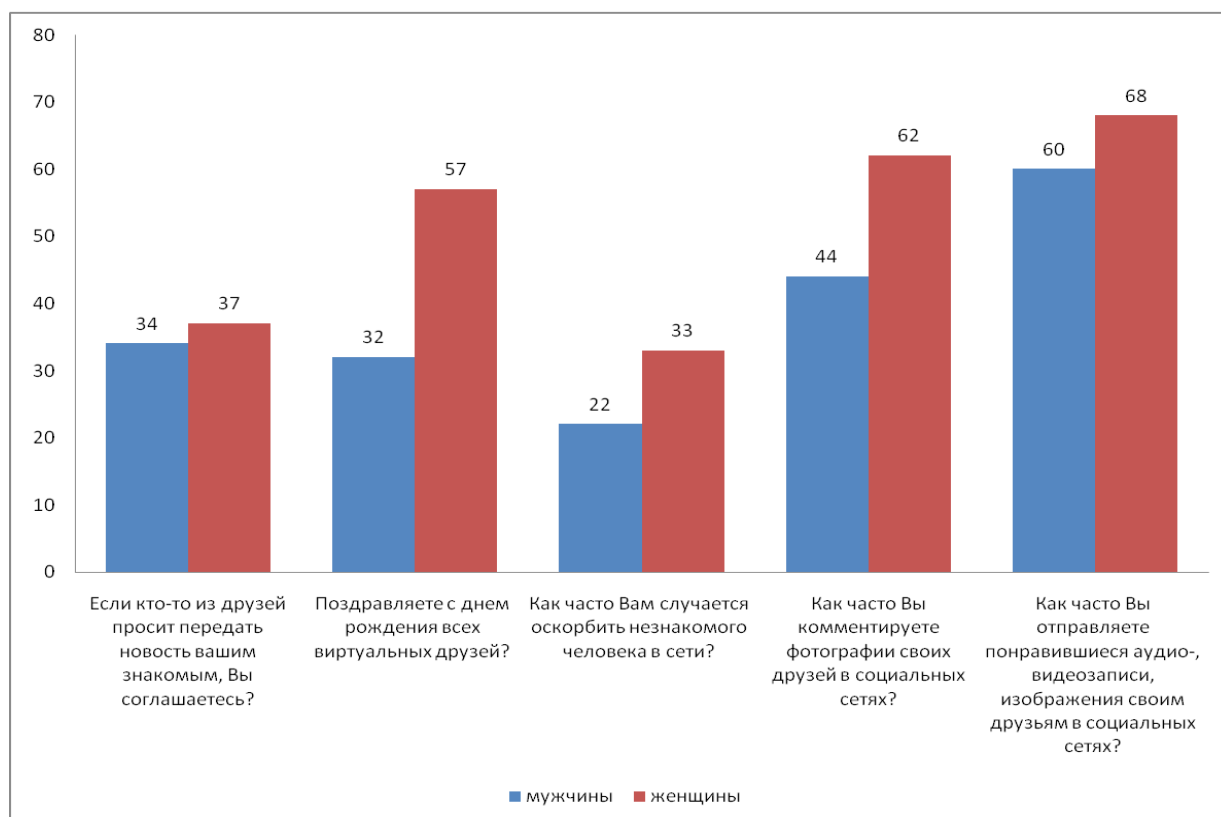


Рис. 2.8. Гендерные различия в выраженности способов виртуального конституирования при косвенной субъект-субъектной коммуникации.

В рамках косвенной коммуникации, гендерные отличия соответствуют тенденции, установленной ранее – проявление всех типов реакций выше у респондентов-женщин. На основе этих данных мы делаем вывод, что механизмы опосредованной коммуникации не являются приоритетными для фантазматического конституирования и осуществляются скорее с позиции субъекта из объективной реальности, чем с позиции субъекта, погруженного в поле реальности нового типа. С другой стороны, такая отвлеченность субъекта от символических ценностей способствует привнесению в реальность нового типа дополнительных качеств, формирующих групповой фантазм Сети. Благодаря косвенной коммуникации в этом поле появляется противоположность гипертрофированно веселому тексту «со смайликом» в виде желчных комментариев, безопасных оскорблений удаленных пользователей и возможности игнорировать позывы, направленные на пользователя.

Третья группа механизмов виртуального конституирования сформирована по принципу взаимного влияния виртуальной реальности и объективной реальности, т.е. тех механизмов, что образуют поле реальности нового типа. Такие механизмы будут называть – *механизмы пограничного конституирования*.

Ниже будут представлены механизмы самоконституирования, которые способствуют децентрации субъекта-пользователя от его цифрового конструкта.

Рассматривая процесс конституирования, Эдмунд Гуссерль уделял большое внимания процессам времени. Следуя его логике, мы выяснили, изменяется ли ощущение времени у пользователей, находящихся внутри поля виртуальной реальности. Согласно полученным результатам, 69% пользователей подтверждают, что наблюдали искажение восприятия времени, пользуясь услугами виртуальной реальности. Наличие такого искажения

позволяет утверждать, что время проведенное в реальности нового типа рассматривается не как имманентное, а как объективное, а значит – присущее психической реальности.

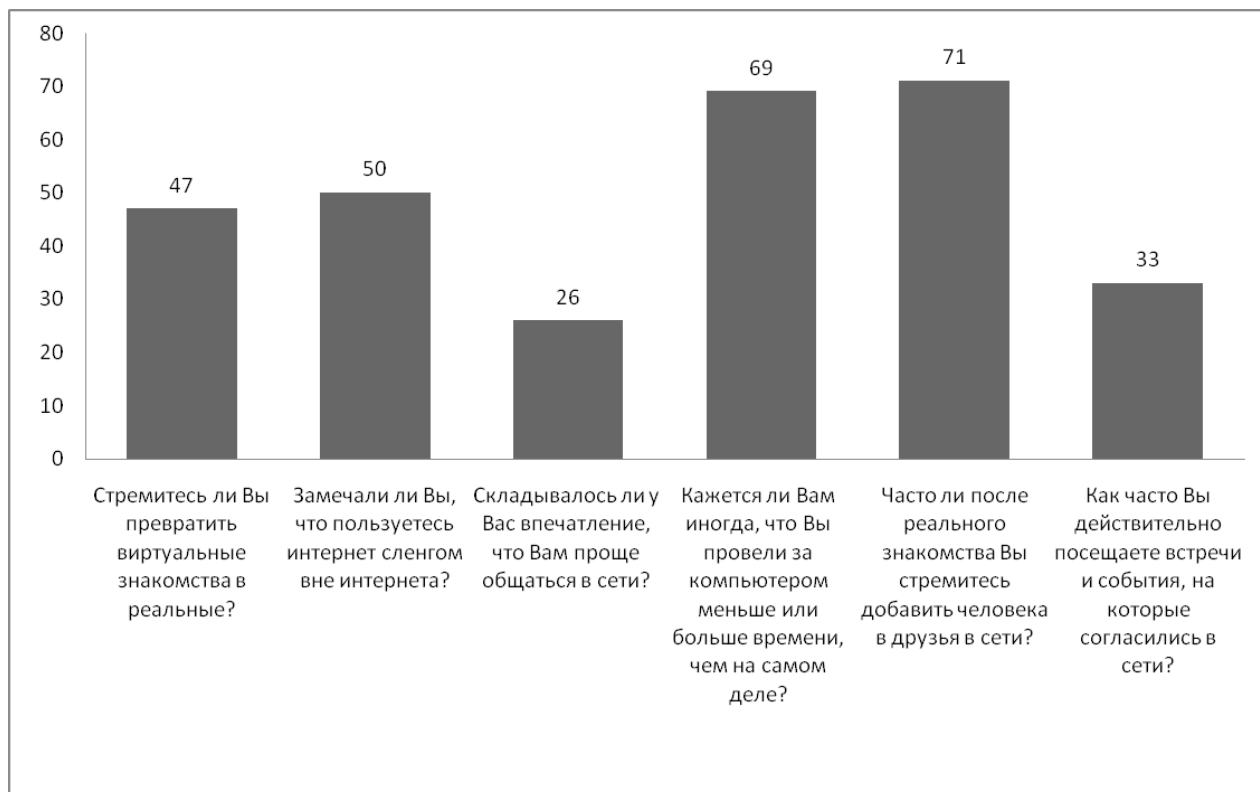


Рис. 2.9. Средние значения выраженности пограничных способов конституирования.

Далее, 71% пользователей склонен переносить опыт общения в объективной реальности в поле психической реальности, добавляя новых друзей и тем самым замыкая на субъективном уровне границы стыка двух реальностей. Как отмечалось выше, сетевые коммуникации обладают своим особым набором характеристик, которые опосредуют тип взаимоотношения пользователей, несмотря на это всего 26% пользователей согласились с тем, что общение в сети для них субъективно легче. С другой стороны, процессы коммуникации, возникающие с помощью социальных сетей или форумов и имеющие возможность реализоваться в объективной реальности тоже обладают различной выраженностью. Так, 47% пользователей хотели бы перенести начатые в реальности нового типа отношения в объективную

реальность, и вместе с этим инициированные в социальных сетях события посещает всего 33% пользователей, виртуально подтвердивших свое согласие. Сравнивая гендерные отличия, мы видим следующее: пользователи-мужчины на 7% активнее стремятся перенести виртуальные знакомства в реальные, на 30% чаще пользуются интернет-сленгом вне интернета и на 11% чаще посещают инициированные в сети события. В свою очередь женщины-пользователи на 9% чаще замечают, что общение в поле ВР для них осуществляется легче, а также на 18% чаще отмечают, что провели в сети больше или меньше времени, чем на самом деле.

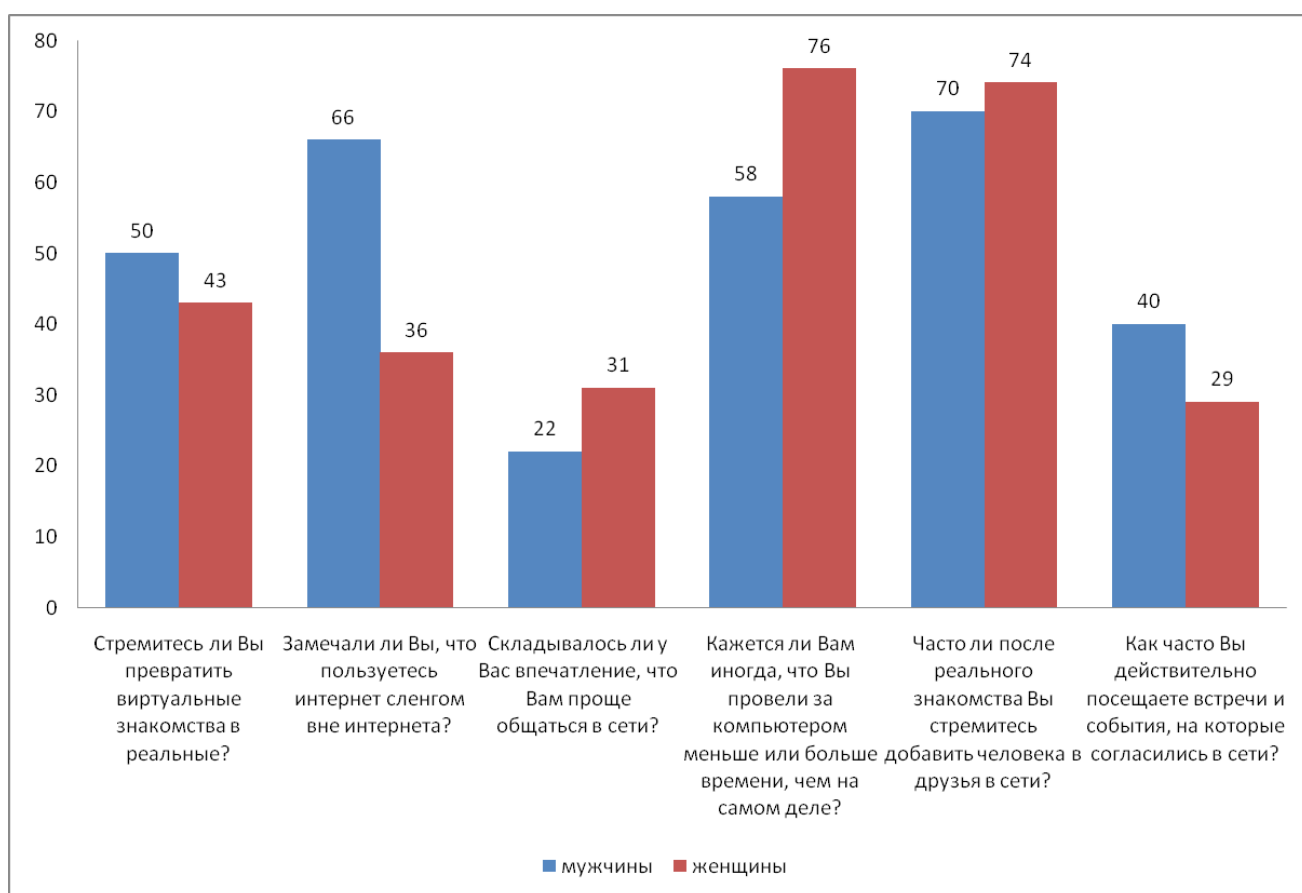


Рис. 2.10. Гендерные различия выраженности пограничных способов конституирования.

Подводя итоги анализа способов фантазматического конституирования нужно выделить следующее:

- Текст и изображение, как подвид текстового сообщения являются основными структурными единицами при построении виртуальной личности.

- Самоконституирование с использованием исключительно виртуальных средств невозможно, так как исходные положения для процессов создания цифровых конструктов находятся в поле объективной реальности.

- Мужчины-пользователи создают виртуальные ценности посредством языка и образов, но менее активны при формировании и модифицировании виртуального образа, что, на наш взгляд, связано с отсутствием в реальности нового типа характерных для объективной реальности маркеров маскулинности. Поэтому мужчины-пользователи отдают предпочтение многопользовательским он-лайн играм, которые предоставляют неотчуждаемый завершённый образ с предельно выраженной маскулинной составляющей.

- Женщины-пользователи более активны при создании виртуального образа, используя все возможные способы для его создания, и регулярно модифицируют его, чтобы сохранять статус нарциссически неотчуждаемого. Таким образом, женщины-пользователи интегрируют ценности реальности нового типа, стараясь при этом привнести данные интроекты в поле объективной реальности. Поэтому женщины-пользователи отдают предпочтение социальным сетям, где присутствует возможность неограниченной визуальной и текстовой самопрезентации.

2.4. Анализ уровня интерпретации невербальных сигналов у подростков-пользователей социальных сетей

Следующая часть нашего исследования реализована с целью выяснить, оказывает ли активная коммуникация в социальных сетях в поле реальности нового типа влияние на процессы общения в объективной реальности. Вследствие того, что основой виртуального коммуницирования выступает текст, модифицированный специальным образом (наличие жаргона, особых значков, использование внутрисетевых аббревиатур и т.д.), мы предположили, что сферой коммуникации подростков-пользователей,

которая претерпит изменение в объективной реальности, станет невербальной коммуникацией, реализация которой в виртуальной реальности по социотехническим причинам невозможна. Следовательно, согласно гипотезе нашего исследования, подростки, использующие социальные сети в качестве основного способа межличностной коммуникации, будут реже использовать и хуже интерпретировать проявление невербальной коммуникации собеседника в объективной реальности. Для выполнения данной части нашего исследования мы провели сравнение уровней интерпретации невербальных сигналов у подростков из группы активных пользователей и группы нормы и выявили характерные особенности восприятия и интерпретации невербальных сигналов подростками, активно пользующимися социальными сетями.

Для разделения на респондентов на указанные группы мы использовали методику К. Янг для определения зависимости от интернета. Тест данной методики содержит 20 вопросов со следующими вариантами ответов: «никогда или крайне редко» (1 балл), «иногда» (2 балла), «время от времени» (3 балла), «часто» (4 балла), «всегда» (5 баллов). По набранной сумме баллов возможны следующие варианты результатов:

Количество баллов 20-49 соответствуют уровню обычного пользователя Интернета, который умеет себя контролировать.

Количество баллов 50-79 говорит о наличии некоторых проблем, связанных с чрезмерным увлечением Интернетом.

При количестве баллов 80-100 можно предположить наличие значительных проблем в связи с использованием Интернета, разрешение которых возможно с помощью специалиста.

Выбор данной методики обусловлен тем, что с ее помощью можно проследить погруженность в поле виртуальной реальности. Не смотря на то, что Янг использует термин «зависимость», в нашем исследовании речь не идет о патологическом проявлении аддикции от сети Интернет, напротив,

многие показатели, упомянутые у Янг на нынешнем этапе развития социальных сетей считаются нормой.

В качестве вспомогательной методики для выявления активных пользователей социальных сетей, мы применяли анкету, разработанную нами на основе работ О.С. Андреевой и Е.С. Андреева. Данная анкета содержала вопросы относительно количества времени, проводимого в социальных сетях, а также о количестве сетей, в которых зарегистрирован подросток. Это дало возможность выяснить уровень интеграции подростков в поле виртуальной реальности и также способствовало разделению респондентов на контрольную и экспериментальную группы.

В результате анкетирования респонденты были поделены на две группы: в группу нормы (группа Б) вошли подростки, которые не продемонстрировали выраженной погруженности в социальные сети, а группу активных пользователей (группа А) составили подростки, имеющие выраженную интегрированность в социальные сети. Группа А составила 73 респондента (из них 33 девушки и 40 юношей), группа Б – 67 респондентов (из них 35 девушек и 32 юноши).

В ходе проведения эксперимента была использована методика «Диагностика уровня развития способности к адекватной интерпретации невербального поведения» В.А. Лабунской, направленная на диагностику интерпретации эмоциональных состояний человека на основе мимики и конкретно - третья задача под условным названием «Мимика». Данный тест состоит из 12 изображений лиц мужчины и женщины (по 6 соответственно). Задачей испытуемого было определить эмоцию, которая отражалась на лице. На этот тест отводилось около 10-15 минут. Перед респондентами была поставлена следующая задача: «Определите по выражению лица (женщины, мужчины) эмоциональное состояние». Ответы оцениваются по трехбалльной системе. 3 балла респондент получает за ответ, если его психологическое значение соответствует следующим эмоциональным состояниям: 1 – радость; 2 – удивление; 3 – страдание; 4 – страх; 5 – гнев; 6 – презрение (женские

портреты); 7 – радость; 8 – удивление; 9 – страх; 10 – гнев; 11 – презрение; 12 – страдание (мужское лицо). 2 балла ставится, когда респондент не указывает прямо на психологическое значение экспрессии лица, а называет ситуацию, в которой она встречается. 1 балл присваивается тем ответам, которые несут элемент психологической интерпретации, но не соответствуют направлению психологического анализа, заданного инструкцией к задаче.

Результаты успешности выполнения предложенной респондентам-девушкам из группы А задачи «Мимика» представлены на рисунке 2.11. Как видно, испытуемые верно проинтерпретировали эмоцию радости как в женском, так и в мужском варианте, эмоции гнева (71% узнавания в случае женских эмоций и 100% в случае мужских), а так же мужской вариант эмоции страдания (80% узнавания) и женский вариант эмоции удивления (51% узнавания). Остальные эмоции, не зависимо от гендерной принадлежности их носителя, были проинтерпретированы слабо (от 0% до 28% узнавания).

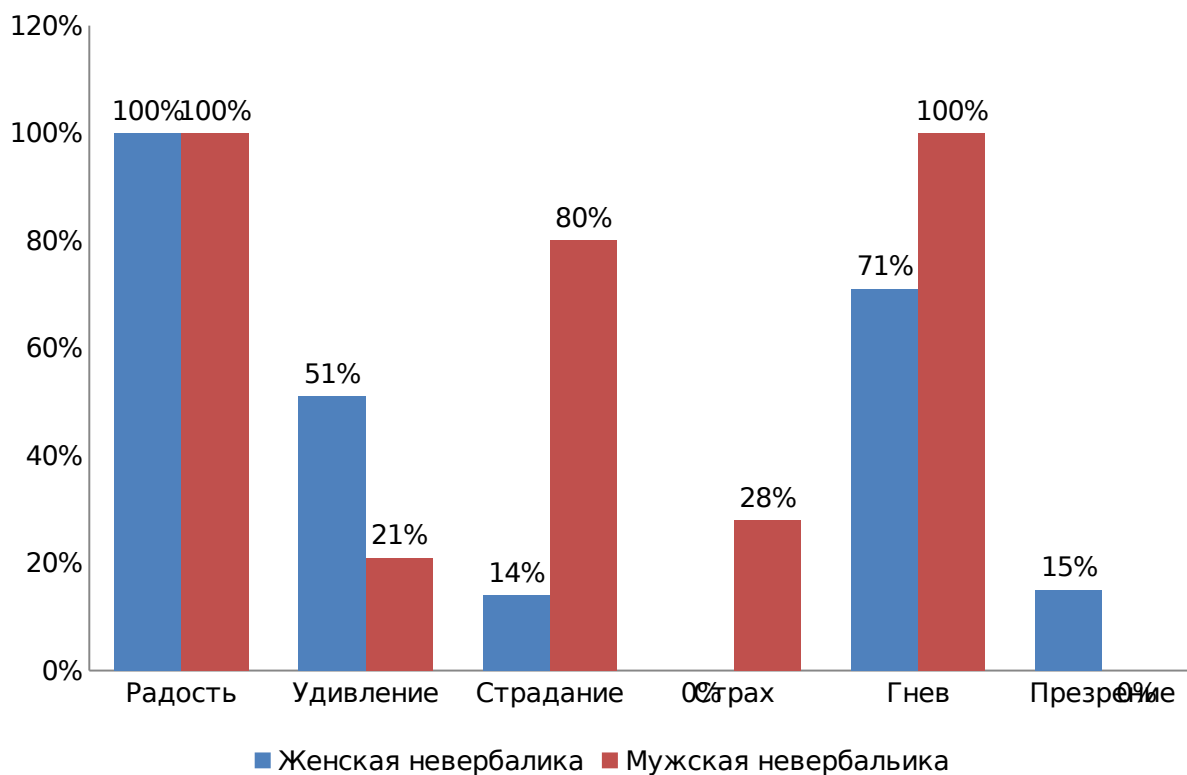


Рис. 2.11. Уровень интерпретации невербальных сигналов респондентами-девушками в группе А.

Существенные различия в уровне распознаваемых эмоций у девушке из группы А наблюдаются при идентификации эмоции Удивления (женское удивление распознается на 30% лучше), Стрдание (мужское страдание распознается на 66% лучше), Страх (мужской страх распознается на 28% лучше), Гнев (мужской гнев распознается на 29% лучше)

Стоит также отметить, что две эмоции, которые были распознаны лучше всего (радость и гнев) являются сильными эмоциями, с четко выраженным поведенческим проявлением. Кроме этого, обе указанные эмоции имеют свою графическую ипостась в пространстве виртуальных коммуникаций (☺ и ☹), в то время как такие эмоции как страх, презрение и страдание не имеют виртуальной выраженности, кроме как в виде текста. В целом, девушки-респонденты из группы А лучше распознают невербальные сигналы представителей противоположного пола, что на наш взгляд вероятнее всего связано с стремлением к установлению объектных отношений.

Респонденты-юноши из группы А продемонстрировали следующие результаты: на высоком уровне были распознаны эмоции радости (95% узнавания в случае женских эмоций, 67% узнавания в случае мужских), женского удивления (68% узнавания) и женского гнева (53% узнавания). На среднем уровне были распознаны проявления мужского и женского страдания (47% и 32% узнавания соответственно) и мужского гнева (37% узнавания). Мужское проявление эмоции удивления было распознано всего в 15% случаев, в то время как эмоции страха (0% узнавания женского варианта эмоции и 6% узнавания мужского варианта) и презрения (5% узнавания женского варианта эмоции и 0% узнавания мужского варианта) получили самые низкие уровни распознавания. Респонденты-юноши, интерпретируя отрицательные женские эмоции, оказались более или менее успешными только в идентификации гнева. Эмоция презрения была проинтерпретирована как задумчивость; женский страх 25% респондентов идентифицировали как смущение, женское страдание около 19%

респондентов расценили как злорадство. Такая тяга к «сглаживанию» ярко выраженных негативных эмоций может свидетельствовать о том, что у респондентов возможны определенные трудности в коммуникации с девушками, которые компенсируются виртуальным общением в социальных сетях. В виртуальном поле процесс построения коммуникации гораздо проще, а эмоциональные реакции обозначены конкретными пиктограммами и шанс неверно истолковать эмоциональное состояние собеседника крайне невелик.

Общий уровень распознавания невербальных сигналов у юношей в экспериментальной группе ниже, чем уровень распознавания у девушек. К хорошо распознаваемым эмоциям радости и гнева, респонденты юноши добавляют еще одну эмоцию – удивление, которая тоже имеет свою графическую форму в пространстве виртуальных коммуникаций (0_0). Также как и у девушек из группы А, низким остается уровень распознавания сложных эмоций вроде страха и презрения. На наш взгляд такой уровень интерпретации связан с тем, что ни страх, ни презрение не являются частыми эмоциями в поле виртуальной реальности. Эмоция презрения, хоть и редко, но может быть представлена в качестве текста или порицания действий виртуального субъекта с помощью графических символов (уменьшения виртуального статуса на форуме или в группе, изображения опущенного вниз пальца в социальных сетях и т.д.), в то время как эмоция страха исключена из реальности нового типа. Лишенная физической оболочки виртуальная личность не страшится процессов старения (субъективное время виртуальной реальности никак не воздействует на цифровой конструкт), физического насилия (персонаж компьютерной игры, как конструкт наделенный характеристиками, максимально приближенными к физическим, в случае насильственной смерти может быть оживлен или заменен на идентичный) или чего-то сходного, следовательно, такая эмоция как страх не присуща виртуальному субъекту, а эмоция страха, в отличие от радости, гнева или удивления, ни как не обозначается в виртуальном общении.

Результаты успешности выполнения предложенной респондентами-юношам задачи «Мимика» представлены на рисунке 2.12.

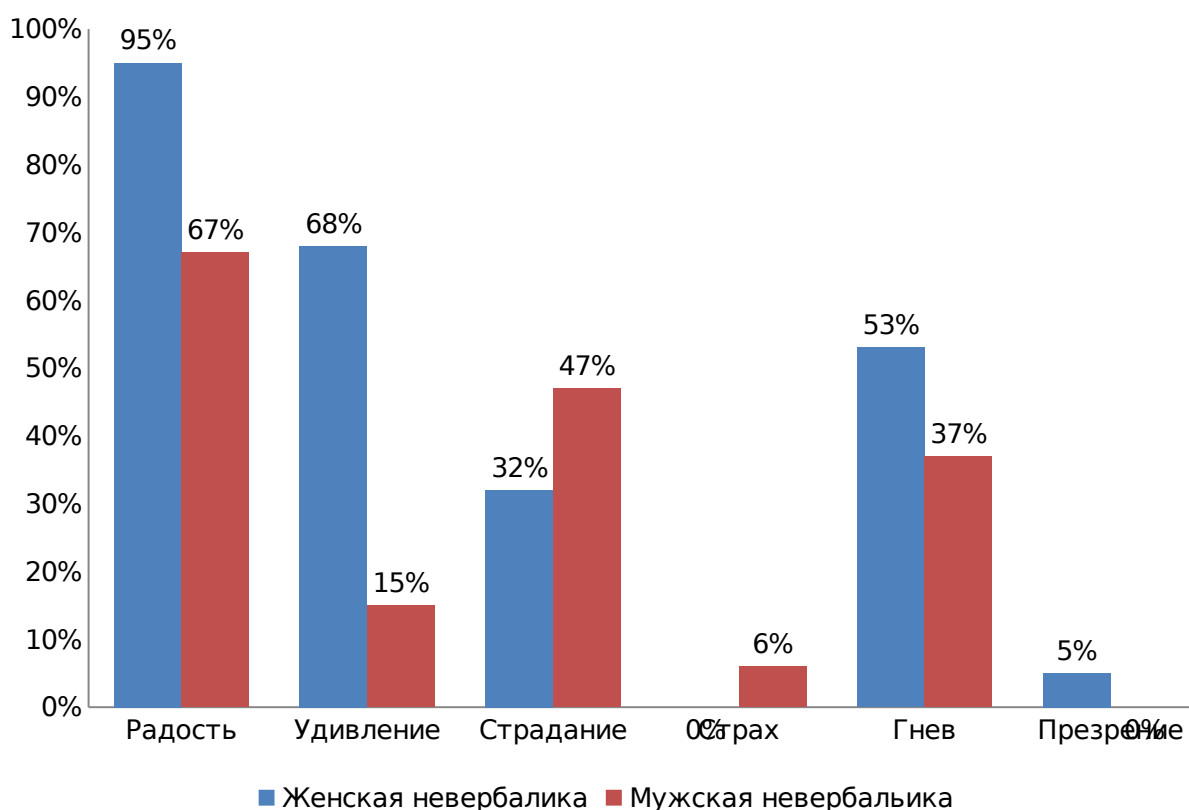


Рис. 2.12. Уровень интерпретации невербальных сигналов респондентами-юношами в группе А.

Групп нормы (Группа Б) была составлена из респондентов-подростков, со слабой выраженностью интеграции в социальные сети. Согласно гипотезе, такие подростки, для которых фантазматическое конституирование не является приоритетным, а виртуальные ценности не вытеснили объективные, должны интерпретировать невербальные сигналы собеседников лучше подростков из экспериментальной группы и лучше дифференцировать предлагаемый стимульный материал.

В результате проведения эксперимента мы выяснили, что респонденты-девушки из группы нормы на высоком уровне распознают эмоцию радости (100% узнавания как в случае женского, так и в случае мужского проявления), эмоцию гнева (в 100% мужского варианта эмоции и

81% женского проявления эмоции) и мужской вариант эмоции страдания в 80%. На среднем уровне были распознаны эмоций удивления (в 55% женского варианта эмоции и в 43% мужского варианта эмоции) и мужской вариант эмоции страха в 35%. На низком уровне были распознаны эмоции женского страдания (15% узнавания), эмоция презрения (13% узнавания в мужском варианте и 0% в женском варианте) и эмоция женского страха (в 6%). Результаты успешности выполнения предложенной респондентам задачи «Мимика» представлены на рисунке 2.13.

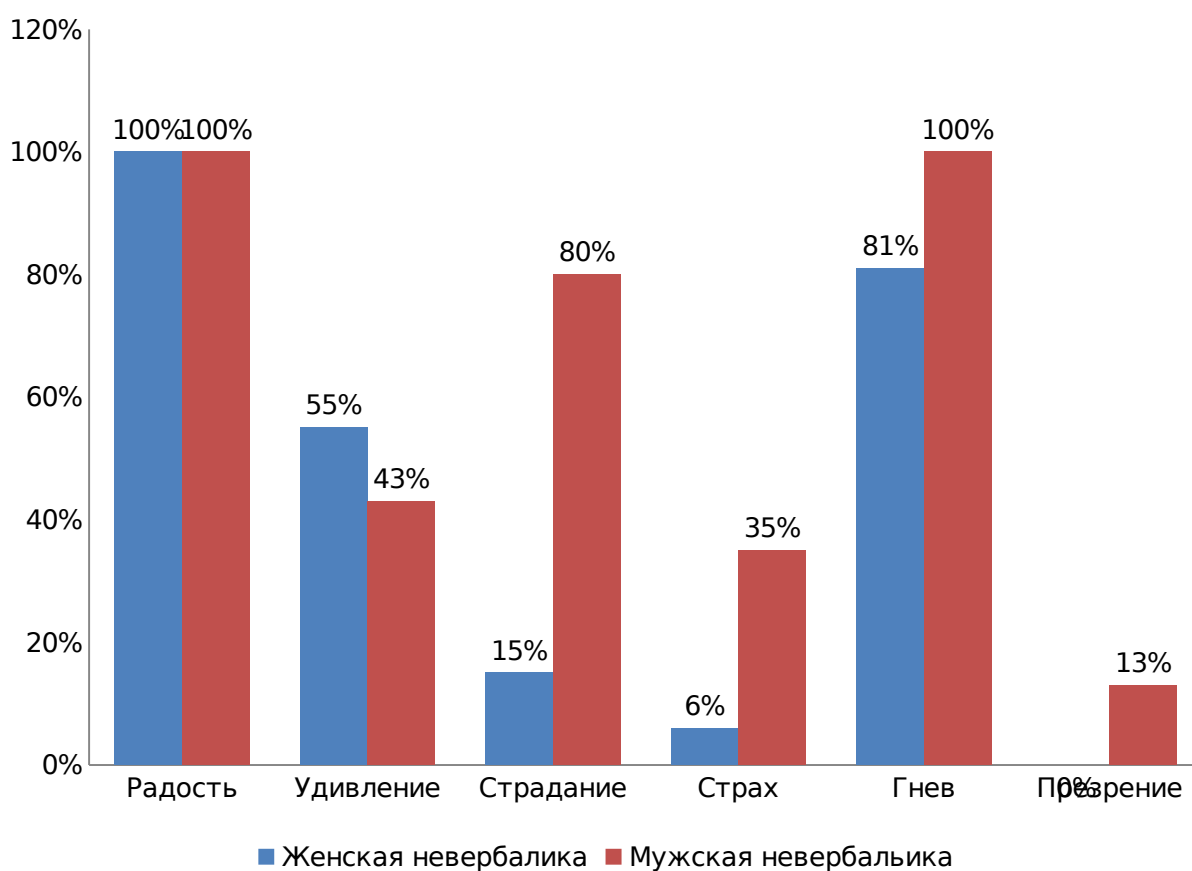


Рис. 2.13. Уровень интерпретации невербальных сигналов респондентами-девушками в группе Б.

Как видно из рисунка, общий уровень интерпретации невербальных сигналов у девушек из контрольной группы выше уровня интерпретации невербальных сигналов у девушек из экспериментальной группы. Однако, такие эмоции, как презрение и страх так же недостаточно хорошо интерпретируются. Важным так же представляется тот факт, что в группе Б,

респонденты-девушки значительно лучше интерпретируют невербальные сигналы противоположного пола, чем своего. Следуя гипотезе исследования, такие показатели объясняются тем, что установление межличностных отношений в объективной реальности будет для них приоритетнее, чем вхождение в виртуальный социум, следовательно, важный для этого психический инструментарий – способность различать невербальные сигналы – будет развит лучше, чем у девушек из экспериментальной группы.

Юноши-респонденты из группы Б продемонстрировали следующие результаты: на высоком уровне были распознаны эмоция радости (93% узнавания женского варианта проявления и 80% узнавания мужского варианта проявления), эмоция гнева (66% узнавания женского варианта проявления и 90% узнавания мужского варианта проявления) и мужской вариант эмоции страдания (80% узнавания). На среднем уровне были распознаны женский вариант эмоции удивления (56% узнавания) и женский вариант эмоции страдания (39% узнавания). На низком уровне были распознаны мужской вариант эмоции удивления (18% узнавания), женский и мужской вариант эмоции страха (5% и 11% соответственно), женский и мужской вариант эмоции презрения (11% и 7% соответственно). Результаты успешности выполнения предложенной респондентам задачи «Мимика» представлены на рисунке 2.14.

Как у респондентов-девушек из группы Б, у респондентов-юношей общий уровень интерпретации невербальных сигналов выше, чем у респондентов-юношей из экспериментальной группы. Следует выделить только одну эмоцию – женский вариант удивления, которую респонденты-юноши из группы Б распознали хуже, чем респонденты-юноши из группы А. Если сравнивать общий уровень интерпретации невербальных сигналов, то у респондентов-юношей из группы нормы частота успешно распознаваемых эмоций ниже, чем у респондентов-девушек из группы нормы, но, в тоже время, выше, чем частота успешно распознаваемых эмоций у респондентов-юношей из группы активных пользователей.

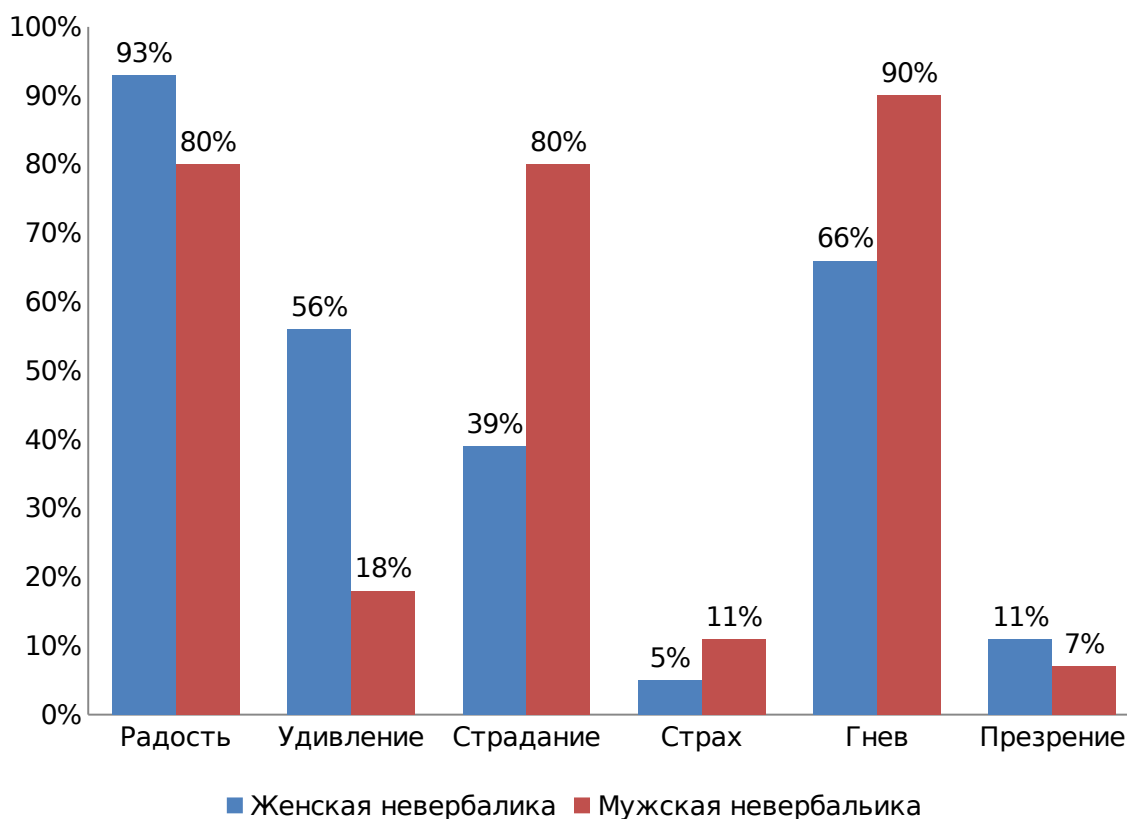


Рис. 2.14. Уровень интерпретации невербальных сигналов респондентами-юношами в контрольной группе.

Сравним общий процент успешного распознавания невербальных сигналов. Респонденты-девушки из группы активных пользователей правильно интерпретируют невербальные сигналы женской мимики в 41% случаев и невербальные сигналы мужской мимики в 54,8%, респонденты-юноши из группы активных пользователей правильно интерпретируют невербальные сигналы женской мимики в 42% случаев и невербальные сигналы мужской мимики в 28% случаев. Респонденты-девушки из группы нормы правильно интерпретируют невербальные сигналы женской мимики в 42% случаев и невербальные сигналы мужской мимики в 61,8% случаев, респонденты-юноши из группы нормы правильно интерпретируют невербальные сигналы женской мимики в 45% случаев и невербальные сигналы мужской мимики в 47,6% случаев. Сравнивая средние варианты значений успешности распознавания невербальных сигналов с помощью t-критерия Стьюдента, мы не получаем достоверных различий между двумя

выборками. Таким образом мы приходим к выводу, что подростки активно интегрированные в виртуальные коммуникации и подростки частично интегрированные в виртуальные коммуникации распознают невербальные сигналы на одинаковом уровне. Результаты сравнения представлены на рисунке 2.15.

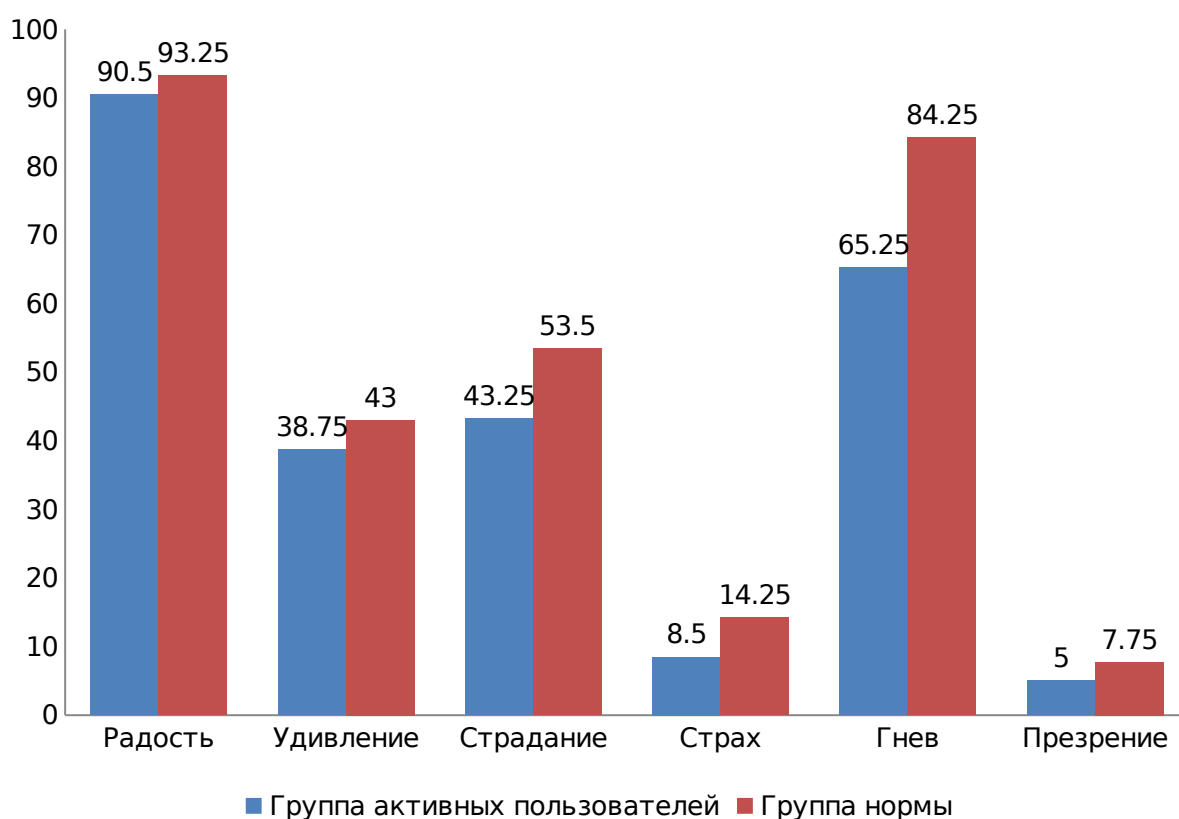


Рис. 2.15 Сравнение уровней интерпретации невербальных сигналов группы активных пользователей и группы нормы.

Опираясь на полученные результаты можно сделать следующие выводы:

- респонденты из группы активных пользователей лучше интерпретируют невербальные сигналы противоположного пола, в то время как респонденты из группы нормы вне зависимости от пола лучше интерпретируют мужские невербальные сигналы.
- Все респонденты, как в группе активных пользователей так и в группе нормы, удачно интерпретируют четыре эмоции: радость, удивление и гнев и

мужской вариант эмоции страдания. В то время как женский вариант эмоции страдания, презрение и страх как в группе нормы так и в группе активных пользователей распознаны на среднем и низком уровне. У юношей как в группе активных пользователей так и в группе нормы наблюдалась тенденция проинтерпретировать ярко окрашенные негативные эмоции, - страдание, презрение, страх, как менее эмоционально насыщенные. Девушки как в группе активных пользователей так и в группе нормы помимо радости и гнева демонстрируют высокий уровень распознавания мужского варианта эмоции страдания. На наш взгляд особенности интерпретации сигналов в двух группах будут напрямую связаны с возрастными особенностями респондентов, стремящихся к установлению объектных отношений как в объективном мире, так в реальности нового типа. И именно реальность нового типа, которую подростки рассматривают как среду, свободную от объективных трудностей общения, становится тем полем, где эмоции противоположного пола распознаются на более высоком уровне.

- сравнивая общий уровень интерпретации невербальных сигналов в группе активных пользователей и группе нормы с помощью t-критерия Стьюдента мы не получили статистически достоверных различий ($t_{эмп} = 0,4$, при $t_{кр}$ от 2,23 до 3,17, так что полученное эмпирическое значение t находится в зоне незначимости), следовательно гипотеза о том, что подростки из группы активных пользователей реальности нового типа будут хуже распознавать невербальные сигналы при межличностном общении не подтвердилась. Более того, полученные таким образом результаты опровергают существующую теорию о негативном влиянии виртуальной реальности на процессы личностной коммуникации и вредности процесса интеграции в виртуальный социум.

2.5. Диагностика межличностных отношений активных пользователей социальных сетей с помощью методики Т. Лири

Следующий этап нашего эмпирического исследования посвящен анализу самоконституирования, то есть конституированию субъекта на том уровне, который Гуссерль называет конституированием intersubjectивности. На этом уровне возникает сообщество трансцендентальных субъектов в общезначимом мире. Применительно к реальности нового типа таким общезначимым миром будут выступать социальные сети, в которых созданные пользователями цифровые конструкты будут представлять своих создателей, выступая посредниками для межличностного общения. Согласно гипотезе нашего исследования, виртуальная репрезентация реального субъекта будет носителем новых качеств, которые ее создатель – субъект-пользователь, реализует в поле реальности нового типа, согласно своему представлению о возможностях реализации влечений в этом поле. Как указывалось выше, реальность нового типа представляет собой разновидность психической реальности со своим набором приоритетных защит, ценностей и необходимых для инициации ритуалов. Следовательно, качества конструкта, представляющего субъекта в этой психической реальности, будут соответствовать нормам и правилам, принятым в виртуальном обществе, частично совпадая с качествами создателя, частично отличаясь от них.

Для реализации поставленных целей, нами была выбрана методика диагностики межличностных отношений Тимоти Лири. Обязательным требованием к респонденту было наличие постоянной учетной записи минимум в одной из социальных сетей и стаж пользования услугами социальных сетей не менее полугода. Общая выборка была разделена на группу Я-виртуального, в которой респонденты должны были выбрать те качества, которые они реализуют посредством виртуальной личности во время межличностного общения в социальной сети и группу Я-реального, в которой респонденты должны были выбрать те качества, которые они непосредственно реализуют во время межличностного общения в объективной реальности. Таким образом, следуя терминологии,

предложенной Лири, мы получили две группы качеств – Я-виртуальное и Я-реальное, которые, согласно гипотезе, не должны быть идентичны. Тестирование респондентов для получения качеств в группу «Я-виртуального» проходило через социальные сети, а тестирование респондентов для получения качеств в группу «Я-социального» проходило при непосредственном общении экспериментатора и испытуемого. Тем самым мы старались в первом случае получить качества у пользователя, находящегося в поле реальности нового типа, а во втором случае – в объективной реальности.

Полученные результаты мы анализировали с помощью количественного и качественного подходов. В результате количественного анализа заполненных анкет респондентов из группы Я-виртуального, мы составили обобщенный профиль виртуальной личности, в котором выделили три группы качеств:

- 1) Качества с максимальной выраженностью. В эту группу входили качества с выраженностью от 85,5% до 69%, следовательно, большинство субъектов-пользователей реализуют данные качества во время межличностного общения в социальных сетях, конституируя таким образом свою виртуальную личность.
- 2) Качества со средней выраженностью. В эту группу входили качества с выраженностью от 54,5% до 45,5%.
- 3) Качества с низкой выраженностью. В эту группу входили качества с выраженностью от 5,4% до 0%, то есть качества практически не представленные в поле виртуальной реальности.

Группу максимальной выраженностью, составили следующие качества: «Может быть искренним» (85,5%), «Способен признать свою неправоту» (83,6%), «Способен быть критичным к себе» (81,9%), «Может проявить безразличие» (80%), «Способен к сотрудничеству» (80%), «Дружелюбный и доброжелательный» (74,5%), «Способен проявить недоверие» (69%), «Открытый и прямолинейный» (69%). Соотношение типов отношений,

опосредованных этими качествами представлено на рисунке 2.15. Как видно на рисунке, в группе максимально выраженных качеств преобладает «Подозрительный» тип отношений (37%) и «Агрессивный» тип (25%). Преобладание «Подозрительного» типа отношений не случайно, так как качества «Способность признать свою неправоту», «Способность быть критичным к себе» и «Способность проявлять недоверие» являются крайне необходимыми во время общения в реальности нового типа. Виртуальные ценности, фальшивые ролики, рекламные баннеры, симулякры и всевозможные цифровые подделки окружают виртуального субъекта. Следовательно, способность отличить подлинную информацию от ложной, распознать фальшивку в предлагаемой ценности и уличить собеседника в использовании ложной идентичности являются умениями первой необходимости, своеобразной защитой от попыток ввести виртуального субъекта в заблуждение.

Такие качества как «Может быть искренним» и «Открытый и прямолинейный», составляющие «Агрессивный тип» так же являются важными маркерами виртуальной коммуникации. Вследствие того, что общение виртуальных личностей опосредовано графическим интерфейсом и пользователи обычно не видят друг друга и не вступают в прямой контакт, сам процесс коммуницирования изменяется. Пользователь способен открыто, а нередко агрессивно, хамски и с всепрощающей иронией, выражать свои мысли и эмоции, игнорируя пол, возраст, социальный статус или этническую принадлежность собеседника. Такая вербальная агрессия, выраженная в текстовом послании личного сообщения или комментария, провоцирует ответную агрессию, в рамках которой собеседники используют единственно возможный в реальности нового типа способ вербального доминирования – эскалация агрессии. Качество «Может быть искренним» раскрывает двойственную природу виртуальной личности: с одной стороны часть пользователей действительно честно и искренне заполняют данные анкеты своего профиля в социальной сети, адекватно реагируют на полученные

сообщения и выражают соответствующие текущей ситуации эмоции. С другой стороны, качество «Может быть искренним» обозначает, что виртуальный субъект может быть искренним, а может и не быть таковым. Примером этому могут послужить фальшивые страницы несуществующих пользователей социальных сетей, измененные данные личной анкеты и т.д.

Таким образом, два основных типа межличностных отношений, характерных для большинства пользователей социальных сетей – это Подозрительный и Агрессивный.

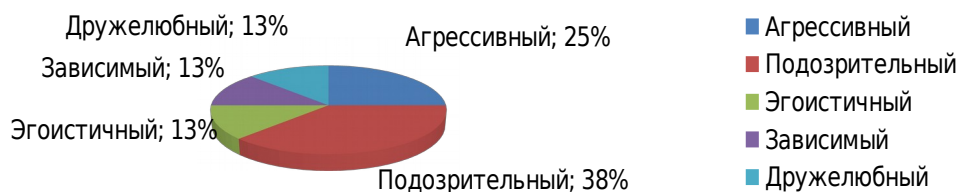


Рис. 2.15 Соотношение типов отношений в группе качеств с максимальной выраженностью у респондентов из группы Я-виртуального.

Группу средней выраженности составили следующие качества: «Умеет настоять на своем» (54,5%), «Уважительный» (54,5%), «Бескорыстный» (54,5%), «Пользуется уважением других» (54,5%), «Производит впечатление на окружающих» (52,7%), «Любит давать советы» (50,9%), «Другие думают о нем благосклонно» (49%), «Ищущий одобрения» (49%), «Добрый, вселяющий уверенность» (49%), «Стремится ужиться с другими» (47,2%), «Способен быть суровым» (45,5%), «Отзывчивый к призывам о помощи» (45,5%) и «Стремится к успеху» (45,5%). Соотношение типов отношений, опосредованных этими качествами представлено на рисунке 2.16. Как видно

из рисунка, в группе качеств со средней выраженностью преобладает «Альтруистический» тип отношений (55%) и «Зависимый» тип (22%). Группу зависимого типа составляют три качества: «Уважительный», «Ищущий одобрения» и «Стремится ужиться с другими». Наличие данных качеств у виртуального субъекта является следствием процессов социализации в реальности нового типа. Конечно, субъект-пользователь может выбрать не социализироваться в виртуальном социуме, но отказавшись от принятия ценностей, характерных при виртуальном общении, он, тем самым, исключает целый пласт доступных для удовлетворения желаний. «Зависимый» тип отношений виртуального субъекта будет выражаться в зависимости от авторитетов, уже существующих в поле реальности нового типа. Так, на тематических форумах установлена однозначная иерархия и постулированы нормы взаимоотношений между участниками, а положение в данном сообществе обозначено графически и подкреплено титулом. В группах в социальных сетях также есть организаторы и руководители, за которыми закреплена власть допускать или не допускать к общению, модерировать сообщения участников и исключать из группы тех, кто не соответствует принятым нормам. Такая политика опознавания «свой-чужой» является следствием выше указанной откровенной агрессивности многих пользователей, так что часто группы в социальных сетях делают закрытыми и попасть в них можно только по приглашению. Форумы защищают себя с помощью процесса регистрации, требующего заполнения необходимых форм заявки, чтобы впоследствии за одним участником была закреплена одна виртуальная личина, все достижения и проступки которой фиксировались бы администрацией. Таким образом, залогом успешной виртуальной социализации будет выступать наличие трех качества зависимого типа: «Уважительность», «Поиск одобрения» и «Стремление ужиться с другими».

Следующий тип межличностных отношений, доминирующий в группе качеств со средней выраженностью – «Альтруистический» тип. Идея о том,

что виртуальное пространство альтруистично по своей природе возникла и ранее. Так в 2009 году в рамках обучающего интернет-проекта «TED: ideas worth spreading», Джонатан Зиттрейн произносит доклад под названием «Веб – это случайные добрые поступки», в котором он формулирует причины позитивистского взгляда на пространство виртуального общения. Согласно Зиттрейну «Мировая Паутина», какой мы ее знаем, всегда находится на расстоянии 15 минут от гибели, и только бескорыстные альтруистические поступки случайных пользователей сети Интернет удерживают ее в состоянии равновесия. В качестве основных показателей взаимного уважения, бескорыстия и поддержки Зиттрейн приводит три примера:

- 1) существование бесплатной интернет-энциклопедии Википедии, создаваемой энтузиастами и выверяемой цифровым сообществом. Данный проект зародился как идея интернет-энциклопедии, в которую пользователи должны были писать статьи и получать за это гонорар. Вики-элемент появился вместе с идеей создать независимую группу, которая будет определять валидность написанного текста статьи. В течение короткого времени соотношение пользователей, создающих статьи и пользователей, корректирующих статьи существенно изменилось в пользу последних. Это и определило нынешнее состояние проекта «Википедия»: статьи создаются, верифицируются и защищаются группой независимых пользователей, которые не получают за это деньги или иные материальные или цифровые блага, а на добровольных началах развивают самую большую интернет-энциклопедию, без которой невозможно представить себе современное образование, на альтруистических основаниях.
- 2) существование явления «Couch Surfing» - разновидности международного туризма, основанного на взаимном доверии и бескорыстии участников он-лайн сообщества. Каучсерфинг – это одна из крупнейших гостевых сетей, существующая в виде он-лайн

сервиса и объединяющая более трех миллионов человек в 246 странах. Члены данной сети бесплатно предоставляют друг другу помощь и ночлег во время путешествий и организуют совместные путешествия. В 2009 году, когда Зиттрейн произносил свой доклад, каучсерфинг был полностью некоммерческой организацией, но с 2011 года она получила статус «B-corporation», что связано с появившейся необходимостью коммерческого подтверждения пользователей.

- 3) существование взаимного уважение пользователей фото и видео галерей, где материалы не публикуются без согласия пользователя и не отображаются в общем доступе, если поступит такой запрос от того, кто изображен на фотографии или видео.

Появившийся как некоммерческий проект без бизнес-плана, генерального директора и т.п., Интернет до сих пор сохраняет идею бескорыстия. К списку явлений, предложенному Зиттрейном, мы можем добавить несколько собственных пунктов:

- 1) Возникновение явления «фолксономии». Фолксономия (от англ. folk – народ и taxonomy – расположение по порядку) – это практика совместной категоризации информации (ссылок, фото, видео клипов, музыки и т.д.) посредством произвольно выбираемых меток. Иными словам, это понятие относится к спонтанному сотрудничеству группы людей с целью организации информации, которое полностью отличается от традиционных формальных методов фасетной классификации. Вследствие того, что возможности для фолксономии возникают в неирерхическом сообществе реальности нового типа, то такая классификация более точно отражает совокупную концептуальную модель информации всей группы. Классификация с помощью облака тэгов (меток, ключевых слов и т.д.) открывает доступ к процессу классификации любому пользователю, объединяя их в общее информационное пространство.

2) Возникновение сетевых сообществ, занимающихся созданием бесплатного цифрового контента. Формы контента могут различаться от субтитров к малоизвестному фильму до видео-уроков игры на акустической гитаре, а на его создание может быть потрачено большое количество реального времени и ресурсов, однако идея такого контента одна – он полностью бесплатный и создается на добровольной альтруистической основе. Возможная благодарность для создателей такого контента возможна в виде рекордного количества просмотров видео или высокой популярности торрент-раздачи.

Таким образом мы видим, что для пользователей реальности нового типа в значительной степени характерно проявление Альтруистического типа межличностных отношений.

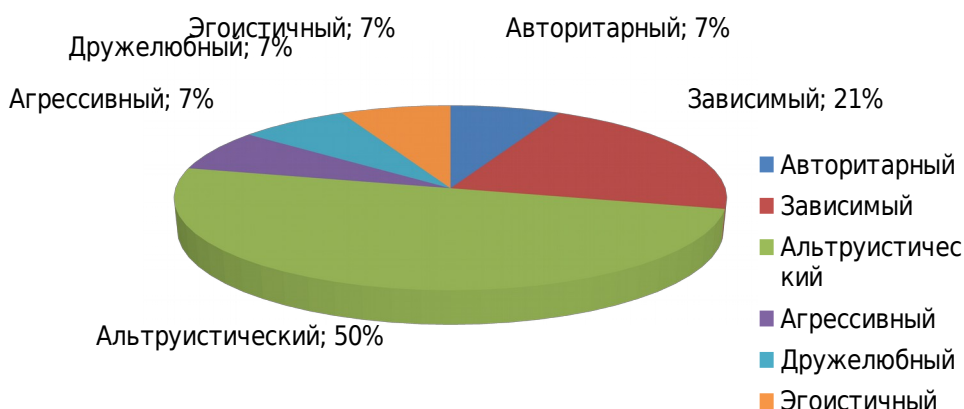


Рис. 2.16. Соотношение типов отношений в группе качеств со средней выраженностью у респондентов из группы Я-виртуального.

Группу минимальной выраженности составили следующие качества: «Обидчивый и щепетильный» (5,4%), «Властный» (5,4%), «Дорожит мнением окружающих» (5,4%), «Злопамятный» (5,4%), «Озлобленный» (3,6%), «Зависимый и несамостоятельный» (3,6%), «Готов довериться

любому» (3,6%), «Деспотичный» (3,6%), «Злобный, жестокий» (3,6%), «Любит подчиняться» (1,8%), «Со всеми соглашается» (1,8%), «Часто гневливый» (0%), Мягкотелый (0%). Соотношение типов отношений, опосредованных этими качествами представлено на рисунке 2.17. Исходя из полученных данных, мы видим, что «Агрессивный», «Зависимый» и «Подчиняемый» тип имеют одинаковый уровень выраженности 23%, «Авторитарный» тип получил 15% выраженности, а «Эгоистичный» и «Подозрительный» тип всего по 8%.

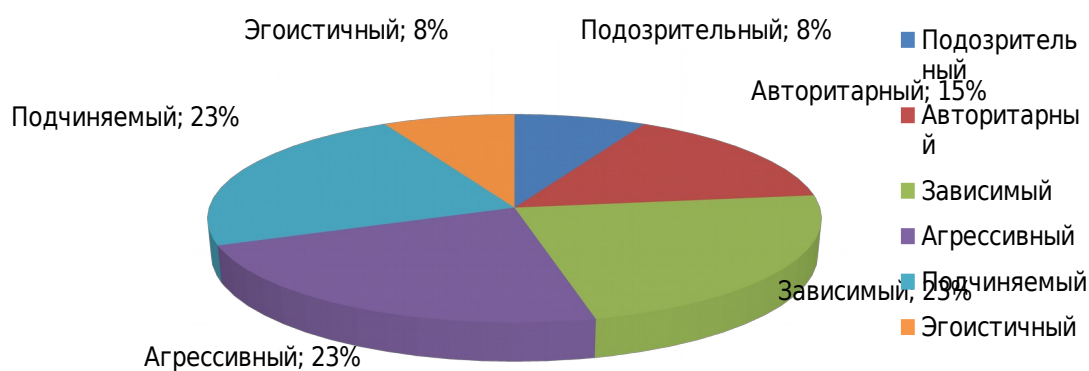


Рис. 2.17. Соотношение типов отношений в группе качеств с минимальной выраженностью у респондентов из группы Я-виртуального.

Рассмотрим подробнее качества, представляющие эти типы и причины, по которым, на наш взгляд, подобные качества получили минимальную выраженность. Группу «Агрессивного» типа межличностных отношений в экспериментальной группе составляют качества «Злопамятный», «Озлобленный» и «Часто гневлив». Гнев как эмоция не находит реализации в реальности нового типа, так как проявления гнева всегда опосредованы интерфейсом службы сообщений или социальной сети. Это опосредованность существенно снижает воспринимаемый

эмоциональный фон исходного сообщения, если вообще не искажает, превращая в другую эмоцию. Кратковременные вспышки пользовательского гнева, так же, как и длительная озлобленность остаются прерогативой объективной реальности, где они могут быть донесены до адресата непосредственно и без потерь или искажения. Злопамятство и озлобленность также не получают распространения в реальности нового типа в силу кратковременности и отрывочности пребывания субъекта-пользователя в этом поле. Формируя свою виртуальную активность, субъект неоднократно переключается между различными видами деятельности, которые обладают неодинаковым субъективным весом. При таком виде активности эмоциональный фон пользователя регулярно варьирует и отдельная доминанта типа «злопамятства» не устанавливается.

Группу «Подчиняемого» типа составили такие качества как: «Зависимый и несамостоятельный», «Любит подчиняться» и «Мягкотелый». С одной стороны минимальная выраженность данных качеств является, на наш взгляд, следствием невозможности насильно навязать точку зрения другому субъекту. Реальность нового типа предлагает бесчисленное количество социальных ячеек, групп, общин и тому подобных форм социализации, что принудить субъекта к чему-то, не спровоцировав его разорвать эти отношения, практически невозможно. С другой стороны существенной причиной для минимальной выраженности этих качеств будет нарциссическая природа виртуальной личности. Яркие и подчеркнуто привлекательные или загадочные виртуальные субъекты по определению не могут кому-то подчиняться или проявлять мягкотелость.

Группу «Зависимого» типа межличностных отношений составили такие качества как: «Дорожит мнением окружающих», «Готов довериться любому», «Со всем соглашается». Причины минимальной выраженности качеств данного типа совпадают с причинными максимальной выраженности качеств подозрительного типа. Пространство сети Интернет изобилует фальшивой информацией, поддельными страницами в социальных сетях,

рекламными баннерами, содержащими ссылки на сайты с вредоносными программами и так далее. Согласно Кевину Кэлли, в Интернете не существует фиксированных истин, а на каждый факт найдется анти-факт. И субъект, погруженный в такую среду, привыкает с подозрением относиться к тому, что видит, не привязываясь подолгу к одному набору виртуальных ценностей и так далее. Мнение окружающих по-прежнему важно для виртуального субъекта, но, как мы указывали выше, если во время межличностного общения возникает конфликтная ситуация, субъект может самоустраниться из нее и социализироваться в другой виртуальной ячейке. По этой же причине качества «Властный» и «Деспотичный», принадлежащие «Авторитарному» типу межличностных отношений, представлены в группе с минимальной выраженностью – реализовать эти качества в условиях виртуального межличностного взаимодействия практически невозможно.

В рамках количественного анализа мы составили дискограмму обобщенного профиля виртуальной личности и проинтерпретировали результаты по шкалам «Доминирование-Подчинение» и «Дружелюбие-Агрессивность» исходя из показателей обобщенного профиля. Данные представлены на рисунке 2.18

Как видно из рисунка, почти все типы межличностных отношений представлены одинаковым уровнем выраженности. Незначительное исключение составляют «Альтруистический» тип, чья выраженность в 16% выше среднего значения по группе и «Авторитарный» и «Подчиняемый» типы, чья выраженность в 11% и 8% соответственно ниже среднего по группе.

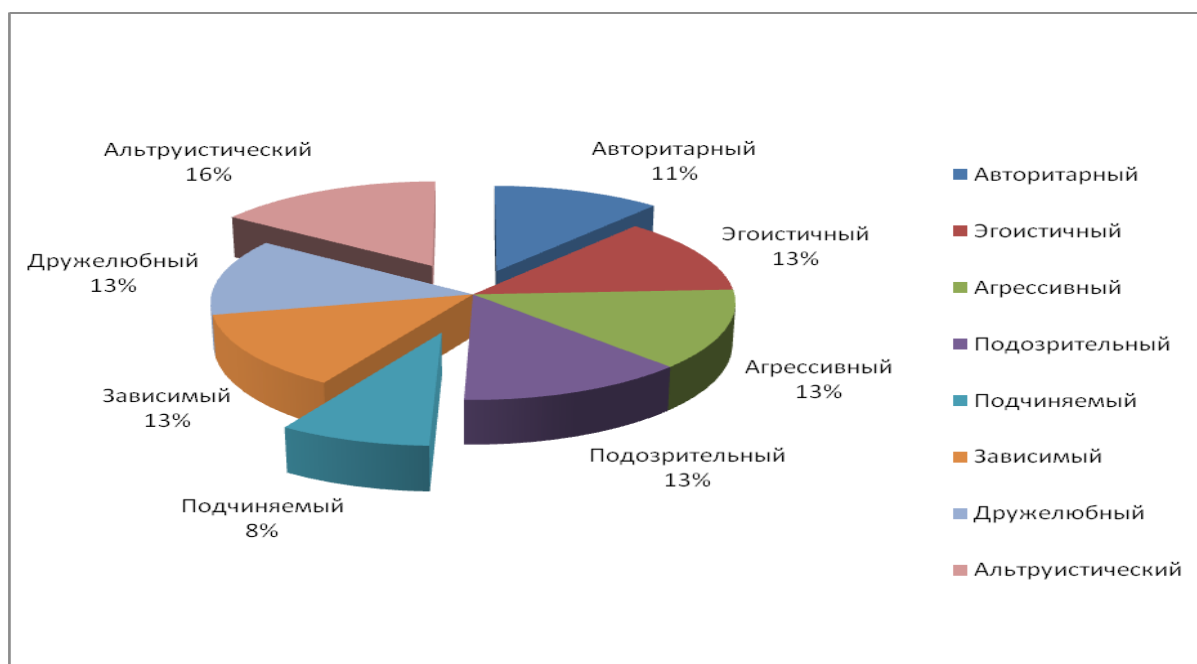


Рис. 2.18 Дискограмма выраженности типов межличностных отношений в среднем по группе Я-виртуального.

Все полученные результаты лежат в пределах показателя «Умеренной выраженности». Показатель по шкале «Доминирование-Подчинение» равен 11,92, что свидетельствует о выраженном стремлении к лидерству в общении, к доминированию. Показатель по шкале «Дружелюбие-Агрессивность» равен 0,5, что свидетельствует о наличии желания к установлению дружелюбных отношений и сотрудничества с окружающими, однако такой низкий положительный результат также может свидетельствовать о стремлении к проявлению агрессивно-конкурентных позиций в общении.

С целью качественного анализа мы сравнили показатели выраженности типов межличностных отношений в группе Я-виртуального и в группе Я-реального. Полученные данные представлены на рисунке 2.19. Как видно из рисунка, усредненные значения выраженности различных типов межличностных отношений в обеих группах практически идентичны, что подтверждается статистической обработкой полученных данных.

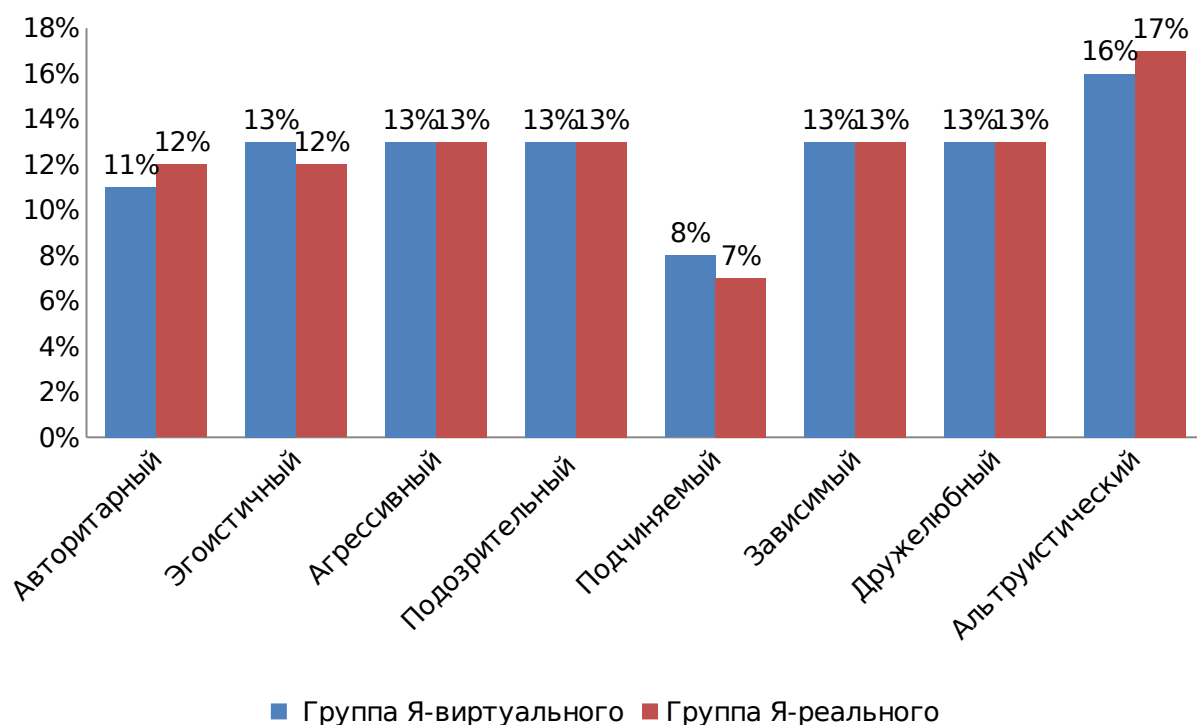


Рис. 2.19 Сравнение средних значений выраженности типов межличностных отношений в группе Я-виртуального и Я-реального.

С целью подтверждения или опровержения гипотезы нашего исследования о том, что свойства реальности нового типа опосредуют возможные для реализации личностные качества, мы провели качественный анализ типов межличностных отношений, представленных у респондентов из группы Я-реального. Также как и в случае с группой Я-виртуального, мы выделили три группы качеств, объединенных общей степенью выраженности: группу качеств с максимальной выраженностью (от 92% до 69%), группу качеств со средней выраженностью (от 52% до 44%) и группу качеств с минимальной выраженностью (от 5,7% до 0%).

В выборке Я-виртуального в группу с максимальной выраженностью вошли следующие качества: «Способен к сотрудничеству» (92%), «Способен быть критичным к себе» (84,6%), «Может быть искренним» (78,8%), «Дружелюбный, доброжелательный» (78,8%), «Отзывчивый к призывам о помощи» (76,9%), «Способен признать свою неправоту» (76,9%), «Обладает чувством собственного достоинства» (75%), «Уважительный» (73%), «Способен проявить недоверие» (71%), «Другие думают о нем

благосклонно» (69,2%), «Умеет настоять на своем» (69,2%), «Способен сам позаботиться о себе» (69,2%). В результате сравнения типов отношений в группе качеств с максимальной выраженностью для Я-виртуального и для Я-реального с помощью Т-критерия Стьюдента мы не определяем достоверной разницы в рамках количественного анализа. Качественный анализ также не дает оснований для определения различий между группой Я-виртуального и Я-реального, так как большинство качеств представлены в обеих группах с небольшой разницей в выраженности. Такие качества как: «Может быть искренним», «Способен признать свою неправоту», «Способен быть критичным к себе», «Способен к сотрудничеству», «Дружелюбный и доброжелательный», «Способен проявить недоверие» встречаются как в группе Я-виртуального, так и в группе Я-реального с примерно равнозначными показателями – в диапазоне от 92% до 69%. Качества «Может проявить безразличие» и «Открытый и прямолинейный» входят в группу с максимальной выраженностью в группе Я-виртуального (80% и 69% соответственно), но не входят в такую же в группе Я-реального, а качества «Обладает чувством собственного достоинства» и «Способен сам позаботиться о себе» входят в группу с максимальной выраженностью в группе Я-реального (75% и 69,9% соответственно), но не входят в такую же в группе Я-виртуального. Кроме этого, в группе Я-реального присутствует ряд качеств, которые входят в группу с максимальной выраженностью, но в группе Я-виртуального эти качества представлены в группе со средней выраженностью. В этот ряд входят такие качества как: «Отзывчивый к призывам о помощи», «Уважительный», «Другие думают о нем благосклонно», «Умеет настоять на своем». Результаты сравнения качеств с максимальной выраженностью в группе Я-виртуального и Я-реального представлены на рисунке 2.20. Таким образом мы можем констатировать, что между качествами с максимальной выраженностью в группе Я-виртуального и группе Я-реального нет достоверных отличий. Следовательно, большинство субъектов-пользователей, при конституировании виртуальной

личности будут сохранять присущие им в объективной реальности коммуникативные паттерны. Такая тенденция позволяет пользователям строить межличностные отношения в реальности нового типа на основе имеющихся поведенческих стратегий, что в свою очередь будет способствовать восприятию этих отношений как субъективно значимых, а следовательно, субъективно ценных.

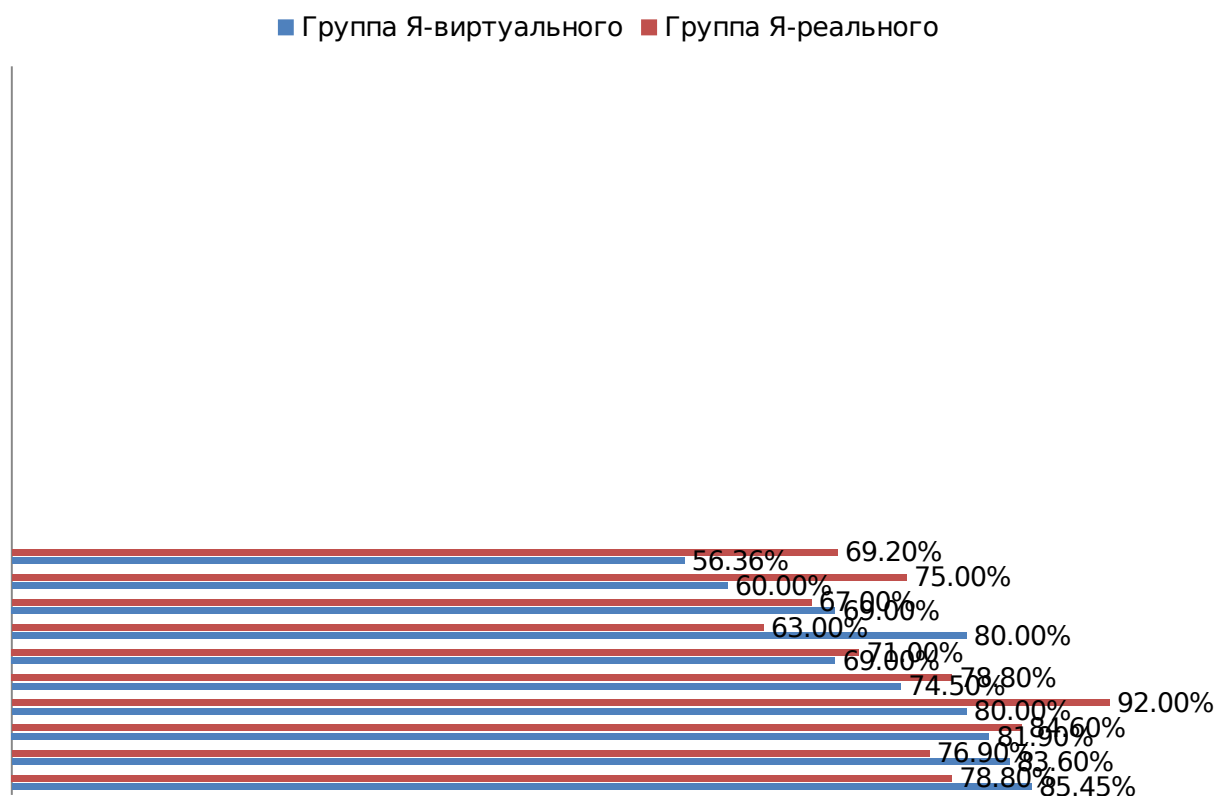


Рис. 2.20 Сравнение Я-виртуальной и Я-реальной группы качеств с максимальной выраженностью.

В группе Я-реального средней выраженностью обладали следующие качества: «Умеет распоряжаться, приказывать» (52%), «Способен быть суровым» (52%), «Бескорыстный» (52%), «Уступчивый» (50%), «Раздражительный» (50%), «Деликатный» (48%), «Доверчив и стремится радовать других» (48%), «Одобряющий» (46%), «Деловит и практичен» (46%), «Строгий и крутой где надо» (46%), «Внимательный и ласковый» (44%), «Способен вызывать восхищение» (44%), «Любит заботиться о других» (44%), «Язвительный, насмешливый» (44%). Из списка данных

качеств только два – «Способен быть суровым» и «Бескорыстный» представлены среди качеств со средней выраженностью в группе Я-реального. Также в группе Я-виртуального средней выраженностью обладает ряд качеств – «Умеет настоять на своем», «Уважительный», «Другие думают о нем благосклонно», «Отзывчивый к призывам о помощи», который в контрольной группе присутствует в группе с максимальной выраженностью. Результаты сравнения выраженности качеств представлены на рисунке 2.21.



Рис. 2.21. Сравнение избранных качеств со средней выраженностью в группах Я-реального и Я-виртуального.

Как видно из рисунка, по всем позициям выраженность данной группы качеств выше в группе Я-реального. Согласно анализу с помощью Т-критерия Стьюдента, экспериментальная группа достоверно отличается от экспериментальной группы ($t=3.11271$, $k=6+6-2=10$, $P=0.011$).

Далее сравним качества со средней выраженностью из группы Я-реального, не вошедшие в перекрестную выборку, представленную выше с выраженностью аналогичных качеств в группе Я-реального. В группу для

сравнения вошли следующие качества: «Пользуется уважением других», «Производит впечатление на окружающих», «Любит давать советы», «Критичен к другим», «Ищущий одобрения», «Добрый, вселяющий уверенность», «Стремиться ужиться с другими», «Стремится к успеху». Результаты сравнения выраженности данной группы качеств представлены на рисунке 2.22.



Рис. 2.22 Сравнение качеств со средней выраженностью в группе Я-виртуального с аналогичными качествами группы Я-реального.

Как и в случае с перекрестной выборкой, в данной группе качеств выраженность выше в группе Я-реального. Согласно анализу с помощью Т-критерия Стьюдента, группа Я-виртуального абсолютно достоверно отличается от экспериментальной группы ($t=7.07498$, $k=8+8-4=14$, $P=0$). Все качества группы Я-реального превосходят по выраженности качества из группы Я-виртуального, выходя за рамки среднего значения – от 54,5% до 45,5%.

Завершая анализ группы качеств со средней выраженностью, сравним значения качеств группы Я-реального, вошедших в группу со средней

выраженностью с значениями аналогичных качеств из группы Я-реального. В группу для сравнения вошли следующие качества: «Умеет распоряжаться и приказывать», «Уступчивый», «Раздражительный», «Деликатный», «Доверчив и стремится радовать других», «Одобряющий», «Деловит и практичен», «Строгий и крутой где надо», «Внимательный и ласковый», «Способен вызывать восхищение», «Любит заботиться о других», «Язвительный и насмешливый». Результаты сравнения данной группы качеств представлены на рисунке 2.23.



Рис. 2.23 Сравнение качеств со средней выраженностью в группе Я-реального с аналогичными качествами группы Я-виртуального.

В результате сравнения мы выяснили, что у всех качеств со средней выраженностью в группе Я-реального значения выше, чем у аналогичных качеств в группе Я-виртуального. Согласно анализу с помощью Т-критерия Стьюдента, различия в выраженности качеств в группах Я-виртуального и Я-реального абсолютно достоверны ($t=5,53784$, $k=12+12-2=22$, $P=0$). Все

качества из группы Я-виртуального имеют более низкие значения, чем качества из группы Я-реального, и выходят за рамки среднего значения – от 54,5% до 45,5%.

Подводя итог анализу групп качеств со средней выраженностью в группах Я-виртуального и Я-реального, можно отметить, что в отличие от группы с максимальной выраженностью, между двумя данными группами нет сходства. Из четырнадцати качеств, составивших группу со средней выраженностью, только два присутствуют в обеих группах, все остальные качества формируют два различных личностных профиля – профиль, формирующийся при виртуальном общении и профиль, формирующийся при объективном общении. «Объективный» профиль, как следует из указанных качеств, призван описывать персональные качества субъекта, реализующиеся при коммуницировании. Это такие качества как: «Уступчивый», «Раздражительный», «Деликатный», «Одобряющий», «Строгий и крутой где надо» и другие. «Виртуальный» профиль субъекта-пользователя содержит качества, характеризующие его опосредовано - как участника социальной ячейки. Это такие качества как: «Пользуется уважением других», «Производит впечатление на окружающих», «Любит давать советы», «Критичен к другим», «Стремиться ужиться с другими» и другие. Таким образом, мы можем сделать вывод, что процесс самоконституирования непосредственно связан с реализацией коммуникативной функции.

В группе Я-реального минимальной выраженностью обладали следующие качества: «Безынициативный» (5,7%), «Робкий» (5,7%), «Озлобленный» (3,8%), «Жалобщик» (3,8%), «Кроткий» (3,8%), «Зависимый и несамостоятельный» (3,8%), «Со всеми соглашается» (3,8%), «Злобный, жестокий» (1,9%) и «Любит подчиняться» (0%). В отличие от Я-виртуального, 50% качеств из группы с минимальной выраженностью Я-реального принадлежат к «Подчиняемому» типу, в то время как соотношение «Агрессивного» типа примерно одинаковое – 23% в группе Я-виртуального и

25% в группе Я-реального. Такие качества как «Озлобленный», «Зависимый, несамостоятельный», «Со всеми соглашается», «Злобный, жестокий», «Любит подчиняться» встречаются как в группе Я-виртуального, так и в группе Я-реального, и входят в один диапазон – от 3,8% до 0%. С целью выявления сходства или различия групп с минимальной выраженностью качеств Я-виртуального и Я-реального были предприняты следующие действия. Во-первых, мы сравнили значения качеств, представленных в группе Я-виртуального с аналогичными качествами из группы Я-реального, но не представленными в группе с минимальной выраженностью. Результаты сравнения выраженности качеств представлены на рисунке 2.24.



Рис. 2.24 Сравнение качеств с минимальной выраженностью в группе Я-виртуального с аналогичными качествами группы Я-реального.

Как видно из рисунка, выраженность всех качеств выше в группе Я-реального, а выраженность таких качеств как «Мягкотелый» и «Часто гневлив» отсутствует в группе Я-виртуального. Согласно анализу с помощью Т-критерия Стьюдента, разница между выборками абсолютно достоверна

($t=4,65962$, $k=8+8-2=14$, $P=0$). Все качества группы Я-реального обладают высокими показателями и выходят за рамки группы с минимальными значениями – от 5,7% до 0%.

Во-вторых, мы сравнили значения качеств, представленных в группе Я-реального с аналогичными качествами из группы Я-виртуального, но не представленными в группе с минимальной выраженностью. Результаты сравнения выраженности качеств представлены на рисунке 2.25.

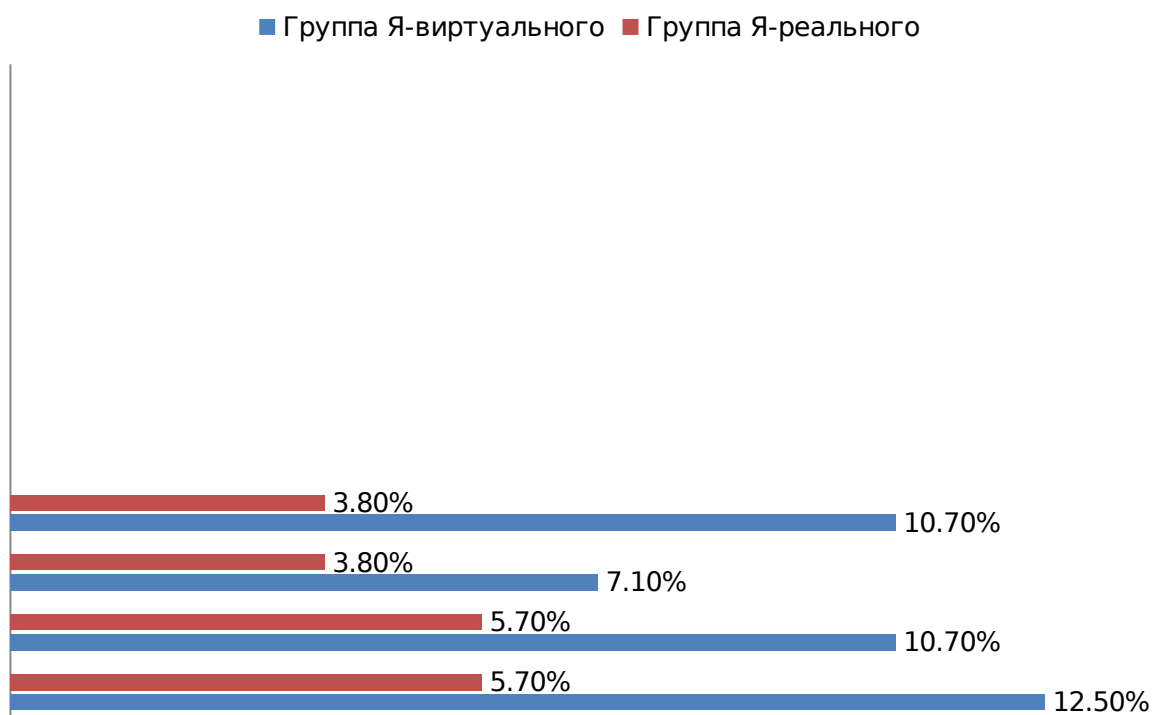


Рис. 2.25 Сравнение качеств с минимальной выраженностью в группе Я-реального с аналогичными качествами группы Я-виртуального.

Как видно из рисунка, все качества из группы Я-виртуального имеют большую выраженность, чем качества из группы Я-реального. Согласно анализу с помощью Т-критерия Стьюдента, различие между данными группами находится на высоком уровне достоверности ($t=4,37096$, $k=4+4-2=6$, $P=0,005$). Все качества из группы Я-виртуального имеют более высокие значения, чем качества из группы Я-реального, и выходят за рамки минимального значения – от 5,7% до 0%.

Таким образом, мы можем заключить, что существует общий для двух выборок набор качеств («Озлобленный», «Зависимый, несамостоятельный», «Со всеми соглашается», «Злобный, жестокий», «Любит подчиняться»), которые будут минимально представлены как в виртуальном, так и в объективном общении. Однако для каждой выборки также будет характерен особый набор качеств, опосредующих межличностное общение, минимальная выраженность которых будет следствием специфика поля реперзентации. Так, например, при общении в реальности нового типа у субъекта потребность в положительной оценке со стороны окружающих будет выражена на 33% слабее. В то время как злопамятство и гневливость будут выражены во время объективного общения на 16% и 21% чаще, чем во время виртуального общения.

Суммируя анализ типов межличностного отношения с помощью методики Лири, мы можем сделать следующие выводы: существует достоверное различие между набором качеств, которые субъект-пользователь реализует во время общения в реальности нового типа и объективного общения. Несмотря на то, что выраженность типов межличностных отношений, характерных для субъекта в объективной реальности и реальности нового типа, будет приблизительно одинаковой, качества, составляющие эти типы, будут различны.

В группах с максимальной выраженностью практически не наблюдается различий, что является следствием того, что пользователи сети интернет переносят в реальность нового типа характерные для них коммуникативные паттерны, стратегии и защиты.

В группах с минимальной выраженностью существуют определенные сходства, основанные на наш взгляд на схожих механизмах психологических защит. Вне зависимости от среды коммуникации, субъект будет стремиться к формированию неотчуждаемого нарциссического, что связано с отщеплением некоторых качеств. Частично данные отщепляемые качества будут характерны для субъекта как в реальности нового типа, так и объективной.

Однако понятие о потребном нарциссическом образе будет различаться в зависимости от среды коммуницирования и, как следствие, совокупности отчуждаемых и вытесняемых качеств будут неодинаковы. Основные различия между группами качеств в Я-виртуального и Я-реального наблюдаются в группе со средней выраженностью. Так, в поле реальности нового типа пользователи более склонны к кооперации и альтруистическому поведению, а выраженность агрессивного и авторитарного поведения будет минимальной. Данные различия в первую очередь будут обусловлены средой, в которой разворачивается процесс построения межличностных отношений, ценностей, предлагаемых этой средой, совокупностью запретов и разрешенных к удовлетворению желаний. Поле реальности нового типа не привносит чего-то нового в набор личностных характеристик субъекта-пользователя, с другой стороны позволяя существующим характеристикам получить реализацию благодаря иным свойствам коммуникативной среды.

Выводы ко второму разделу:

1. Анализируя процесс фантазматического конституирования, мы приходим к выводу, что основными механизмами для создания неотчуждаемого нарциссического объекта в поле реальности нового типа являются изображение и текст. Изображение необходимо для придания виртуальной личности внешности и отображения эмоций и других поведенческих реакций, невозможность иного проявления которых вытекает из структуры цифровых коммуникаций. Изображение выполняет функцию «динамического конституирования», т.е. не только функцию закрепления за конкретным пользователем конкретной виртуальной внешности с целью его дальнейшей идентификации, но и функцию модификации позиционируемой внешности виртуальной личности. Текст выступает основным способом обмена информацией между виртуальными

субъектами. Вследствие этого, благодаря тексту виртуальный субъект конституируется на уровне интерсубъективности, формируя и проявляя в диалоге спектр доступных для реализации качеств. Текст является основой цифрового общения и отправной точкой в процессе деанонимизации виртуального-Я перед собеседником или группой собеседников. Виртуальный образ, сформированный благодаря изображению и тексту, будет тяготеть к целостности и завершенности, воплощая представление субъекта об образе Я-идеала.

2. Текст и изображение, как подвид текстового сообщения являются основными структурными единицами при построении виртуального субъекта. Так 63% пользователей стабильно используют для персонификации цифрового конструкта собственную фотографию и 42% пользователей регулярно используют текст, как способ амплификации существующего конструкта. Личностное конституирование субъекта непосредственно с помощью поля реальности нового типа невозможно, так как исходные положения для процессов создания цифровых конструктов находятся в объективной реальности.
3. Потенциальные интроекты, которые субъект обнаруживает в Сети, такие как речевые обороты, слэнг, идеи для внешнего вида или поведенческих паттернов, субъект будет реализовывать в объективной реальности, а не в реальности нового типа. Мужчины-пользователи создают виртуальные ценности посредством языка и образов. Так, помимо текстовых сообщений как приоритетного способа виртуального конституирования, мужчины-пользователи активнее используют интернет-сленг (на 22% чаще женщин-пользователей) и чаще дополняют собственные высказывания визуальной составляющей (на 13% чаще женщин-пользователей). С другой стороны, мужчины-пользователи менее активны при формировании и модифицировании цифрового конструкта, что, на наш взгляд, связано с отсутствием в

реальности нового типа характерных для объективной реальности маркеров маскулинности. Поэтому мужчины-пользователи отдают предпочтение многопользовательским он-лайн играм, которые предоставляют неотчуждаемый завершенный образ с предельно выраженной маскулинной составляющей. Женщины-пользователи более активны при создании цифрового конструкта, используя все возможные механизмы для его создания, и регулярно модифицируют его, чтобы сохранять статус нарциссически неотчуждаемого. Так, женщины-пользователи активнее мужчин используют доступные для конституирования механизмы, на 36% чаще меняя виртуальную внешность, на 20% чаще добавляя новых друзей, на 23% чаще создавая новые фотоальбомы и на 25% чаще меняя статус. Таким образом, женщины-пользователи интегрируют ценности реальности нового типа, стараясь при этом привнести данные интроекты в поле объективной реальности. Поэтому женщины-пользователи отдают предпочтение социальным сетям, где присутствует возможность неограниченной визуальной и текстовой самопрезентации.

4. Процесс виртуального общения практически лишен невербальной составляющей. Так субститутами мимики и телесных поз в поле виртуальной реальности становятся разнообразные пиктограммы, изображающие ту или иную эмоцию. Наиболее распространенными пиктограммами являются схематическое изображение радости (☺), печали (☹) и удивления (0_0), но также существует более широкий список графических эквивалентов эмоциональных реакций, позволяющий виртуальному субъекту сопереживать собеседнику. Как и в случае с невербальными кодами, субъект-пользователь с определенной практикой в сетевых коммуникациях научается узнавать в двоеточии и скобке улыбку, в точке с запятой и скобке – подмигивание и т.д. Процесс распознавания виртуальных невербальных сигналов, воплощенных в пиктограммах, не становится

приоритетным для активных пользователей социальных сетей, несмотря на ценность самого виртуального общения. Так, респонденты продемонстрировали одинаковый уровень успешности интерпретации невербальных сигналов вне зависимости от степени интегрированности в реальность нового типа.

5. Во время анализа уровня распознавания стимулов при невербальном общении было выявлено, что все респонденты, как в группе А так и в группе Б, удачно интерпретируют четыре эмоции: радость (91,8% распознавания), удивление (40,8% распознавания), гнев (74,75% распознавания) и мужской вариант эмоции страдания (48,35% распознавания). В то время как женский вариант эмоции страдания, презрение и страх как в контрольной так и в экспериментальной группе распознаны на среднем и низком уровне (39%, 11% и 5% соответственно). У юношей как в экспериментальной так и в контрольной группе наблюдалась тенденция проинтерпретировать ярко окрашенные негативные эмоции, - страдание, презрение, страх, как менее эмоционально насыщенные. Девушки как в группе активных пользователей так и в группе нормы помимо радости и гнева демонстрируют высокий уровень распознавания мужского варианта эмоции страдания. На наш взгляд особенности интерпретации сигналов в двух группах будут напрямую связаны с возрастными особенностями респондентов, стремящихся к установлению объектных отношений как в объективном мире, так в поле реальности нового типа. Сравнивая общий уровень интерпретации невербальных сигналов в группе активных пользователей и группе нормы с помощью t-критерия Стьюдента мы не получили статистически достоверных различий ($t_{эмп} = 0,4$, при $t_{кр}$ от 2,23 до 3,17, так что полученное эмпирическое значение t находится в зоне незначимости), следовательно гипотеза о том, что пользователи из группы активно интегрированных в поле реальности нового типа, будут хуже распознавать невербальные

сигналы при межличностном общении не подтвердилась. Кроме того, полученные таким образом результаты опровергают существующую теорию о негативном влиянии реальности нового типа на процессы личностной коммуникации и вредности процесса интеграции в виртуальный социум.

6. Существует достоверное различие между набором качеств, которые субъект-пользователь реализует во время виртуального общения и объективного общения. Несмотря на то, что выраженность типов межличностных отношений, характерных для субъекта в объективной реальности и реальности нового типа, будет приблизительно одинаковой, качества, составляющие эти типы, будут различны. В группах признаков с максимальной выраженностью у Я-виртуального и Я-реального практически не наблюдаются различия. Так основные показатели этих групп – «Способен к сотрудничеству», «Способен быть критичным к себе», «Способен признать свою неправоту» и «Может быть искренним» - получили по 86%, 83,5%, 80% и 82% соответственно. На наш взгляд, это может являться следствием того, что пользователи сети интернет переносят в поле реальности нового типа реальности характерные для них коммуникативные паттерны, стратегии и защиты.
7. В группах с минимальной выраженностью существуют определенные сходства, основанные на наш взгляд на схожих механизмах психологических защит. Так качества как «Мягкотелый» и «Часто гневлив» отсутствуют в психологическом портрете виртуального субъекта, а качества «Кроткий» и «Жалобщик» получили минимальную выраженность – 3,8%. Это объясняется, на наш взгляд тем, что вне зависимости от среды коммуникации, субъект будет стремиться к формированию неотчуждаемого нарциссического, что связано с отщеплением некоторых негативных по его мнению качеств. Частично данные отщепляемые качества будут характерны для

субъекта как в реальности нового типа, так и объективной реальности. Однако понятие о потребном нарциссическом образе будет розниться в зависимости от среды коммуницирования и, как следствие, совокупности отчуждаемых и вытесняемых качеств будут неодинаковы. Основные различия между группами качеств в группах Я-виртуального и Я-реального наблюдаются в группе со средней выраженностью. Из четырнадцати качеств, составивших группу со средней выраженностью, только два присутствуют в обеих группах, все остальные качества формируют два различных личностных профиля – профиль, формирующийся при виртуальном общении и профиль, формирующийся при объективном общении. «Объективный» профиль, как следует из указанных качеств, призван описывать персональные качества субъекта, реализующиеся при коммуницировании. Это такие качества как: «Уступчивый» (50%), «Раздражительный» (50%), «Деликатный» (48%), «Одобряющий» (46%), «Строгий и крутой где надо» (46%) и другие. «Виртуальный» профиль субъекта-пользователя содержит качества, характеризующие его опосредовано - как участника социальной ячейки. Это такие качества как: «Пользуется уважением других» (54,5%), «Производит впечатление на окружающих» (52,7%), «Любит давать советы» (50,9%), «Критичен к другим» (50,9%), «Стремиться ужиться с другими» (47,2%) и другие. Таким образом, мы можем сделать вывод, что процесс фантазматического конституирования субъекта непосредственно связан с реализацией коммуникативной функции.

8. Процесс межличностного общения пользователей сети Интернет представляется тем связующим звеном, благодаря которому становится возможным появление пространства «реальности нового типа». Зарождающиеся и переживаемые субъектом-пользователем в объективной реальности эмоции и чувства обретают свою реализацию через посредство цифрового конструкта, воплощающего их в поле

виртуальной реальности, то есть на экране монитора. Дистанцированный благодаря процессам децентрации и отчуждения от своего цифрового конструкта, субъект-пользователь реагирует на виртуальные раздражители и сопереживает виртуальным проблемам других пользователей, оставаясь в объективной реальности. Такое интросубъективное конституирование подобно механизму «двойного схватывания», когда явление получает одновременно объективную и субъективную оценку. Нахождение субъекта-пользователя в пространстве реальности нового типа порождает новый вид конституирования – фантазматический, который возможен благодаря двойственной природе субъектной позиции, объединяющей в одну систему инстанцию «Я» и инстанцию «Другой». Нечеткость личностных границ в рамках данной психической реальности, а также интеграция виртуальных законов и виртуальных ценностей опосредуют личностные качества и тип межличностных отношений субъекта реальности нового типа. Данные характеристики виртуального субъекта будут основываться на ценностно-смысловой картине субъекта, многократно преломленного через призму коллективного фантазма совокупности пользователей сети Интернет.

РАЗДЕЛ 3. РАЗРАБОТКА И АПРОБАЦИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ АКТИВНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ СЕТИ ИНТЕРНЕТ В ЮНОШЕСКОМ ВОЗРАСТЕ.

Для обоснования программы психологического сопровождения активных пользователей сети Интернет рассмотрим подробнее фантазматическое конституирование как сложный и многоуровневый внутриспсихический процесс.

3.1 Стадии и стратегии фантазматического конституирования

Против воли плененный речевой ловушкой идентификации, субъект уже никогда не найдет другой способ познания себя, кроме отождествление с объектами внешнего мира и попыткой интроецировать их свойства. Сформированный регистр Воображаемого любезно предоставил ортопедическое кресло, в котором субъект уютно расположили свой неотчуждаемый нарциссический образ. Хотя, предпосылки для такого способа самоидентификации были заложены еще раньше того, как мы научились говорить.

Сформированный однажды механизм «конституирования себя через идентификацию с внешним объектом» сохраняется на протяжении всей жизни: субъект обнаруживает новое, нарциссически совместимое с *образом* я имаго вне себя и обогащает внутренний объект свойствами интроекта. Таким образом, «"Я" (Эго) возникает не столько под влиянием принципа реальности, не столько как система защит, сколько как результат серии идентификаций, в первую очередь как плод идентификации со своим собственным образом [88, с.15]». Одной из причин добровольной интеграции субъекта в поле реальности нового типа будет выступать возможность в кратчайшие сроки создать один или несколько пригодных для интроекции внешних объектов с заданными пользователем свойствами.

Первичная стадия конституирования начинается с создание почтового ящика. На этой стадии впервые появляется письменное подтверждение наличия создаваемого виртуального субъекта. Появляется виртуальное имя. На этой стадии запускается первый из возможных способов конституирования – **«Конституирования через отказ от реального имени»**. Так, 92% пользователей-мужчин и 89% женщин пользуются прозвищами вместо реальных имен. Это имя может и не быть основным для будущей виртуальной личности, однако, это первый осознанный момент конституирования (процент использования прозвищ) и к этому первичному имени субъект будет возвращаться при необходимости подтверждения его существования в реальности нового типа. Как мы уже неоднократно подчеркивали, текст в реальности нового типа первичен, поэтому виртуальный субъект изначально получает текстовое имя, а потом внешность. Так как появившееся виртуальное имя обеспечит определенную стабильность, продолжительность первичной стадии будет зависеть от потребностей субъекта. С точки зрения функциональности – виртуальный субъект, обладающий именем, уже максимально пригоден для использования в поле реальности нового типа. Появление виртуальной внешности, возраста и прочих характеристик несомненно придаст субъекту привлекательную форму, но ни как не отразится на функциональных качествах виртуального субъекта.

Законы реальности нового типа таковы, что мы рано или поздно вынуждены будем создать виртуальный образ себя, опредметить свое присутствие, привязать свои действия к конкретному виртуальному объекту. По сути, формирующий виртуальный образ пользователь чувствует себя также, как ребенок перед Стадией зеркала: вокруг него неопредмеченный хаос информации и нет завершеного образа я, чтобы использовать его для познания окружающего мира. И субъект создает цифровой конструкт, в точности повторяя конституирующие механизмы стадии зеркала, с тем лишь

отличием, что теперь отчуждение происходит не от изначального доязыкового я, а от нарциссического образа я, полученного после возникновения регистра Воображаемого. Повторное прохождение Стадии зеркала закончится, когда субъект укажет пальцем на цифровой конструкт на мониторе со словами «вот это я», подтверждая тем самым «вторичное отчуждение». Создавая виртуальную личность, субъект тем самым добавляет еще одно символическое зеркало, помещая его отражающей стороной к своему нарциссическому образу. Таким образом, если «объект – это всегда имаго, т.е. образ объекта, который субъект интроецирует в себя, превращая в фантазм [88, с.15].», то виртуальный объект – это имаго имаго, образ образа, та частица субъекта, что осталась после двойного отщепления.

Необходимость социализации в реальности нового типа, ставшая причиной появления нового отщепленного объекта, будет являться той бессознательной детерминантой, провоцирующей череду новых идентификаций. Несмотря на то, что генерирующий цифровой конструкт субъект находится в родительской позиции, а значит и в позиции Другого, виртуальная личность будет восприниматься как частица Я, и, не зависимо от того, название ли это почтового ящика или многоуровневый образ из социальных сетей, субъект будет адресовать ему собственное либидо, как делал это и с образом в зеркале. Комментируя Ж. Лакана, В. Мазин пишет: «Именно инстанция я – «место» пребывания нарциссизма. Место назначения в том смысле, что нарциссизм – обращение либидо на себя [88, с.31]». Катектирование либидо к самому себе, а также взгляд виртуального Другого, принуждают субъекта даже в новой среде действовать согласно принципам регистра Воображаемого и создать еще один неотчуждаемый нарциссический образ, навязчивое совершенствование которого не заставит себя ждать.

Следующей стадией процесса виртуального конституирования будет *Стадия обогащения виртуальными характеристиками*. Кроме виртуального имени обычными для виртуальной личности являются: виртуальная

внешность, - аватар, виртуальный пол и возраст. Более редкими характеристиками виртуальной личности будут: виртуальное прошлое, очерченная иерархия виртуальных ценностей и виртуальное поведение. На второй стадии запускаются такие механизмы как **«конституирование через отказ от реальной внешности»** (82% пользователей-мужчин и 57% пользователей-женщин отказываются от собственных фотографий в пользу разнообразных картинок), **«конституирование с помощью текста»** и **«конституирование с помощью видео»**. Как сказано выше, функциональность виртуального субъекта никоим образом не зависти от присваиваемых на вторичной стадии свойств, более того сам процесс обретения виртуальным конструктом формы ничего кроме нарциссического удовольствия создающей его личности не приносит. Таким образом, яркий и броский аватар и провокативный текст создают «виртуальный симулякр» – качественную и тщательно проработанную подделку невещественных характеристик субъекта [15].

Имея, на первый взгляд, неограниченную свободу создания виртуальной личности, пользователь будет конструировать образ с помощью всех доступные ему средств – текста, звука, графических изображений, видеозаписей и т.д., пытаясь обрисовать границы своего цифрового «плавающего субъекта». Однако чем больше субъектом будет предпринято попыток к совершенствованию этого конструкта, тем очевиднее будет становиться нелестный факт: ничего нового по сравнению с *реальным я* в виртуальный образ привнести не удалось. И компульсивно продолжать поиски не имеет смысла.

Вот тут и наступает кризис виртуального генезиса: бессознательное пользователя активизировало поисковые механизмы в ответ на потенциальную возможность интроецировать что-то извне, но совокупность интерфейсов сайтов, чатов и форумов фрустрирует эти начинания, выступая не более чем очередным зеркалом. И, прежде чем вернуться к субъекту, отраженная от виртуального зеркала информация преломляется также в

поверхности имаго, созданного в возрасте от 6 до 18 месяцев и модифицированного в течение жизни. Однажды запущенный, процесс взаимного отражения двух зеркал, - психического и виртуального психического, - может продолжаться бесконечно, так как, пройдя социализацию в реальности нового типа, субъект согласился с правилами этой психической реальности, а «всякое признание, принятие или отрицание окружающего мира, происходящее благодаря *собственному Я*, коренится в том единстве образа, который возникает как гештальт вовне: мир берет свое начало в проекции себя в мир [88; с. 17]».

Третья стадия виртуального конституирования – *Стадия кризиса*. На этой стадии происходит пересмотр характеристик созданного виртуального имаго вследствие того, что имеющийся образ перестал отвечать внутренним запросам субъекта-пользователя. Обычно этот процесс сводится к изменению незначительных характеристик, а также добавлению или устранению некоторых показателей (возраст, пол, дата рождения и пр.).

Совокупность бессознательной динамики пользователей Интернет придает всемирной паутине форму, наполняет содержанием, регламентирует возможность удовлетворения тех или иных желаний, однако, эта психическая реальность - не более чем результат коллективного фантазма, структурной единицей которого являются проекция отщепленного образа на поле реальности нового типа. Лакан пишет: «Реальность выглядит так, как ее себе представляет субъект. Я – настолько же порождение реальности, насколько и реальность – порождение я [88, с.18]», а согласно принципу Ферма из геометрической оптики: «угол падения равен углу отражения», следовательно, попытки почерпнуть из виртуальной реальности принципиально новые интроекты, изначально обречены на провал, так как в качестве конечного продукта цепи последовательных отражений, субъект получит свой, изначально обращенный к Другому, вопрос «кто я?».

Следует так же отметить, что процесс фантазматического конституирования может продолжаться длительное время, благодаря

постоянному возвращению ко второй стадии. Внутрипсихические процессы, находящие свое отражение в поле реальности нового типа, меняют представление пользователя о потребных характеристиках цифрового альтер-эго. В свою очередь обновленный образ оказывает влияние на динамику процессов коммуникации в сети, обусловленную бессознательными детерминантами. Таким образом, создавая цифровой конструкт, пользователь будет усовершенствовать его на протяжении всего времени сетевых коммуникаций.

Стратегии конституирования. На основе анализа форм виртуальной репрезентации, можно выделить три стратегии конституирования: стратегию компенсации, стратегию амплификации, стратегию минимизации.

- 1) *Стратегия компенсации* построения виртуальной личности будет выбрана в случае неудовлетворенности субъектом своим «образом Я». Следствием такой реальной неудовлетворенности станут эксперименты с виртуальными характеристиками. Недовольство собственной внешностью спровоцирует появление череды картинок с позиционируемым идеалом внешности вместо фотографии, недостаточная социализация будет компенсирована наращиванием «очков статуса» на форумах и виртуальных сообществах и так далее. Любой компонент виртуальной личности может быть изменен или замещен противоположным, чтобы приблизить субъекта к искомому образу. Конституирование такого рода будет весьма ненадежным, так как ни один виртуальный образ не сможет комплексно удовлетворить все потребности субъекта, одновременно компенсируя все «недочеты». Сформированный образ не только не принесет облегчения, напротив, незаметные для других миниатюрные пробелы в защитном коконе компенсации будут бессознательно очевидны для их создателя. Эта погоня за нарциссическим идеалом, сулящим психическое спокойствие, реализуется через компульсивные и циклические манипуляции с

характеристиками виртуальной личности. Так, используя возможности, предоставляемые социальными сетями, субъект-пользователь будет стремиться интегрировать все возможные интроекты, предоставляемые реальностью нового типа. Учетная запись такого пользователя будет представлена всевозможным цитированием и ссылками на сторонние источники, которые, по мнению субъекта-пользователя, будут демонстрировать его виртуальному окружению глубину его взглядов, ширину кругозора или некие модные в данный момент качества (саркастичность, мизантропию, черный юмор, неприкрытую сексапильность и т.д.). Со временем количество интроектов, предлагаемых виртуальному окружению такого пользователя, перейдет в качество и заместит собой личность самого индивида. С этого момента его аватра в новостной ленте, в группе или на форуме будет ассоциироваться с немислимой эклектикой качеств и свойств, за ширмой которых непосредственный субъект-пользователь будет утрачен.

- 2) *Стратегия минимизации* внешне отличается от предыдущей, сохраняя общую бессознательную тенденцию к нарциссизму. Выбрав данную стратегию фантазматического конституирования, субъект при создании образа ограничится несколькими разрозненными характеристиками, так, чтобы считываемый образ оставался максимально пространственным. При этом пользователь, созидая такой образ, добивается сразу двух целей: во-первых, оставив только «нужные характеристики», субъект заведомо исключает ситуацию фрустрации или попытки пошатнуть его виртуальный образ и делает этот образ полигоном для проекций своего виртуального окружения, во-вторых, отбросив все «ненужные характеристики», субъект, так же как и в двух предыдущих стратегиях, приближает виртуальный конструкт к идеальному «образу Я». Изменения виртуальной личности будут

редкими и почти незаметными, так как искомый образ уже создан, а любые перемены могут отдалить субъекта от желаемого и продемонстрировать так тщательно скрываемую сущность его окружению. Существенным недостатком данной стратегии выступит вынужденная необходимость собеседников такого пользователя дополнять и обогащать его образ. Информационная пустота, порожденная обрывками предлагаемых данных и запретом на получение остальных, сподвигает виртуальное окружение либо прекращать контакт с таким пользователем, либо домысливать его образ, используя материал собственных проекций, провоцируемых цифровым конструктом собеседника, использующего стратегию минимизации. Так же как и в случае с интроектами при стадии компенсации, совокупность проекции собеседников вскоре вытеснит из поля реальности нового типа те немногие объективные качества, которые были означены создателем образа.

3) *Стратегия амплификации.* Иначе выглядит ситуация фантазматического конституирования при адекватном восприятии собственного «образа Я». В этом случае будет выбрана стратегия амплификации, и субъект, создавая виртуальную личность, будет обогащать имеющийся реальный образ недостающими на его взгляд деталями, используя для этого реальность нового типа. Результатом такого смешения реального и виртуального станет прочный образ, изредка корректируемый в зависимости от потребностей субъекта. Однажды выбранные виртуальные имя и внешность чаще всего будут неизменны, так как они выступают залогом адекватного с точки зрения субъекта восприятия его окружающими. Реализовавшаяся в экранном образе проекция «образа я» заиклит круговорот нарциссического удовольствия, что станет условием ее, - виртуальной личности, - долговечности и стабильности. Состояние нахождения в Реальности нового типа, характеризующееся

гомеостатическим балансом между ф и объективным конституированием будет залогом получения обоюдного удовлетворения от процессов виртуальной коммуникации, как у субъекта-пользователя, так и у его виртуального социального окружения. При этом характеристики, означенные пользователем для своего цифрового альтер-эго найдут возможности для реализации, а виртуальные интроекты в равной степени смогут быть представлены при объективном коммуницировании.

Подводя итог по стратегиям фантазматического конституирования, необходимо отметить, что основной движущей силой будет стремление создать неотчуждаемый виртуальный образ самого себя, а связующим звеном всех четырех стратегий будет нарциссическая природа цифрового конструкта. Каждый из многомиллионной аудитории виртуальных «жителей» заботится о том, чтобы выглядеть привлекательно или, как минимум, оригинально. В результате такой обсессивной погони за идеальным образом, сетевые сообщества населены уже не опредмеченными проекциями и реализациями, но тщательно отшлифованными представлениями об успешном и привлекательном субъекте, созданном с опорой на мнение виртуального окружения. Именно для успешной виртуальной социализации, каждый пользователь согласится с правилами, установленными в цифровом обществе, и вынужден будет повторно пройти Стадию зеркала.

Понимание и анализ указанных стадий и стратегии фантазматического конституирования со свойственными им психологическими особенностями, наряду с возрастными особенностями подростков-пользователей сети Интернет мы и положили в основу программы психологического сопровождения.

3.2 Основные положения психологического сопровождения пользователей сети Интернет в подростковом возрасте

В большинстве доступных нам работ, посвященных виртуальной реальности, последняя рассматривается как аналог неинвазивного аддикта, поглощающего субъекта и разрушающего его. С появлением социальных сетей, массовых многопользовательских он-лайн игр и других подобных сервисов, где количество пользователей измеряется миллионами, в пору говорить о пандемии виртуальной аддикции или о том, что виртуальная реальность стала неотъемлемой частью объективной реальности, изменив и дополнив показатели нормы.

Рассматривая фаназматическое конституирование, мы не ставили своей целью изучение девиантных и делинквентных последствий такого процесса у активных пользователей. Однако ввиду неуклонного расширения возрастных границ поля реальности нового типа – так в социальных сетях уже существуют страницы дошкольников и школьников первой ступени обучения – в обществе формируется запрос на изучение и коррекцию девиантного поведения подростков в связи с так называемой «компьютерной зависимостью». Опираясь на итоги прошедшего в 2009 году симпозиума с международным участием «Интернет-зависимость: психологическая природа и динамика развития», мы, вслед за А.Е. Войскунским, ставим под сомнение правомерность термина интернет-аддикцию и, в целях создания программы психологического сопровождения, будем рассматривать подобного рода девиацию не как единичное состояние, а как континуум состояний.

Итак, с целью формирования программы психологического сопровождения для активных пользователей сети Интернет в подростковом возрасте, рассмотрим существующие представления об основных зонах развития у подростка.

Взгляды зарубежных и отечественных психологов относительно зон развития (точек созревания) в подростковом возрасте несколько расходятся. Зарубежные психологи

считают, что изменения в отрочестве последовательно охватывают 4 сферы, относительно которых и формулируются задачи развития: тело, мышление, социальная жизнь, самосознание. В нашем исследовании мы ориентировались на выдвинутое Л.С. Выготским и В.С. Мухиной положение о том, что можно выделить 3 точки созревания подростка: органическое, половое, социальное.

Существует несколько подходов к определению задач развития подросткового возраста. Задачи развития – это изменения, достижения, которые человек должен приобрести на протяжении определенного этапа, чтобы полноценно прожить его и иметь возможность конструктивно развиваться в дальнейшем.

В свою очередь в зарубежных классификациях принято выделять следующие задачи развития, которые должны быть решены в подростковом возрасте:

1. Принятие своей внешности и умение эффективно владеть телом.
2. Формирование новых и более зрелых отношений со сверстниками обоего пола.
3. Принятие мужской или женской социально-сексуальной роли.
4. Достижение эмоциональной независимости от родителей и других взрослых.
5. Подготовка к трудовой деятельности, которая могла бы обеспечить экономическую независимость.
6. Подготовка к вступлению в брак и семейной жизни.
7. Появление желания нести социальную ответственность и развитие соответствующего поведения.
8. Обретение системы ценностей и этических принципов, которыми может руководствоваться в жизни, т.е. формирование собственной идеологии.

Однако, исходя из цели формирования программы психологического сопровождения, более целесообразным на наш взгляд является выделение задач развития соответственно младшему подростковому и старшему подростковому возрасту.

Таковыми задачами для младшего подросткового возраста являются:

1. Формирование нового уровня мышления, логической памяти, избирательного, устойчивого внимания.
2. Формирование широкого спектра способностей и интересов, выделение круга устойчивых интересов.
3. Формирование интереса к другому человеку как к личности.
4. Развитие интереса к себе, стремление разобраться в своих способностях, поступках, формирование первичных навыков самоанализа.
5. Развитие и укрепление чувства взрослости, формирование адекватных форм утверждения самостоятельности, личностной автономии.
6. Развитие чувства собственного достоинства, внутренних критериев самооценки.
7. Развитие форм и навыков личностного общения в группе сверстников, способов взаимопонимания.
8. Развитие моральных чувств, форм сочувствия и сопереживания другим людям.

9. Формирование представлений о происходящих изменениях, связанных с ростом и половым созреванием.

В свою очередь, задачи развития для старшего подросткового возраста будут выглядеть следующим образом:

1. Формирование гипотетико-дедуктивных процессов, умения и желания строить умозаключения, делать на их основе выводы, развитие рефлексии.
2. Развитие воли, формирование умения ставить перед собой цели и достигать их.
3. Развитие мотивационной сферы, овладение способами регуляции поведения, эмоциональных состояний.
4. Развитие воображения.
5. Развитие умения строить равноправные отношения со сверстниками, основанные на взаимопонимании, взаимности; формирование способов дружеского, избирательного общения.
6. Формирование умения понимать причины собственного поведения и поведения другого человека.
7. Развитие позитивного и вместе с тем адекватного образа своего тела, физического «Я» как меняющегося и развивающегося.

Суммируя приоритетные в развитии задачи можно сказать, что основная особенность подросткового возраста – резкие, качественные изменения, затрагивающие все стороны развития. У разных подростков эти изменения происходят в разное время. Кроме того, психическое развитие каждого происходит неравномерно: одни стороны психики развиваются быстрее, другие медленнее. Таким образом, для подросткового периода характерна асинхронность развития, как интериндивидуальная (несовпадение во времени развития различных сторон психики у подростков, принадлежащих к одному хронологическому возрасту), так и интраиндивидуальная (характеризует различные стороны развития одного подростка).

Активная и чрезмерная интеграция в реальности нового типа у подростка может быть маркером проблемной ситуации, связанной с отсутствием или недостаточным уровнем реализации приоритетных задач развития. В данном случае виртуальные ценности, виртуальное коммуницирование, а также одобрение и безоценочное принятие со стороны виртуального социума могут выступать своего рода субститутами своих объективных прототипов. Так, поведение подростков, активно вовлеченных в процесс виртуальных коммуникаций или он-лайн игр, характеризуется:

- повышением уровня внешней агрессии.
- нежеланием отвлечься от работы или игры с компьютером;

- формированием конформного поведения, как при виртуальном, так и при объективном коммуницировании.
- раздражением при вынужденном отвлечении;
- неспособностью спланировать окончание сеанса работы или игры с компьютером;
- формированием неуверенности при межличностном общении в объективной реальности в противовес чрезмерной уверенности при общении в реальности нового типа.
- вытеснением информации о домашних делах, служебных обязанностях, учебе, встречах и договоренностях в ходе работы или игры на компьютере;
- изменением самооценки, как в положительную, так и в отрицательную сторону под влиянием виртуального социума.
- появлением депрессивных тенденций и ощущением одиночества при окончании или прерывании виртуального общения.
- пренебрежением собственным здоровьем, гигиеной и сном в пользу проведения большего количества времени за компьютером;
- злоупотреблением кофе и более серьезными психостимуляторами с целью продления сеанса работы или игры;
- ощущением эмоционального подъема во время работы с компьютером;

Согласно выделенным выше особенностям, мы предлагаем для диагностики психологических характеристик подростков активно интегрированных в поле виртуальной реальности использовать следующий комплекс методик:

1. Вопросник «Восприятие Интернета» Е. А. Щепиловой.
2. Шкала оценки уровня личностной тревожности Ч. Д. Спилбергера Ю. Л. Ханина.
3. Методика исследования самооценки личности С. А. Будасси.
4. Методика «Уровень субъективного контроля».

5. Шкала депрессии Бека.
6. Методика диагностики показателей и форм агрессии А. Басса и А. Дарки.
7. Методика диагностики уровня субъективного ощущения одиночества Д. Рассела и М. Фергюсона.
8. Тест «Самооценка конфликтности» С. М. Емельянова.
9. Методика диагностики мотивации успеха и боязни неудачи А. А. Реана
10. Метод двойной стимуляции (методика Выготского-Сахарова).

Данная батарея методик позволит получить совокупный портрет подростка-пользователя и даст возможность выделить основные проблемные зоны, на работу с которыми будет направлена программа психологического сопровождения.

Руководствуясь положением Л.С. Выготского о том, что определение обоих уровней развития – актуального и потенциального, зоны ближайшего развития «составляет вместе нормативную возрастную диагностику» в отличие от «симптоматической диагностики, опирающейся лишь на внешние признаки развития», в своем исследовании мы предлагаем использовать методику «двойной стимуляции» (методика Выготского–Сахарова) в качестве первичного элемента анализа.

При подборе мы руководствовались следующими положениями:

1. Диагностика должна быть ориентирована не только на результат мышления, но и на его процессуальную сторону.
2. В основе должно лежать представление о процессе психического развития не только как о количественном, но и как о качественном процессе.
3. Достоверно должна выявлять не только наличный уровень достижений, но и потенциальные возможности несовершеннолетнего обвиняемого.
4. Результаты должны в случае необходимости служить основой для построения коррекционно-развивающих предложений.

При психологическом исследовании умственных возможностей подростка тот факт, решил или не решил данный ребенок предложенную ему задачу самостоятельно, еще не дает основания для правильной оценки. Истинным критерием для определения уровня умственного развития подростка будет определение его «зоны ближайшего развития», т.е. установление того факта, сможет или не сможет он решить данную задачу с помощью экспериментатора и, усвоив приемы, подсказанные ему в процессе обучения, самостоятельно использовать их при необходимости решить аналогичную задачу.

Мы предположили, что методика Выготского–Сахарова позволит:

- снять национально-культурные противоречия, социальные различия, поскольку в отличие от традиционных, выполнение заданий данной методики не зависит от уровня знаний подростка, от его знания русского языка и т.п.
- провести качественный анализ уровня развития интеллектуальной деятельности испытуемых.
- оценить интеллектуальные функции подростка с помощью этой методики, а также выявить и некоторые личностные особенности.

В целом можно сказать, что применение, использующей искусственные понятия, дает возможность адекватной диагностики интеллектуальной сферы подростка, активного интегрированного в среду виртуальных коммуникаций.

Следующая, ключевая для программы психологического сопровождения особенность подростков-пользователей сети Интернет, это повышенная агрессия. Становление агрессивного поведения — сложный и многогранный процесс, в котором действует множество факторов. Агрессивное поведение определяется влиянием семьи, сверстников, а также средств массовой информации. Дети учатся агрессивному поведению посредством прямых подкреплений так же, как и путем наблюдения агрессивных действий. Что касается семьи, на становление агрессивного поведения влияют степень сплоченности семьи, близости между родителями

и ребенком, характер взаимоотношений между братьями и сестрами, а также стиль семейного руководства. Дети, у которых в семье сильный разлад, чьи родители отчуждены и холодны, сравнительно более склонны к агрессивному поведению. Из реакции родителей на агрессивные взаимоотношения между сиблингами также извлекается урок о том, что ребенку может «сойти с рук». Фактически, пытаясь пресечь негативные отношения между своими детьми, родители могут ненамеренно поощрять то самое поведение, от которого хотят избавиться. Характер семейного руководства имеет непосредственное отношение к становлению и упрочению агрессивного поведения. Родители, применяющие крайне суровые наказания и не контролирующие занятия своих детей, рискуют обнаружить, что их дети агрессивны и непослушны. Хотя наказания часто неэффективны, при правильном применении они могут оказывать сильное позитивное влияние на поведение.

Проблема агрессивности несовершеннолетних и связанных с ней правонарушений имеет широкий резонанс и выступает как одна из центральных тем множества психологических исследований. Опубликовано большое число работ о влиянии компьютерных игр на формирование агрессивности у детей и подростков, анализ которых позволяет констатировать сильную поляризацию мнений: одни авторы доказывают, что компьютерные игры агрессивного содержания повышают агрессивность пользователей, другие отрицают эту взаимосвязь, последних примерно в два раза больше.

Агрессивность обладает качественной и количественной характеристикой. Как и всякое свойство, она имеет различную степень выраженности: от почти полного отсутствия до ее предельного развития. Каждая личность должна обладать определенной степенью агрессивности. Отсутствие ее приводит к пассивности, ведомости, конформности и т.д. Чрезмерное развитие ее начинает определять весь облик личности, которая может стать конфликтной, неспособной на сознательную кооперацию и т.д.

Сама по себе агрессивность не делает субъекта сознательно опасным, так как, с одной стороны, существующая связь между агрессивностью и агрессией не является жесткой, а, с другой, сам акт агрессии может не принимать сознательно опасные и неодобряемые формы. В житейском сознании агрессивность является синонимом "злонамеренной активности". Однако само по себе деструктивное поведение "злонамеренностью" не обладает, таковой его делает мотив деятельности, те ценности, ради достижения и обладания которыми активность разворачивается. Внешние практические действия могут быть сходны, но их мотивационные компоненты прямо противоположны.

Исходя из этого, можно разделить проявления агрессии на два основных типа: первый – мотивационная агрессия, как самооценność, второй – инструментальная, как средство (подразумевая при этом, что и та, и другая могут проявляться как под контролем сознания, так и вне него, и сопряжены с эмоциональными переживаниями (гнев, враждебность). Практических психологов в большей степени должна интересовать мотивационная агрессия как прямое проявление реализации присущих личности деструктивных тенденций. Определив уровень таких деструктивных тенденций, можно с большой степенью вероятности прогнозировать возможность проявления открытой мотивационной агрессии. Таким образом, мы видим что неконтролируемая, а часто и поощряемая агрессия, характерная для сетевых сообществ, может стать не только причиной ухудшения процесса коммуникации подростка в объективной реальности, но и повлечь за собой формирование паттернов дезадаптивного поведения и нежелательных привычек.

Третий, ключевой для построения программы психологического сопровождения показатель, это показатель локус контроля. Роттер полагал, что существуют индивидуальные различия, которые зависят от того, на кого люди возлагают ответственность за происходящее с ними. В связи с тем, что он ввел понятие "ожидание", т.е. уверенности или субъективной вероятности

того, что определенное поведение людей в данной психологической ситуации будет каким-то образом подкреплено, Роттер выделил два типа людей: среди первых те, кто уверен, что сможет проконтролировать и повлиять на получаемые подкрепления - это люди с интернальным локусом контроля. Среди других те, кто считает, что подкрепления - дело случая или судьбы - это люди с экстернальным локусом контроля.

В первом случае человек считает, что происходящие с ним события прежде всего зависят от его личностных качеств, таких, как, например, компетентность, целеустремленность, уровень способностей, и являются закономерным результатом его собственной деятельности. Во втором случае человек убежден, что его успехи или неудачи являются результатом таких внешних сил, как везение, случайность, давление окружающих, другие люди и т.д. Любой индивид занимает определенную позицию на прямой (на континууме), задаваемой этими полярными типами локуса контроля.

Экспериментально Роттеру удалось показать, что экстерналы более беспомощны, у них более слабая мотивация, они более склонны к конформизму. Наиболее оптимальным является внутренне-внешний локус контроля, такие люди обладают относительной стабильностью.

Интерналы отличаются от экстерналов по очень многим позициям. Интерналы склонны быть более независимыми, они более ориентированы на успех, более политически активны, обладают большим ощущением личной силы. Они в большей степени ищут власти, направляют усилия на достижение господства над средой. В целом, интерналы получают больше информации, а также лучше удерживают и используют ее для контроля собственной среды. Интерналы менее внушаемы, более независимы и больше полагаются на собственное суждение. В противоположность экстерналам, они оценивают информацию на основе ее собственной ценности, а не исходя из престижа или компетентности источника информации. Интерналы более склонны стремиться к высоким достижениям и отсрочивать удовлетворение ради получения большей награды, хотя бы и в более поздний срок.

Экстерналы, по мнению Роттера, значительно более внушаемы, значительно чаще идут на высокий риск в азартных играх; они менее успешны, доминантны и терпеливы; в большей степени желают получать помощь от других и более склонны к самоуничижению.

Главная черта характера этого типа - постоянная и чрезмерная конформность к своему непосредственному привычному окружению - наиболее выступила в описаниях американских социальных психологов. Ими также отмечено свойственное этим личностям недоверие и настороженное отношение к незнакомцам. Как известно, в современной социальной психологии под конформностью принято понимать подчинение индивидуума мнению группы в противоположность независимости и самостоятельности. В разных условиях каждый субъект обнаруживает ту или иную степень конформности. Однако при конформной акцентуации характера это свойство постоянно выявляется, будучи самой устойчивой чертой.

Конформность сочетается с поразительной некритичностью. Все, что говорит привычное для них окружение, все, что они узнают через привычный для них канал информации, это для них и есть истина. И если через этот же канал начинают поступать сведения, явно не соответствующие действительности, они по-прежнему их принимают за чистую монету.

Конформные подростки очень дорожат своим местом в привычной группе сверстников, стабильностью этой группы, постоянством окружения. Они совсем не склонны менять свою подростковую группу, в которой свыклись и освоились. Одной из самых тяжелых психических травм, которая, по-видимому, для них существует - это когда привычная подростковая группа почему-либо их изгоняет. Конформные подростки обычно оказываются также в трудном положении, когда общепринятые суждения и обычаи их среды приходят в столкновение с их личностными качествами.

Реакция эмансипации ярко проявляется только в случае, если родители, педагоги, старшие отрывают конформного подростка от привычной ему среды сверстников, если они противодействуют его желанию "быть как все",

перенять распространенные подростковые моды, увлечения, манеры, намерения. Увлечения конформного подростка целиком определяются его средой и модой времени.

Конформная акцентуация у подростков, видимо, является довольно распространенной, особенно у мальчиков. Тем не менее, явная конформная акцентуация - это крайний вариант нормы. Еще П.Б. Ганнушкин отметил склонность представителей этого типа к реактивным состояниям - ипохондрии после "страшного диагноза", реактивной депрессии при утрате близких или имущества, реактивного параноида - при угрозе ареста и т.п. Их слабое звено - чрезмерная податливость влиянию среды и чрезмерная привязанность ко всему привычному.

Суммируя вышесказанное, мы можем предположить, что у подростков с внешним локусом контроля, при этом активно интегрированных в виртуальный социум, будет наблюдаться склонность к сужению информационного поля, а личная точка зрения будет формироваться под воздействием ценностей виртуальной среды в ущерб объективным ценностям. Более того, попытка окружающими пресечь процесс виртуальных коммуникаций будет рассмотрена как вторжение в личное пространство и вызовет соответствующие поведенческие реакции.

Таким образом, в качестве базиса для создания программы психологического сопровождения будет выступать необходимость разрешения трех ключевых трудностей в подростковом возрасте: соответствия процессов мышления и интеллектуальной сферы возрастным нормам, совладания с чрезмерной агрессией и формирования индивидуальных черт личности, не зависящих от интегрированных виртуальных ценностей.

3.3 Программа психологического сопровождения подростков - активных пользователей сети Интернет

Основной целью разработанной нами программы сопровождения является развитие системного подхода к профилактике чрезмерного использования Интернета у подростков, а также их социально-нравственным оздоровлением, созданием условий для формирования у них мотивации здорового образа жизни и подготовкой к самореализации в обществе. Согласно данным исследований, у большинства подростков с признаками интернет-аддикции не налажен или отсутствует контакт с членами семьи. Поэтому в нашей программе психологического сопровождения важное место отведено восстановлению положительного взаимодействия внутри семьи.

Разработанная программа сопровождения подростков включает три основных компонента:

1. Образовательный компонент, в рамках которого подросткам давались знания о механизмах воздействия сети Интернет на человека, о причинах, клинических проявлениях, методах диагностики и последствиях интернет-зависимости. Целью данного компонента программы сопровождения выступает стремление научить подростка понимать и осознавать, что происходит с человеком при развитии интернет-зависимости.

Образовательный компонент программы состоял из 2 занятий.

- Занятие №1: «Информирование. Работа с подростком».

Задача этого занятия в подробном информировании подростка как об истоках, симптомах и последствиях возникновения интернет-зависимости, так и о причинах появления аддикций как таковых. Помимо информирования, целью данного занятия является формирование у подростка понимания того, что его повышенная вовлеченность в виртуальные коммуникации является лишь следствием другой более значимой проблемы.

- Занятие №2: «Информирование. Работа с родителями».

В данном занятии объединены две задачи: первая - информирование родителей о проблемах, связанных с появлением у подростка интернет-

зависимости и роли ближайшего социального окружения в формировании девиантного поведения, вторая – информирование о возможных положительных сторонах виртуального коммуницирования, так как умение самостоятельного поиска информации, навыки работы с графическими редакторами (Adobe Photoshop, Corel Draw и т.д.), реализация возможности творчества и заработка через Интернет (партнерская программа YouTube, заработок в рамках MMORPG и т.д.) и многие другие положительные аспекты цифровых взаимоотношений.

2. Психологический компонент программы сопровождения будет включать изменение психологических характеристик личности интернет-зависимых подростков; создание благоприятного доверительного климата в коллективе и их психологическую адаптацию. Целью реализации данного компонента выступает психологическая поддержка подростка; помощь в преодолении чувства тревоги, депрессии; формирование уверенности в себе, адекватной самооценки, стрессоустойчивости, нацеленности на успех в достижении поставленных целей. Психологический компонент программы будет состоять из 3 занятий, которые на наш взгляд будут максимально эффективными, если будут проходить в группе подростков.

Сама программа включала следующие занятия:

Занятие 1. «Формирование референтной группы вне поля виртуальной реальности».

Целью занятия является формирование группы, состоящей как из подростков с коммуникационными проблемами, возникшими в следствии интернет-зависимости, так и из подростков-пользователей, которые успешно интегрировались как в объективный социум, так и в виртуальный. Основная функция этого занятия – поддерживающая. Так, объединенные с успешно адаптировавшимися подростками общим

семантическим полем, характерным для виртуальной среды, подростки-пользователи с наблюдаемой интернет-зависимостью смогут при помощи психолога вербализовать и объективировать свои трудности, не опасаясь типично для виртуальной среды осмеяния и уличения в слабости. Данное занятие можно проводить несколько раз, способствуя раскрытию как можно большего числа участников группы и преданию тем самым данной группе статуса объективно референтной.

Занятие 2. «Индивидуальные занятия с участниками группы».

В рамках данной части программы психологического сопровождения ведется индивидуальная поддерживающая работа с каждым из участников группы, сформированной на прошлом этапе. Считается, что к данному моменту подросток в достаточной мере осознает собственное положение и готов к сотрудничеству. При индивидуальной работе задачей психолога будет формирование адекватной самооценки у подростков-пользователей, а развитие умения постановки и достижения целей, не связанных с виртуальной реальностью. Возможность объективного конституирования с очевидным положительным подкреплением будут выступать основным стимулом для подростков.

Занятие 3. «Индивидуальная работа в системе “подросток-родитель”».

Считается, что к данному этапу программы сопровождения подросток возобновил процесс объективной социализации и готов к продуктивной совместной работе с родителем (-лями). Так, поддерживающий родитель, который формирует объективные задачи с положительным подкреплением и не блокирует при этом процессов виртуальных коммуникаций, способен повысить самооценку и способствовать развитию стрессоустойчивости собственного ребенка.

3. Социальный компонент, представляющий собой помощь в социальной адаптации подростков, развитию у них умения противостоять негативному влиянию; навыков принятия решений,

межличностного общения; мотивов здорового образа жизни.

Социальный компонент программы будет состоять из 2 занятий.

Это были:

Занятие 1. «Роль родителей в социальной адаптации подростка-пользователя».

Основная цель данного задания – сформировать у родителя способность к самостоятельной профилактике кибер-аддикции. Для этого рекомендуется применять следующие стратегии:

а) Показывать личный положительный пример. Важно, чтобы слова не расходились с делом: если родитель разрешает подростку играть за компьютером или находится в социальных сетях не более двух-трех часов в день, то и сам он не должен нарушать это правило.

б) Ограничить время работы с компьютером, объяснив, что компьютер — не право, а привилегия, поэтому общение с ним подлежит контролю со стороны родителей. Не стоит резко запрещать работать на компьютере. Важно, чтобы работа на компьютере осуществлялась с перерывами.

в) Предложить другие возможности времяпровождения. Можно составить список дел, которыми можно заняться в свободное время. Желательно, чтобы в списке были совместные занятия (походы в кино, на природу, игры в шахматы и настольные игры и т. д.).

г) Использовать компьютер как элемент эффективного воспитания, в качестве поощрения (например, за правильно и вовремя сделанное домашнее задание, уборку квартиры и т. д.).

д) Обсуждать с подростком процесс и результаты его взаимодействия с компьютером. Крайне важно научить подростка критически относиться к виртуальным ценностям и виртуальному общению, показывать, что это очень малая часть доступных развлечений, сравнивая виртуальный досуг с разнообразием объективного.

Занятие 2. «Социальная адаптация подростка»

Заключительное занятие программы психологического сопровождения построено в форме ролевой игры, направленной на реализацию подростком полученных знаний и формированию навыков социальной адаптации. Совместно с психологом подросток проигрывает возможные ситуации негативного влияния виртуального окружения, отрабатывает навыки принятия индивидуальных решений и практикуется в объективном межличностном общении.

Предлагаемая программа должна способствовать формированию у подростков осознанного отношения к использованию Интернета, уменьшению количества времени, проводимого в сети. Это позволяет снизить уровень их зависимости, способствует приобретению высокоэффективных поведенческих стратегий и личностных ресурсов, умений межличностного общения и успешного разрешения стрессовых ситуаций; повышению уровня коммуникабельности, самооценки и стрессоустойчивости; приобретению навыков эффективного целеполагания и способов достижения цели; формированию нацеленности на успешное достижение поставленных целей.

Апробация программы психологического сопровождения проходила на базе школы-гимназии №1 им. К.Д.Ушинского города Симферополя. Для участия в апробации были выбраны учащиеся из параллели 7-8 классов, на которых поступали жалобы о неуспеваемости в связи с компьютерной-аддикцией, о прогулах, а также учащиеся состоящие на внутришкольном учете. Благодаря совместной работе со школьным психологом, учащиеся были протестированы с помощью батареи методик, указанных в программе, и по результатам были выявлены 23 подростка с характерным дезадаптивным поведением, являющимся следствием кибер-аддикции. Важным, на наш взгляд, является то, что все подростки, попавшие данную группу, были юношами. Девушек-подростков с признаками кибер-аддикции выявить не удалось. Далее, общая группа была поделена на экспериментальную группу

(12 подростков) и контрольную группу (11 подростков). Подростки в экспериментальной группе участвовали в программе психологического сопровождения, подростки в контрольной группе – нет. В экспериментальной группе основной целью работы было нивелирование основ девиантного поведения, основанного на негативных последствиях кибер-аддикции.

Согласуясь с целями программы сопровождения нами в течение двух месяцев (февраль-март 2012 года) были проведены 10 индивидуальных и 6 групповых занятий с подростками и их родителями. Эффективность программы сопровождения изучалась при помощи сравнения показателей успешности в учебе до начала программы и после участия в программе, по наличию/отсутствию прогулов у учащегося и с помощью беседы с классным руководителем и родителями учащегося.

В ходе программы у 9 из 12 подростков были выявлены положительные поведенческие изменения, такие как: стремление к социальной адаптации (не только в группе одноклассников-геймеров, но и в классе), частичное восстановление или пересмотр процессов и форм коммуникации подростка с родителями, улучшение общего уровня успеваемости, формирование дополнительных интересов (школьные кружки и секции, команда школьного самоуправления и т.д.). В контрольной группе учащихся не были диагностированы положительные поведенческие изменения, однако, и отрицательные изменения не были отмечены. Важным представляется следующее наблюдение: подростки из контрольной группы частично прекратили общение с подростками из экспериментальной группы, как на узконаправленные темы, связанные с кибер-пространством, так и на общие.

На основании полученных данных, мы можем сделать выводы, что с помощью нашей программы психологического сопровождения были достигли следующие из поставленных целей: снижено количество времени, проводимого за он-лайн играми и в социальных сетях, повышен уровень критичности к процессу взаимодействия с компьютером и сетевому

общению, улучшились навыки объективной коммуникации, возрос уровень самооценки и стрессоустойчивости, приобретены навыки эффективного целеполагания.

Выводы по третьей главе:

1. Пошаговый анализ фантазматического конституирования позволил нам выделить три ключевые стадии данного процесса. Запускает этот процесс *стадия первичного конституирования*, для которой характерен один механизм – *это конституирование через отказ от реального имени*. Непосредственно отказ происходит в момент создания электронного почтового ящика – ключевой точки виртуальной идентификации. Следующая стадия будет характерна для продвинутых пользователей, интегрированных в поле виртуальной реальности достаточно, что создать учетную запись в сервисах мгновенного обмена сообщениями (ICQ, Skype и т.д.) или в одной и более социальных сетях. Эта стадия – *стадия обогащения виртуальными характеристиками*. Данная стадия самая продолжительная по времени и объединяет три механизма: *конституирование через отказ от реальной внешности*, *конституирование посредством текста* и *конституирование с помощью видео*. Конституирование на данной стадии осуществляется каждый раз, когда субъект-пользователь обменивается текстовыми сообщениям, создает новые альбомы с фотографиями или обновляет статус. Третья стадия – *стадия кризиса* – проявляется в процессе виртуального конституирования, когда субъект-пользователь сталкивается с проблемой того, что текущие виртуальные характеристики (аватара, статус, количество «лайков» и .д.) не выполняют в достаточной мере свои функции, т.е. – не персонифицируют своего создателя. Сразу после осознания

кризисной ситуации, субъект-пользователь возвращается ко второй стадии – обогащения виртуальными характеристиками», закливая тем самым процесс виртуального конституирования. Следуя логике теории Ж. Лакана о зияющих пустотах желания, неосознаваемый процесс поиска удовлетворения, который в данном случае принимает форму фантазматического конституирования, будет воспроизводиться бесконечное количество раз.

2. Помимо стадий фантазматического конституирования, нами также были выделены три стратегии. На наш взгляд, две из них являются контрпродуктивными – это *стратегия минимизации* и *стратегия компенсации*. В случае первой стратегии субъект-пользователь, блокирующий доступ виртуального социума к характеристикам его цифрового конструкта, оставляет белые пятна в собственном виртуальном образе, заполнять которые собеседник будет проекциями собственного бессознательного, что неминуемо повлечет за собой искажение восприятия исходного образа. В случае второй стратегии – компенсации – виртуальный образ, наоборот, будет изобиловать всеми возможными для интроецирования виртуальными характеристиками (цифровые приложения, цитаты, ссылки, фотографии мест и событий, несвязанных с конкретной учетной записью), а непосредственно цифровой конструкт субъекта-пользователя вновь окажется скрыт от собеседника, также способствуя возможным искажениям. Продуктивной для целей виртуальной коммуникации и адекватного виртуального конституирования мы считаем *стратегию амплификации*, при которой субъект поддерживает состояние равновесия между стремлением реализоваться и персонифицироваться как в объективной реальности, так и в виртуальной. В рамках этой стратегии субъект-пользователь обогащает сформированный в объективной реальности образ виртуальными характеристиками,

время от времени корректируя полученный цифровой конструкт, исходя из гомеостатического понимания своего виртуального субъекта.

3. Исходя из структуры механизмов виртуального конституирования, мы предположили возможные девиации, вызванные к жизни данным процессом. Для анализа подобных отклонений, нами была составлена программа диагностики с помощью батареи методик. В результате были выделены *три ключевые позиции*, которые в дальнейшем легли в основу программы психологического сопровождения: у подростков-пользователей с выраженной интеграцией в виртуальную реальность может наблюдаться повышенная агрессивность, развитие интеллектуальной сферы может не соответствовать возрастным критериям, а также может доминировать внешний локус контроля.
4. Нами была разработана программа психологического сопровождения подростков-пользователей с выраженной интеграцией в поле виртуальной реальности. Данная программа состоит из трех компонентов: «образовательного», «психологического» и «социального» и направлена на формирование позитивного и конструктивного восприятия возможности объективного конституирования, наряду с виртуальным конституированием. Важная роль в программе психологического сопровождения отведена взаимодействию подростка-пользователя с родительскими фигурами и влиянию положительного семейного климата на процесс социальной адаптации подростка-пользователя в объективной реальности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Современное общество не может более игнорировать все усиливающиеся масштабные процессы миграции больших масс населения (особенно молодежи) из объективной реальности в виртуальное пространство, представленное такими типичными сервисами Web 2.0, как Google, Twitter, Facebook, YouTube, блоги, «живые журналы» и так далее. Психологам пора перестать реагировать на это повседневное явление спорадическими lamentациями по поводу вредного влияния компьютеров на психику подрастающего поколения и ограничиваться исследованиями отдельных феноменов преимущественно негативного плана (интернет-аддикция, злоупотребление сетевым общением и т.п.). Виртуальное пространство давно стало частью нашей экзистенции, а виртуальная активность занимает приоритетное положение среди других форм и видов социальной активности личности, особенно у людей до 40-летнего возраста.

Психологические исследования в области изучения взаимодействия субъекта с полем виртуальной реальности ведутся с начала 90-х годов и с каждым годом их интенсивность растет. Представленные в доступной нам литературе исследования по данной теме условно можно распределить на несколько основных групп: психологические и педагогические аспекты коммуникативных процессов в Сети, исследование формирования социального сознания с учетом новых возможностей, идентификации и самопрезентации, а также специфики сетевого общения, изучение особенностей вхождения детей и взрослых в компьютерную культуру и в мир сетевых технологий; исследования социально-психологических особенностей общения посредством Интернета; проблема Интернет-зависимости. Однако ни один из данных подходов не затрагивает глубинно-психологические аспекты личности и не рассматривает влияние неосознаваемых поведенческих компонентов. В диссертационной работе нами было проведено теоретическое обоснование и эмпирическое изучение процесса фантазматического конституирования, проходящего в поле реальности нового типа, в результате чего было уточнено понятие конституирования,

дано определение фантазматического конституирования и реальности нового типа, рассмотрены и сформулированы механизмы, стадии и стратегии фантазматического конституирования, выявлены гендерные особенности протекания данного процесса, а так же очерчен круг возможных психологических проблем, связанных с психическими новообразованиями, возникающими благодаря такому типу конституирования. Обобщение результатов проведенного теоретико-эмпирического исследования позволяет нам подтвердить выдвинутые гипотезы и сделать следующие **выводы**:

1. Виртуальная реальность, появившаяся в качестве научного эксперимента, в последнее десятилетие приобрела статус социокультурного феномена, перейдя из разряда «элитарной культуры» в разряд массовой. Исходя из изменившейся системы отношений между субъектом-пользователем и виртуальной реальностью, мы считаем, что в психологическом исследовании некорректно использовать термин «виртуальная реальность», введенный Джароном Ланьером. Исходный термин служил для описания совокупности сайтов и контента в сети Интернет, к которым можно получить доступ только он-лайн, так и офф-лайн сервисам (компьютерные игры, мультимедиа и т.д.). Корректным для пространства, объединяющего он-лайн и офф-лайн коммуникации субъекта пользователя может выступать техническое определение «*дополненной реальности*», но для удобства нашего исследования мы, применительно к пространству активности субъекта будем использовать термин «реальность нового типа». Обладающее своей внутренней логикой поле реальности нового типа инициирует у субъекта-пользователя процесс фантазматического конституирования. Вследствие того, что реальность нового типа построена благодаря непрерывному воспроизведению механизма «обретения себя через отчуждение от себя», данный процесс будет копировать личностное конституирование субъекта в объективной реальности. Однако существенным отличием будет тот факт, что виртуальная личность

будет надстраиваться над сформированной реальной личностью, а переход от Реального через стадию зеркала к Воображаемому и Символическому продублирует события уже произошедшие с ребенком в возрасте от 6 до 18 месяцев. Результатом такого конституирования станет виртуальный субъект, от имени которого будет производиться любая активность в поле реальности нового типа.

2. Функционирующая как постоянно изменяющаяся и обновляющаяся совокупность текста, реальность нового типа обладает всеми свойствами психической реальности, обуславливая особенности пользователей, объединенных общим семантическим полем виртуального. Однако, функционирующий в пространстве этой психической реальности пользователь однозначно подвержен воздействию объективной реальности, определяющей его активность и устанавливающей пределы допустимых желаний. Компромиссом для интрапсихических процессов субъекта становится фантазматическая активность, реализующаяся на стыке объективной и виртуальной реальности, в поле, которое мы называем «реальность нового типа». Реальность нового типа объединяет фантазмы пользователей, формируя единый коллективный фантазм Сети, выступающий нормативной точкой отсчета для сетевых коммуникаций. Виртуальная личность и текст, создаваемый в рамках данной виртуальной роли, выступают в качестве метафоры, скрывающей подлинные желания субъекта. Такая метафорическая реализация делает возможным достижение «объекта а» в форме фантазма, созданного в рамках поля реальности нового типа. Реальность нового типа – особый вид психической реальности, обычно моделируемый ее участниками при помощи новейших мультимедийных средств коммуникаций с целью поиска информации, обмена данными, реализации групповой активности и получения удовольствия. Примерами могут служить многопользовательские компьютерные он-лайн игры, чаты, форумы,

социальные сети, блоги и прочее. Динамическая и семиотическая по своей природе, реальность нового типа обладает всеми характеристиками психической реальности, и таким образом влияет на особенности пользователей, объединенных одним семантическим полем. Субъект реальности нового типа физически не присутствует в ней, а ограничивается манипуляциями с созданным согласно правилам виртуальным конструктом. Такой способ присутствия никоим образом не ограничивает возможности субъекта, так как внутри реальности конструкт наделен максимальной эффективностью и функциональностью. Так как реальность нового типа номинально свободна от влияния инстанции супер-эго, ее участники, пользуясь этой видимой свободой, реализуют не только социально приемлемые, но и репрессированные и табуированные желания. Кроме этого, реальность нового типа порождает особый вид желания – желания симулякров (виртуальный статус на форуме, магические вещи в онлайн играх и прочее). Что касается витальных желаний и потребностей, то они представлены функциональными рудиментами или не представлены вообще.

3. Пошаговый анализ фантазматического конституирования позволил нам выделить три ключевые стадии данного процесса. Так, запускает этот процесс «стадия первичного конституирования», для которой характерен один механизм – это «конституирование через отказ от реального имени». Непосредственно отказ происходит в момент создания электронного почтового ящика – ключевой точки виртуальной идентификации. Следующая стадия будет характерна для продвинутых пользователей, интегрированных в поле виртуальной реальности достаточно, что создать учетную запись в сервисах мгновенного обмена сообщениями (ICQ, Skype и т.д.) или в одной и более социальных сетях. Эта стадия – «Стадия обогащения виртуальными характеристиками». Данная стадия самая

продолжительная по времени и объединяет три механизма: «конституирование через отказ от реальной внешности», «конституирование с помощью текста» и «конституирование с помощью видео». Конституирование на данной стадии осуществляется каждый раз, когда субъект-пользователь обменивается текстовыми сообщениями, создает новые альбомы с фотографиями или обновляет статус. Третья стадия – «Стадия кризиса» проявляется в процессе виртуального конституирования, когда субъект-пользователь сталкивается с проблемой, что текущие виртуальные характеристики (аватара, статус, количество «лайков» и .д.) не выполняют в достаточной мере свои функции, т.е. – не персонифицируют своего создателя. Сразу после осознания кризисной ситуации, субъект-пользователь возвращается ко второй стадии – «Стадии обогащения виртуальными характеристиками», закливая тем самым процесс виртуального конституирования. Помимо стадий фантазматического конституирования, нами также были выделены три стратегии. На наш взгляд, две из них являются контрпродуктивными – это стратегия минимизации и стратегия компенсации. В случае первой стратегии субъект-пользователь, блокирующий доступ виртуального социума к характеристикам его цифрового конструкта, оставляет белые пятна в собственном виртуальном образе, заполнять которые собеседник будет проекциями собственного бессознательного, что неминуемо повлечет за собой искажение восприятия исходного образа. В случае второй стадии – стадии компенсации – виртуальный образ наоборот будет изобиловать всеми возможными для интроецирования виртуальными характеристиками (цифровые приложения, цитаты, ссылки, фотографии мест и событий, несвязанных с конкретной учетной записью), а непосредственно цифровой образ субъекта-пользователя вновь окажется скрыт от собеседника, так же способствуя возможным искажениям. Продуктивной для целей виртуальной коммуникации и

адекватного фантазматического конституирования мы считаем стратегией амплификации, при которой субъект поддерживает состояние равновесия между стремлением реализоваться и персонифицироваться как в объективной реальности, так и в виртуальной. В рамках этой стратегии субъект-пользователь обогащает сформированный в объективной реальности образ виртуальными характеристиками, время от времени корректируя полученный цифровой конструкт исходя из гомеостатического понимания своего виртуального субъекта.

4. Реализация процесса фантазматического конституирования становится возможна благодаря основным механизмам по созданию неотчуждаемого нарциссического объекта в поле виртуальной реальности. Структурными единицами процесса фантазматического конституирования являются изображение и текст. Изображение будет необходимо для придания виртуальной личности внешности и отображения эмоций и других поведенческих реакций, невозможность иного проявления которых вытекает из структуры цифровых коммуникаций. Изображение выполняет функцию «динамического конституирования», т.е. не только функцию закрепления за конкретным пользователем конкретной виртуальной внешности с целью его дальнейшей идентификации, но и функцию модификации позиционируемой внешности виртуальной личности. Текст выступает основным способом обмена информацией между виртуальными субъектами. Вследствие этого, благодаря тексту виртуальная личность конституируется на уровне интерсубъективности, формируя и проявляя в диалоге спектр доступных для реализации качеств.
5. Текст является основой цифрового общения и отправной точкой в процессе деанонимизации виртуального-Я перед собеседником или группой собеседников. Виртуальный образ, сформированный благодаря изображению и тексту, будет тяготеть к целостности и

завершенности, воплощая представление субъекта об образе Я-идеала. Текст и изображение, как подвид текстового сообщения являются основными структурными единицами при построении виртуальной личности. Личностное конституирование субъекта непосредственно с помощью поля реальности нового типа невозможно, так как исходные положения для процессов создания виртуальных конструкторов находятся в поле объективной реальности. Потенциальные интроекты, которые субъект обнаруживает в Сети, такие как речевые обороты, слэнг, идеи для внешнего вида или поведенческих паттернов, субъект будет реализовывать в объективной реальности, а не в виртуальной. Мужчины-пользователи создают виртуальные ценности посредством языка и образов. С другой стороны, мужчины-пользователи менее активны при формировании и модифицировании виртуального образа, что, на наш взгляд, связано с отсутствием в реальности нового типа типичных для объективной реальности маркеров маскулинности. Поэтому мужчины-пользователи отдают предпочтение многопользовательским он-лайн играм, которые предоставляют неотчуждаемый завершенный образ с предельно выраженной маскулинной составляющей. Женщины-пользователи более активны при создании виртуального образа, используя все возможные механизмы для его создания, и регулярно модифицируют его, чтобы сохранять статус нарциссически неотчуждаемого. Таким образом, женщины-пользователи интегрируют ценности реальности нового типа, стараясь при этом привнести данные интроекты в поле объективной реальности. Поэтому женщины-пользователи отдают предпочтение социальным сетям, где присутствует возможность неограниченной визуальной и текстовой самопрезентации.

6. Процесс виртуального общения практически лишен невербальной составляющей. Так субститутами мимики и телесных поз в поле виртуальной реальности становятся разнообразные пиктограммы,

изображающие ту или иную эмоцию. Наиболее распространенными пиктограммами являются схематическое изображение радости, печали и удивления, но также существует более широкий список графических эквивалентов эмоциональных реакций, позволяющий виртуальному субъекту сопереживать собеседнику. Процесс распознавания виртуальных невербальных сигналов, воплощенных в пиктограммах, не становится приоритетным для активных пользователей социальных сетей, несмотря на ценность самого виртуального общения. Так, респонденты продемонстрировали одинаковый уровень успешности интерпретации невербальных сигналов вне зависимости от степени интегрированности в виртуальный социум. На наш взгляд особенности интерпретации сигналов в двух группах будут напрямую связаны с возрастными особенностями респондентов, стремящихся к установлению объектных отношений как в объективном мире, так в поле реальности нового типа. Сравнивая общий уровень интерпретации невербальных сигналов в группе активных пользователей и группе нормы мы не получили статистически достоверных различий, следовательно гипотеза о том, что подростки из группы активно интегрированных в поле реальности нового типа, будут хуже распознавать невербальные сигналы при межличностном общении не подтвердилась. Кроме того, полученные таким образом результаты опровергают существующую теорию о негативном влиянии виртуальной реальности на процессы личностной коммуникации и вредности процесса интеграции в виртуальный социум.

7. Исходя из структуры механизмов фантазматического конституирования, мы предположили возможные девиации, вызванные к жизни данным процессом. В результате нами были выделены три ключевые позиции, которые в дальнейшем легли в основу программы психологического сопровождения: у подростков-пользователей с выраженной интеграцией в реальность нового типа может наблюдаться

повышенная агрессивность, развитие интеллектуальной сферы может не соответствовать возрастным критериям, а также может доминировать внешний локус контроля. Нами была разработана программа психологического сопровождения подростков-пользователей с выраженной интеграцией в поле реальности нового типа. Данная программа состоит из трех компонентов: «образовательного», «психологического» и «социального» и направлена на формирование позитивного и конструктивного восприятия возможности объективного конституирования, наряду с виртуальным конституированием. Важная роль в программе психологического сопровождения отведена взаимодействию подростка-пользователя с родительскими фигурами и влиянию положительного семейного климата на процесс социальной адаптации подростка-пользователя в объективной реальности.

Таким образом, выдвинутые в диссертационном исследовании гипотезы о возникновении в рамках реальности нового типа принципиально иной формы конституирования – фантазматической, а также о том, что полученные в результате фантазматического конституирования конструкты будут обладать свойствами, продиктованными как гендерными особенностями пользователя, так и интроектами, приобретенными во время сетевых коммуникаций, нашли свое подтверждение.

Проведенное исследование не исчерпывает всех аспектов функционирования реальности нового типа и процессов фантазматического конституирования. Так, в сфере дальнейших научных поисков находится изучение возрастных особенностей фантазматического конституирования в поле реальности нового типа. Кроме этого, исследование может развиваться в русле усовершенствования диагностического инструментария с целью всестороннего исследования

формирующихся фантазмов и улучшения программы психологического сопровождения. Также немаловажным представляется возможность кросс-культурного исследования.

Список использованной литературы:

1. Абрамова, Г. С. Возрастная психология Текст.: учеб. пособие для студ. вузов / Н. Н. Абрамова. 4-е изд., стереотип. - М.: Издательский центр «Академия», 1999. - 672 с.
2. Айвазова, А. Е. Психологические аспекты зависимости Текст. / А. Е. Айвазова. СПб.: Речь, 2003. - 120 с.
3. Акопов, А. Ю. Свобода от зависимости. Социальные болезни личности Текст. / А. Ю. Акопов. СПб.: Речь, 2008. - 224 с.
4. Александров, В. В. Интеллект и компьютер Текст. / В. В. Александров. СПб.: Издательство «Анатолия», 2004 — 285 с.
5. Алтухов, Н. И. Зависимость от компьютерной виртуальной реальности Текст. / Н. И. Алтухов, К. Ю. Галкин // XIII съезд психиатров России: (материалы съезда). М., 2000. - С. 285-286.
6. Арестова, О. Н. Коммуникация в компьютерных сетях: психологические детерминанты и последствия Текст. / О. Н. Арестова, Л. Н. Бабанин, А. Е. Войскунский // Вестн. Моск. Ун-та. Психология. 1996. - № 4. - С. 14-20.
7. Бабаева, Ю. Д. Психологические последствия информатизации Текст. / Ю. Д. Бабаева, А. Е. Войскунский // Психологический журнал. -1998.- №1. -С. 89-100.
8. Бабушкин В.У. Феноменологическая философия науки: критический анализ М.: "Наука", 1985, с. 13-100, 174-188
9. Барт Р. Мифологии – Пер. с фр., вступ. ст. и коммент. С. Зенкина. – М.: Издательство им. Сабашниковых, 2004. – 320 с.
10. Барт Р. Риторика образа// Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. - М., 1994 - С. 297-318
11. Бельшкин, А. А. Особенности субъективных представлений о работе с компьютером у разных категорий пользователя Текст. / А. А. Бельшкин // Вестн. Моск. ун-та. Психология. 2000. — № 3. - С. 82-93.

12. Беляева, А. В. Компьютерно-опосредствованная совместная деятельность и проблема психического развития Текст. / А. В. Беляева, М. Коул // Психологический журнал. 1991. - № 2. - С. 145-152.
13. Берн Э. Люди, которые играют в игры (Психология человеческой судьбы). М.: Прогресс, 1998.
14. Бодкер, С. Взаимодействие человека с компьютером с позиции теории деятельности Текст. / С. Бодкер // Психологический журнал. 1993. - №4.-С. 71-81.
15. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр – 2-е изд. – М.: Добросвет, КДУ, 2006 – 389 с.
16. Бурова, В. А. Механизмы формирования интернет-аддикции Текст. / В. А. Буров, В. И. Есаулов // Материалы XIII съезда психиатров России.- М., 2000. С. 290-291.
17. Васильев, В. Информационное общество и образование Текст. /В. Васильев, М. Сухорукова // Высшее образование в России. 2004. - № 7. - С. 122-128.
18. Бенедиктова, А. В. Исследование интернет-аддикции и ее социально-психологической значимости в студенческих группах Текст. / А. В. Бенедиктова // Психологическая наука и образование. 2007. - № 5. - С. 228-236.
19. Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы Текст. / Под. ред. Н. А. Носова. М.: Центр виртуалистики ИЧ РАН, 1997.-187 с.
20. Виртуальные реальности в психологии и психопрактике Текст. / Под ред. Н. А. Носова и О. И. Генисаретского. М.: Центр виртуалистики ИЧ РАН, 1995. - 181 с.
21. Виртуальные реальности и современный мир Текст. / Под. ред. Н. А. Носова. М.: Центр виртуалистики ИЧ РАН, 1997. - 85 с.

22. Войскунский, А. Е. Актуальные проблемы зависимости от Интернета Текст. / А. Е. Войскунский // Психологический журнал. 2004. -№ 1. - С. 90-100.
23. Войскунский, А. Е. Интернет новая область исследований в психологической науке Текст. / А. Е. Войскунский // Ученые записки кафедры общей психологии МГУ. — 2002. -№ 1. — С. 81-101.
24. Войскунский, А. Е. Зависимость от Интернета: актуальная проблема Текст. / А. Е. Войскунский // Журнал неврологии и психиатрии. -2002. № 3. - С. 79.
25. Войскунский, А. Е. Психологические исследования феномена интернет-аддикции Текст. / А. Е. Войскунский // Тезисы докладов 2-й Российской конференции по экологической психологии. М.: Экопсицентр РОСС, 2000. - С. 251-253.
26. Волков, Б. С. Психология юности и молодости Текст.: Учебное пособие / Б. С. Волков. М.: Академический проспект: Трикста, 2006. - 256 с.
27. Говорухина, М. Ю. Виртуализация современного мира: раздвоение реальности Текст. / М. Ю. Говорухина. Екатеринбург, 2004. -15 с.
28. Гоголева, А. В. Аддиктивное поведение и его профилактика Текст. / А. В. Гоголева. 2-е изд., стер. - М.: Московский психолого-социальный институт; Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 2003. - 240 с.
29. Гуманитарные исследования в Интернете Текст. / Под ред А.Е. Войскунского. М.: Терра-Можайск, 2000.-431 с.
30. Гурьева, Л П. Психологические последствия компьютеризации: функциональный, онтогенетический и исторический аспекты Текст. / Л. П. Гурьева//Вопросы психологии. 1993. - № 3. - С. 5-16.
31. Даренский, И. Д. Аддиктология как научная дисциплина и область практической деятельности Текст. / И. Д. Даренский // Аддиктология. -2005. № 1.-С. 8-13.

32. Девиантность подростков: Теория, методология, эмпирическая реальность Текст. Учебно-научное издание / Я. Глинский, И. Гуревич, М. Русакова и др. СПб.: Медицинская пресса, 2001. - 200 с.
33. Девиантология Текст.: Хрестоматия / Автор составитель Ю. А. Клейберг. - СПб.: Речь, 2007. - 412 с.
34. Джонсон Р.А. Сновидения и фантазии. - К.: "Ваклер", 1996. – 288 с.
35. Доронина, О. В. Страх перед компьютером: природа, профилактика, преодоление Текст. / О. В. Доронина // Вопросы психологии. -1993.- № 1. С. 68-78.
36. Дусь, Ю. Опыт изучения информационной культуры Текст. / Ю. Дусь, А. Садчикова // Высшее образование в России. 2004. - № 2. - С. 175-176
37. Егоров, А. Ю. Нехимические (поведенческие) аддикции (обзор) Текст. / А. Ю. Егоров // Аддиктология. 2005. - № 1. - С. 65-77.
38. Егоров, А. Ю. Нехимические зависимости Текст. / А. Ю. Егоров. -СПб.: Речь, 2007.-190 с.
39. Егоров, А. Ю. Особенности личности подростков с интернет-зависимостью Текст. / А. Ю. Егоров, Н. А.Кузнецова, Е. А. Петрова // Вопросы психологического здоровья детей и подростков. 2005. - №2. -С. 20-27.
40. Ефимкина, Р. П. Психология развития. Методические указания Текст. / Р. П. Ефимкина. Новосибирск: Новосибирский гос. ун-т, 2004. - 54 с.
41. Жак Лакан. Пер. Имена-Отца. с фр./Перевод А. Черноглазова. М.: Издательство «Гозис», Издательство «Логос». 2006. – 160с.
42. Жижек С. Интерпассивность. Желание: влечение. Мультикультурализм / Пер. с англ. А. Смирнова; под ред. В. Мазина и Г. Рогоняна. – СПб.: Алетейя, 2005. – 156с. – (Серия «Лакановские тетради»).
43. Жилкин, В. О понятии «информационная субкультура» Текст. / В. О. Жилкин //Высшее образование в России. 2004. - №.10. - С. 152-153.

44. Жичкина, А. Е. О возможностях психологических исследований в сети Интернет Текст. / А. Е. Жичкина // Психологический журнал.- 2000. -№ 2. С. 75-78.
45. Жичкина, А. Е. Особенности социальной перцепции в Интернете Текст. / А. Е. Жичкина // Мир психологии. 1999. - № 3. - С.72-80.
46. Жичкина, А. Е. Пространство, населенное Другими Текст. / А. Е. Жичкина // Планета Интернет. 1999. - № 16. - С. 76-81.
47. Жичкина, А. Е. Социально-психологические особенности населения Сети Текст. / А. Е. Жичкина, К. Ю.Ефимов // Планета Интернет. -1999. №30. - С. 18-21.
48. Залесский, П. Сколько нас? Какие мы? Портрет российской интернет-аудитории Текст. / П. Залесский, М. Спектор // Мир Internet. -1999.-№7-8.-С. 42-44.
49. Залыгина, Н. А. Аддиктивное поведение молодежи: профилактика и психотерапия зависимостей Текст. / Н. А. Залыгина, Я. Л. Обухов, В. А. Поликарпов. Минск: Пропилен, 2004. - 196 с.
50. Захаров, Н. П. Психотерапия пограничных состояний и состояний зависимости Текст. / Захаров Н. П. М.: ДеЛи принт, 2004 - 288 с.
51. Змановская, Е. В. Девиантология (Психология отклоняющегося поведения) Текст.: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Е. В. Змановская. — М.: Издательский центр «Академия», 2003. 288 с.
52. Иванов, Д. В. Виртуализация общества Текст. / Д. В. Иванов. -СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2000. 96 с.
53. Идрисова, Н. Г. Зависимое поведение: механизмы формирования и методы коррекции Текст. / Н. Г. Идрисова. М.: ИИКЦ «Эльф-3», 2005. -176 с.
54. Интернет и российское общество Текст. / Под ред. И. Семенова. -М.: Гендальф, 2002. 279 с.
55. Калина Н.Ф. Лингвистическая психотерапия. – К.: Ваклер, 1999. – 282 с.

56. Калина Н.Ф. Основы психоанализа - М.: «Рефл-бук», К.: «Ваклер» 2001. – 352с.
57. Калина Н.Ф. Фантазмы виртуальной реальности – симулякры IV-ого порядка. 2007г. рукопись.
58. Как справиться с компьютерной зависимостью Текст. / С. В. Краснова, Н. Р. Казарян, В. С. Тундалева и др. -М.: Эскмо, 2008. 224 с.
59. Кастельс, М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе Текст. / М. Кастельс; пер. с англ. А. Матвеева; под ред. В. Харитоновна. — Екатеринбург: У Фактория, 2004. - 328 с.
60. Кастельс, М. Информационная эпоха. Экономика, общество и культура Текст. / М. Кастельс. М.: Изд-во ГУВШЭ, 2000. - 608 с.
61. Келли К. Все включено. // Журнал «Esquire» 2010г. №54
62. Керделан, К. Дети процессора: как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых Текст. / К. Керделан, Г. Грезийон; пер. с фр. А. Луцанова. Екатеринбург: У - Фактория, 2006. - 272 с.
63. Колесникова, Г. И. Девиантное поведение Текст.: учеб. пособие / Г. И. Колесникова. Ростов н/Д: Феникс, 2007. — 218 с.
64. Котляров, А. В. Другие наркотики или Номо Addictus: Человек зависимый Текст. / А. В. Котляров. М.: Психотерапия, 2006. - 480 с.
65. Котляров, А. В. Освобождение от зависимостей, или школа успешного выбора Текст. / А. В. Котляров. М.: Изд-во Института психотерапии, 2005. - 448 с.
66. Котляров, А. В. Выявление факторов риска и защиты в профилактике зависимостей у студентов многопрофильного ВУЗа Текст. / А. В. Котляров, В. Н. Рябов, Т. Н. Игнатова // Валеология. 2003. - № 1. - С. 47-50.
67. Крайг, Г. Психология развития Текст. / Г. Крайг, Д. Бокум. 9-е изд. - СПб.: Питер, 2005. - 940 с: ил.

68. Красильников, Г. Т. Существует ли предрасположенность к аддикциям (факторы риска) Текст. / Г. Т. Красильников, Я. П. Гирич // Консилиум. 1999. - № 2. - С. 21-22.
69. Кудрявцев, В. А. Интернет, или «экологически чистый» наркотик Текст. / В. А. Кудрявцев // Воспитание школьников. 1999. - № 5. - С. 23-25.
70. Кузьмина К.Е. Влияние компьютеризированной деятельности на межличностные отношения в юношеском возрасте., М., Речь, 1993.
71. Кулаков, С. А. Диагностика и психотерапия аддиктивного поведения у подростков Текст. / С. А. Кулаков. М.: Просвещение-АСТ, 1998. - 462 с.
72. Кулаков, С. А. Психотерапия и психопрофилактика аддиктивного поведения у подростков Текст. / С. А. Кулаков. М.-СПб.: Гардарика, 2003. -470 с.
73. Куттер П. Современный психоанализ. - СПб.: Б.С.К.,1997. – 348 с.
74. Лакан Ж. Семинары. Кн.1 – М.: Логос, 1998. – 432с.
75. Лакан Ж. Телевидение. Пер. с фр./Перевод А. Черноглазова. М.: ИТДК «Гнозис», Издательство «Логос», 2000. – 160с.
76. Лакан Ж. Функция и поле речи и языка в психоанализе. – М.: Гнозис, 1995. – 101 с.
77. Лакан Ж. Четыре основные понятия психоанализа (Семинары: Книга XI (1964)). Пер. с фр./Перевод А. Черноглазова. М.: Издательство «Гозис», Издательство «Логос». 2004. – 304с.
78. Лапланш Ж., Понталис Ж.-Б. Словарь по психоанализу. - М.: Высшая школа, 1996 г. - 623 с.
79. Левикова, С. И. Молодежная субкультура Текст. / С. И. Левикова. -М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. 608 с.
80. Лемешева, М. Взгляд со студенческой скамьи Текст. / М. Лемешева // Высшее образование в России. 2004. - № 10. - С. 108-110.

81. Леонова, Л. Г. Вопросы профилактики аддиктивного поведения в подростковом возрасте Текст.: Учебно-методическое пособие / Л. Г. Леонова, Н. Л. Бочкарева; под ред. Ц.П. Короленко. Новосибирск: Новосибирский медицинский институт, 1998. - 41 с.
82. Лепский, В. Е. Моделирование и поддержка сообществ в Интернет Текст. / В. Е. Лепский, А. Г. Рапуто. М.: Институт психологии РАН, 1999. -96 с.
83. Лисецкий, К. С. Психология негативных зависимостей Текст. / К. С. Лисецкий, Е. В. Литягина. Самара: Изд-во «Универс групп», 2006. - 251 с.
84. Лобанкова, Р. Поколение «Х» Текст. / Р. Лобанкова // Студенчество. 2004. - № 1. - С. 27.
85. Лоскутова, В. А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств Текст.: автореф. дис. . канд. мед. наук (13.04.2004) / Лоскутова Виталина Александровна; Новосибирская государственная медицинская академия. Новосибирск, 2004. — 20 с.
86. Лоскутова, В. А. Интернет-зависимость патология XXI века? Текст. / В. А. Лоскутова // Вопросы ментальной медицины и экологии. -2000.- №1.-С. 11-13.
87. Мазин В.А. Введение в Лакана. – М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2004. – 201 с., илл
88. Мазин В. Стадия зеркала Жака Лакана. – СПб.: Алатея, 2005. – 160с. – (Серия «Лакановские тетради»).
89. Мазин В. А. Экран сновидений // Вестник психоанализа № 1. СПб: ВЕИП, 2000.
90. Макалатия А.Г. Мотивация в компьютерных играх., Психологические аспекты Интернет-среды" (3-я Российская конференция по экологической психологии)М., 2003г

91. Макарычева, Г. И. Коррекция девиантного поведения. Тренинги для подростков и их родителей Текст. / Г. И. Макарычева. СПб.: Речь, 2007.-368 с.
92. Малкина-Пых, И. Г. Возрастные кризисы: Справочник практического психолога Текст. / И. Г. Малкина-Пых. М.: Изд-во Эксмо, 2005. - 896 с.
93. «Матрица как философия»: Эссе / Пер. С англ. О. Турхиной. – Екатеринбург: У-Фактория, 2005. – 384 с. (Серия «Маскульт»).
94. Менделевич, В. Д. Зависимость как психологический и психопатологический феномен (проблемы диагностики и дифференциации) Текст. / В. Д. Менделевич, Р. Г. Садыкова // Вестник клинической психологии. 2003. - № 2. - С. 153-158.
95. Менделевич, В. Д. Психология девиантного поведения Текст.: Учебное пособие / В. Д. Менделевич. СПб.: Речь, 2005. - 448 с.
96. Менделевич, В. Д. Психология зависимой личности, или подросток в окружении соблазнов Текст. / В. Д. Менделевич, Р. Г. Садыкова. Казань: РЦПНН при КМРТ; И.:Марево, 2002. - 240 с.
97. Мехтиханова, Н. Н. Психология зависимого поведения Текст.: учеб. пособие / Н. Н. Мехтиханова. -2-е изд. М.: Флинта: МПСИ, 2008. — 160 с.
98. Молчанов В. И. Время и сознание. Критика феноменологической философии: Моногр. - М.: Высш. шк., 1998 - 144 с.
99. Нефедовская, Л. В. Состояние и проблемы здоровья студенческой молодежи Текст. / Л. В. Нефедовская; Под. ред. проф. В. Ю. Альбицкого. -М.: Литера, 2007. 192 с.
100. Носов, Н. А. Виртуальная психология Текст. / Н. А. Носов. М.: Аграф, 2000.-432 с.
101. Носов, Н. А. Виртуальная реальность Текст. / Н. А. Носов // Вопросы философии. 1999. - № 10. - С. 152-164.

102. Носов, Н. А. Виртуальный человек: Очерки по виртуальной психологии детства Текст. / Н. А. Носов. М. : Магистр, 1997. - 192 с.
103. Носов, Н. А. Компьютеры и виртуальная психотерапия Текст. / Н. А. Носов // Вестник РГНФ. 1996. - № 4. - С. 172-176.
104. Носов, Н. А. Психологические виртуальные реальности Текст. / Н. А. Носов. М.: Ин-т человека, 1994. - 195 с.
105. Носов, Н. А. Психология виртуальных реальностей Текст. / Н. А. Носов // Психологическое обозрение. 1998. - № 1. - С. 91-99.
106. Носов, Н. А. Психология и психотехника виртуальных реальностей Текст. / Н. А. Носов, Е. В. Вучетич // Московский психотерапевтический журнал. 1993. - № 3. - С. 181-182.
107. Пелевин В. Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре / Виктор Пелевин. – М.: Открытый Мир, 2005. – 224 с. – (Мифы).
108. Пиявский, С. Вузовское молодежное интернет-сообщество Текст. / С. Пиявский // Alma-mater. 2003. - № 8. - С. 24-29.
109. Понукалина, О. Специфика досуга современной молодежи Текст. / О. Понукалина // Высшее образование в России. 2007. - № 11. - С. 124-128.
110. Попов, Ю. В. Патохарактерологические реакции в юношеском возрасте Текст. / Ю. В. Попов // Журн. неврологии и психиатрии. 1986. - № 11.-С. 32-36.
111. Практикум по возрастной психологии Текст.: Учеб. пособие / Под ред. Л. А. Головей, Е. Ф. Рыбалко. СПб.: Речь, 2008. - 704 с.
112. Проблемы профилактики негативных зависимостей среди молодёжи (2001, Самара): Сборник материалов конференции / Самарский государственный университет. Самара: Изд-во "Самарский университет", 2001. - 128 с.
113. Проблема сознания в современной западной философии: Критика некоторых концепций / В.А. Подорога, А.Б. Зыкова, И.С. Вдовина и др. – М.: Наука, 1989. – 256 с.

114. Проект «Интернет в России / Россия в Интернете» Электронный ресурс. Выпуск 27 (Осень 2009). - М.: Фонд «Общественное мнение», 2009. - Режим доступа: <http://bd.fom.ru/pdf/intosen09.pdf>
115. Психоаналитические термины и понятия: Словарь / Под ред. Борнесса Э. Мура и Бернарда Д. Фаина. — М.: Независимая фирма «Класс», 2000. — 304 с.
116. Психология зависимости: Хрестоматия Текст. / Сост. К. В. Сельченко. Минск: Харвест, 2007. - 592 с.
117. Психология и лечение зависимого поведения Текст. / По ред. С. Даулинга; пер. с англ. Р. Р. Муртазина. М.: Независимая фирма «Класс», 2000.-240 с.
118. Психология развития Текст. / Под ред. А. К. Болотовой и О. Н. Молчановой. — М: ЧеРо, 2005. 524 с.
119. Психология человека от рождения до смерти Текст. / Под общей редакцией А. А. Реана. СПб.: ПРАЙМ-ЕВРОЗНАК, 2002. - 656 с.
120. Психофункциональное состояние студентов при дистанционной технологии обучения Текст. / А. А. Мусина, Д. К. Пахомова, Г. Н. Шайзадина и др. // Медицина труда и промышленная экология. 2003. - № 10. - С. 24-27.
121. А. Россохин, В. Измагурова. Виртуальное счастье или виртуальная зависимость // Россохин А. В., Измагурова В. Л. Личность в измененных состояниях сознания. М.: Смысл, 2004, с. 516—523
122. Российский Интернет в цифрах и фактах Текст. / В. А. Садовничий, В. А. Васенин, А. А. Мокроусов и др. М.: Изд-во МГУ, 1999. -148 с.
123. Россия сетевая. Атлас Интернета Текст. / Фонд «Общественное мнение» -М.: Издательство «Европа», 2006. 192 с.
124. Руководство по аддиктологии Текст. / Под ред. проф. В. Д. Менделевича. СПб.: Речь, 2007. - 768 с.

125. Рыбалко, Е. Ф. Возрастная и дифференциальная психология Текст.: Учеб. пособие. Л.: Издательство Ленинградского ун-та, 1990. - 256 с.
126. Самыгин, П. С. Девиантное поведение молодежи Текст. / П. С. Самыгин. Ростов н/Д: Феникс, 2006. - 440 с.
127. Свасьян К.А. Феноменологическое познание. Пропедевтика и критика / Ереван: Изд-во АН Арм. ССР, 1987 – 199 стр.
128. Свит, К. Соскочить с крючка Текст. / К. Свит. СПб.: Питер Пресс, 1997. - 256 с.
129. Симатова, О. Б. Психологические механизмы формирования аддиктивного поведения Текст. / О. Б. Симатова // Вестник ЧитГУ. 2008. -№ 1. - С. 83-92.
130. Современные подходы к проблеме аддиктивных состояний. Итоги и перспективы междисциплинарных исследований Текст. / Н. А. Бохан, В.
131. Солдатова, Е. Л. Психология развития и возрастная психология. Онтогенез и дизонтогенез Текст. / Е. Л. Солдатова, Г. Н. Лаврова. Ростов н/Д: Феникс, 2004. - 384 с.
132. Социология молодежи Текст.: Учебное пособие / Ю. Г. Волков, В. И. Добреньков, Ф. Д. Кадария и др; под ред. проф. Ю. Г. Волкова. Ростов -н/Д.: Феникс, 2001. - 576 с.
133. Старшенбаум, Г. В. Аддиктология: психология и психотерапия зависимостей Текст. / Г. В. Старшенбаум. М.: Когито - Центр, 2006. - 367 с.
134. Танатография Эроса: Жорж Батай и французская мысль середины XX века. – СПб.: Мифрил, 1994. – VI + 346 с.
135. Татенко В.А. Психология в субъектном измерении: Монография. – К: Видавничий центр «Просвіта», 1996. – 404 с

136. Теория метафоры: Сборник: Пер. с англ., фр., нем., исп., польск. яз./Вступ. ст. и сост. Н.Д. Арутюновой; Общ. Ред. Н.Д. Арутюновой и М.А. Журиной. – М.: Прогресс, 1990. – 512с.
137. Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития Текст. / Под. ред. Н.А.Носова. М.: ИТАР-ТАСС, 1996. - 160 с.
138. Тихомиров О. К. Психология компьютеризации Текст. / О. К. Тихомиров. Киев: Знание, 1988.
139. Тихомиров, О. К. Общение, опосредствованное компьютером Текст. / О. К. Тихомиров, Ю. Д. Бабаева, А. Е.Войскунский // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 14: Психология. - 1986. - № 3. - С. 31-42.
140. Томэ Х., Кэхеле Х. Современный психоанализ.–М.: изд.группа Прогресс–Литера, издательство Агентства «Яхтсмен».1996.
141. Тыщенко, О. Диалог компьютера и студента Текст. / О. Тыщенко // Высшее образование в России. 2000. - № 6. - С. 120-123.
142. Фаустова, Э. Компьютер в жизни студента Текст. / Э. Фаустова // Высшее образование в России. 2003. - № 1. - С. 87-90.
143. Фетискин, Н. П. Психология аддиктивного поведения Текст. Научно-методическое издание / Н. П. Фетискин. Кострома: КГУ, 2005. — 272 с.
144. Фетискин Н. П. Социально-психологическая диагностика развития личности и малых групп Текст. М.: Изд-во Института Психотерапии, 2002. - 490 с.
145. Фрейд, З. Введение в психоанализ. Лекции Текст. / З. Фрейд. М.: Наука, 1990.-453 с.
146. Фрейд З. Психология бессознательного.– М.: Просвещение, 1990.
147. Фрейд А. Психология Я и защитные механизмы. – М., 1993.
148. Фрейд З. Толкование сновидений.– К.: Сталкер,1998.
149. Хагуров, Т. А. Введение в современную девиантологию Текст.: учебное пособие / Т. А. Хагуров, Ростов-на-Дону, 2003. - 343 с.

150. Хартманн Э. Установление связей в безопасном месте: является ли сновидение психотерапией? <http://azps.ru>
151. Хейзинга Й. Homo ludens. – М.: Академический проект, 1982. – 367 с. Энциклопедия глубины психологии. Том 2. Новые направления в психоанализе. Психоанализ и общество. Психоаналитическое движение.
152. Хрестоматия по возрастной психологии Текст.: учебное пособие для студентов / Сост. Л. М. Семенюк; под ред. Д. И. Фельдштейна. Издание 2-е, дополненное. М.: Институт практической психологии, 1996. -304 с.
153. Хухлаева, О. В. Психология развития: молодость, зрелость, старость Текст.: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. Заведений / О. В. Хухлаева. 2-е изд., стер. - М.: Издательский центр «Академия», 2005. - 208 с.
154. Цитренбаум, Ч. Гипнотерапия вредных привычек Текст. / Ч. Цитренбаум, М. Кинг, У. Коэн; пер. с англ. Л. В. Ерашовой. М.: Независимая фирма «Класс», 1998. - 192 с.
155. Чернов, А. А. Становление глобального информационного общества: проблемы и перспективы Текст. / А. А. Чернов. М.: Издательско-торговая корпорация "Дашков и К°", 2003. - 232 с.
156. Чугунов, А. В. Социологические аспекты формирования информационного общества в России: Обзор исследований аудитории Интернета Текст. / А. В. Чугунов. СПб.: Междисциплинарный центр СПбГУ, 2000. - 36 с.
157. Чудова, И. В. Особенности образа «Я» «жителя Интернета» Текст. / И. В. Чудова // Психологический журнал. 2002. - № 1. - С. 113-117.
158. Шабалина, В. В. Зависимое поведение школьников Текст. / В. В. Шабалина. СПб.: Медицинская пресса, 2001. - 176 с.

159. Шабалина, В. В. Когнитивная структура психологической зависимости Текст. / В. В. Шабалина // Наркология. 2006. - № 9. - С. 69-72.
160. Шаповаленко, И. В. Возрастная психология (Психология развития и возрастная психология) Текст. / В. В. Шаповаленко. М.: Гардарики, 2005. - 349 с.
161. Шихи, Г. Возрастные кризисы Текст. / Г. Шихи. — СПб.: Издательство «Ювента», 1999. 436 с.
162. Шиянов, Е. Н. Интернет-зависимость и ее профилактика у студентов Текст.: учебно-методическое пособие / Е. Н. Шиянов, М. И. Дрепа. Ставрополь: Изд-во «Графа», 2009. - 348 с.
163. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Прогресс, 1971. – 356 с.
164. Эриксон, Э. Идентичность: юность и кризис Текст. / Э. Эриксон. -М.: Прогресс, 1996.-344 с.
165. Юнг К.Г. Аналитическая психология. - М.: “Мартис”,1995. – 309 с.
166. Юнг К.Г. Структура психики и процесс индивидуации. - М., 1996.
167. Юрьева, Л. Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика Текст.: Монография / Л. Н. Юрьева, Т. Ю. Больбот. Днепропетровск: Пороги, 2006. - 196 с.
168. Якушина, Е. В. Подростки в Интернете: специфика информационного взаимодействия Текст. / Е. В. Якушина // Педагогика. -2001. -№4.-С.55-61.
169. Янг, К. С. Диагноз интернет-зависимость Текст. / К. С. Янг // Мир Интернет. - 2000. - № 2. - С. 24-29.
170. Caplan, S. E. Problematic Internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument
Text. / S. E. Caplan // Computers in Human Behavior. 2002. - Vol. 18,
№ 5. - P. 553-575.

172. Carter, Robert, and David Lester. "Personalities of Players of Dungeons and Dragons." *Psychological Reports* 82 (1998): 182.
173. Cyber disorders: the mental health concern for the new millennium Text. / K. S. Young, M. Pistner, J. O'Mara et al. // *CyberPsychol. Behavior.* -1999. Vol. 3, № 4. - P. 475-479.
174. Cybersex and infidelity online: implications for evaluation and treatment Text. / K. S. Young, A. Cooper, E. Griffiths-Shelley et al. // *Sexual Addiction and Compulsivity.* 2000. - Vol. 7, № 10. - P. 59-74.
175. Davis, R. A. A cognitive-behavioral model of pathological Internet use Text. / R. A. Davis // *Computers in Human Behavior.* 2001. - Vol. 17, № 2. - P. 187-195.
176. Davis, R. Validation of a new scale for measuring problematic Internet use: Implications for pre-employment screening Text. / R. Davis, G. Flett, A. Bessre // *CyberPsychol. Behavior.* 2002. -Vol. 5, № 4. - P. 331-345.
177. DeRenard, Lisa and Manik Kline, Linda. "Alienation and the Game Dungeons & Dragons." *Psychological Reports*, 1990, 66, pp. 1219-1222.
178. Goldberg, I. Internet addiction disorder Text. / I. Goldberg // *CyberPsychol. Behavior.* 1996. - Vol. 3, № 4. - P. 403-412.
179. Griffiths, M. D. Internet addiction — time to be taken seriously? Text. / M. D. Griffiths // *Addiction Research.* 2000. - Vol. 8, №. 5. - P. 413-419.
180. Griffiths, M. D. Internet addiction: does it really exist? Text. / M. D. Griffiths // *Psychol. Inter, intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications.* 1998. - № 4. - P. 61-75.
181. Griffiths, M. D. Internet «addiction»: an issue for clinical psychology? Text. /M. D. Griffiths // *Clin. Psychology Forum.* 1996. - № 5. - P. 32-33.
182. Hall, A. Internet Addiction: Student case study using best practices in cognitive behavior therapy Text. / A. Hall, J. Parsons // *Journal of Mental Health Counseling.* 2001. - Vol. 23, № 4. - P. 312-327.

183. Hall, Alex (1988, April 27). "Investigation into the value of FRPGs as a strategy in developing children's creative writing." Unpublished honours paper at University of Nottingham.
184. Hamburger, Y. A. Loneliness and internet use Text. / Y. A. Hamburger, E. Ben-Artzi // *Computers and Human Behavior*. 2003. - Vol. 1, № 19. - P. 71-80.
185. Hughes, John (1988). *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order*. Paper presented in Anthropology IV Honours, Medical Anthropology Seminar, Dr. Margo Lyon, Dept. of Prehistory & Anthropology, Australian National University.
186. Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: A questionnaire survey Text. / K. Kim, E. Ryu, M.-Y. Chon et al. // *International Journal of Nursing Studies*. 2006. - Vol. 43, № 2. - P. 185-192.
187. Internet psycho-social technology that reduces social involvement and psychological well-being? Text. / Kraut R., Patterson M., Lundmark V. et al. // *Amer. Psychologist*. 1998. - № 7. - P. 1017-1031.
188. Jorissen P, Wijnants M, Lamotte W. Dynamic interactions in physically realistic collaborative virtual environments. *IEEE Trans Vis Comput Graph*. 2005 Nov-Dec;11(6):649-60
189. Kandell, J. J. Internet addiction on college campus: The vulnerability of college students Text. / J. J. Kandell // *CyberPsychol. Behavior*. 1998. - Vol. 1, № 1. - P. 11-17.
190. Keiji Suzuki. Consideration of Changing Roles in Multiagent Game. Fourth International Conference on Computational Intelligence and Multimedia Applications (ICCIMA'01) p. 200
191. Neil and McManus, Ian. "The Personality of Fantasy Game Players" *British Journal of Psychology* (1992), 84(4), 505-509.
192. Orzack, M. H. Computer addiction: What is it? Text. / M. H. Orzack // *Psychiatric Times*. 1998. - Vol. 15, № 8. - P. 34-38.

193. Orzack, M. H. How to recognize and treat computer.com addiction Text. / M. H. Orzack // Clin. Counseling Psychol. 1999. - Vol. 9, № 2. - P. 124130.
194. Phillips, Brian David. " Role-Playing Games in the English as a Foreign Language Classroom" Proceeding of the Tenth National Conference on English Teaching and Learning in the Republic of China, Taipei: Crane Publishing, Ltd., 1994, 625-648.
195. Psychiatric features of individuals with problematic internet use Text. / N. A. Shapira, T. D. Goldsmith, P. E. Keck Jr et al // Journal of Affective Disorders. 2000. - Vol. 57. № 1-3. - P. 267-272.
196. Rosenthal, Gary T., Barlow Soper, Earl J. Folse, and Gary J. Whipple. "Role-Play Gamers and National Guardsmen Compared." Psychological Reports 82 (1998): 169-170.
197. Shaffer, H. J. Understanding the means and objects of addiction: Technology, the Internet and gambling Text. / H. J. Shaffer // Journal of Gambling Studies. 1996. - Vol. 12, № 4. - P. 461-469.
198. Shaffer, H. Computer addiction: A Critical Consideration Text. / H. Shaffer, M. Hall, J. Bilt // Amer. J. Orthopsychiatry. 2000. - Vol. 70, № 2. - P. 162-168.
199. Shapira, N. A. Problematic internet use Text. / N. A. Shapira // Am. Psychiatric Association. 1998. - № 4. - P. 45-49.
200. Subbotsky E.V. Foundations of the Mind. Children's Understanding of Reality. - Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1993.
201. Sun CT, Lin H, Ho CH. Sharing tips with strangers: exploiting gift culture in computer gaming. Cyberpsychol Behav. 2006 Oct;9(5):560-70
202. Treuer, T. Internet addiction associated with features of impulse control disorder: is it a real psychiatric disorder Text. / T. Treuer, Z. Fabian, J. Furedi // Journal of Affective Disorders. 2001. - Vol. 66. № 2-3. - P. 283.
203. Victor Tay. Massively Multiplayer Online Game (MMOG) - A Proposed Approach for Military Application. 2005 International Conference

- on Cyberworlds (CW'05) pp. 396-400, Defense Science and Technology Agency (DSTA), Singapore.
204. Voiskounsky, A. E. Internet: Culture, diversity and unification Text. / A. E. Voiskounsky // Journal of the European institute for communication and culture. 1999. - Vol. 6, № 4. - P. 53-65.
205. Young, K. S. Addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype Text. / K. S. Young // Psychological reports. 1996. - № 79. - P. 899902.
206. Young, K. S. Employee Internet management: current business practices and outcomes Text. / K. S. Young, C. J. Case // CyberPsychol. Behavior. 2002. -Vol. 5, №4.-P. 355-361.
207. Young, K. S. Internet abuse in the workplace: new trends in risk management Text. / K. S. Young, C. J. Case // CyberPsychol. Behavior. 2004. -Vol. 7, № 1. - P. 105-111.
208. Young, K. S. Internet addiction: personality traits associated with its development Text. / K. S. Young, R. C. Rodgers // CyberPsychol. Behavior. -1998.-Vol. 2, № 1. P. 46-51.
209. Young, K S. Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder Text. / K. S. Young // CyberPsychol. Behavior. 1996. - Vol. 1, № 3. -P. 237-244.
210. Young, K. S. The center for on-line addiction frequently asked questions Text. / K. S. Young // Psychological reports. - 1999. - № 93. - P. 356360.
211. Young, K. S. The relationship between depression and Internet addiction Text. /K. S. Young, R. C. Rodgers // CyberPsychol. Behavior. 1998. -Vol.1, № 1. - P. 25-28.

Приложение А

Анкета для активных пользователей социальных сетей.

Приветствую, дорогой друг. Я провожу исследование, связанное с процессом виртуального общения. Ты можешь помочь мне в этом, ответив на ряд простых вопросов. Помни, что здесь нет правильных или неправильных ответов, так что отвечать можно так, как хочется. Спасибо за ответы!

Ваш пол _____

Ваш возраст _____

Сколько лет вы пользуетесь услугами Интернет _____

Дайте, пожалуйста, один из возможных ответов (**Практически всегда, Очень часто, Часто, Затрудняюсь с ответом, Редко, Крайне редко, Почти никогда**) на следующие вопросы:

1. Всегда ли Вы регистрируетесь под Вашим настоящим именем?
2. Бывает ли так, что Вы предпочитаете использовать прозвище вместо имени?
3. Склонны ли Вы подбирать новое имя или прозвище для разных кругов виртуального общения?
4. Всегда ли для визуального обозначения себя Вы используете свою фотографию?
5. Часто ли Вы меняете свою аватару?
6. Склонны ли Вы создавать альбомы с фотографиями, которые будут скрыты от людей, которые не состоят у Вас в друзьях?
7. Как часто Вы создаете альбомы с фотографиями или вносите личную информацию, которые были бы недоступна некоторым из ваших друзей?

8. Как часто Вы используете пиктограммы смайлов?
9. Как часто Вы пользуетесь интернет-сленгом?
10. Замечали ли Вы, что пользуетесь интернет сленгом вне интернета?
11. Складывалось ли у Вас впечатление, что Вам проще общаться в сети?
12. Следите ли Вы за орфографией и пунктуацией во время общения в сети?
13. Важно ли Вам, чтобы ваш собеседник писал грамотно?
14. Бывает ли так, что Вы начинаете писать сообщение, но в процессе переключаетесь на просмотр видео или прослушивание аудио?
15. Используете ли Вы ссылки на интернет-ресурсы для иллюстрации своих слов или подтверждения высказывания?
16. Как часто Вам случается оскорбить незнакомого человека в сети?
17. Кажется ли Вам иногда, что Вы провели за компьютером меньше или больше времени, чем на самом деле?
18. Как часто Вы добавляете новых друзей в социальных сетях?
19. Как часто Вы добавляете новую музыку в социальных сетях?
20. Как часто Вы добавляете новое видео в социальных сетях?
21. Как часто Вы добавляете картинки в социальных сетях?
22. Как часто Вы создаете новые фотоальбомы в социальных сетях?
23. Как часто Вы просматриваете альбомы своих друзей в социальных сетях?
24. Как часто Вы просматриваете альбомы друзей своих друзей в социальных сетях?
25. Как часто Вы отправляете понравившиеся аудио-, видеозаписи, изображения своим друзьям в социальных сетях?
26. Как часто Вы комментируете фотографии своих друзей в социальных сетях?
27. Как часто Вы добавляете новые приложения в социальных сетях?
28. Как часто Вы вступаете в новые группы в социальных сетях?
29. Как часто Вы создаете новые группы в социальных сетях?

30. Как часто Вы покидаете группы в социальных сетях?
31. Как часто Вы действительно посещаете встречи и события, на которые согласились в сети?
32. Как часто Вы меняете статус в социальных сетях?
33. С какой периодичностью Вы проверяете новости в социальных сетях?
34. Часто ли вы вступаете в группы, основная цель которых заключена в названии? («те, кто родился в феврале», «люди которые слушают тяжелый рок» и т.д.)
35. Бывает ли так, что Вы не добавляете человека в друзья, потому что информация о нем скрыта?
36. Бывает ли так, что Вы добавляете в друзья человека, чтобы не обидеть его?
37. Если неизвестный пользователь прокомментировал ваши фотографии или видеозаписи, вы поинтересуетесь, кто он?
38. Добавляете ли Вы себе популярную музыку или видеозаписи, чтобы больше Ваших друзей посещало Вашу страничку?
39. Поздравляете с днем рождения всех виртуальных друзей?
40. Стараетесь ли Вы, чтобы смысл вашего сообщения был предельно доступен?
41. Стремитесь ли Вы превратить виртуальные знакомства в реальные?
42. Стремитесь ли Вы к увеличению числа Ваших друзей?
43. Часто ли после реального знакомства Вы стремитесь добавить человека в друзья в сети?
44. Если Вам предлагает дружбу незнакомый человек, у которого с Вами много общих друзей, Вы добавите его в друзья?
45. Если кто-то из друзей просит передать новость вашим знакомым, Вы соглашаетесь?

Приложение Б

Опросник Е.А. Щепиловой «Восприятие Интернета»

Опросник, разработанный Щепиловой Е.А., включает 67 вопросов по 12 шкалам. Вопрос №67 (социолингвистический), был введен для определения степени принадлежности опрашиваемых к сетевой субкультуре и анализируется отдельно.

: Пожалуйста, ответьте на вопросы, выбрав один из предложенных вариантов ответа (или написав свой, где это необходимо).

«Правильных» или «неправильных» ответов не существует, поэтому выбирайте тот, который в наибольшей степени соответствует Вашим взглядам и Вашему мнению о себе.

Не тратьте много времени на обдумывание ответов. Давайте тот, который первым приходит Вам в голову. Постарайтесь по возможности не использовать промежуточные ответы типа «иногда» или «трудно сказать».

Заполнение всего опросника займет у Вас около 20 минут. Удачи!

1. Я считаю, что проявления агрессии в сети так же недопустимы, как и в реальной жизни.
 - да
 - нет
 - трудно сказать
2. Порой мне кажется, что я воспринимаю Интернет не так, как другие люди.
 - иногда
 - часто
 - никогда
3. У меня гораздо больше друзей в сети, чем в реальной жизни.
 - да

- нет
 - трудно сказать
4. Бывает, что ища в Интернете нужную мне информацию и забываю о своем первоначальном намерении.
- иногда
 - часто
 - никогда
5. Порой мне хочется переселиться в виртуальный мир.
- иногда
 - часто
 - никогда
6. При подключении к Интернету мое настроение обычно улучшается.
- да
 - нет
 - трудно сказать
7. Для меня важнее, как выглядит сайт, чем то, какая на нем информация.
- да
 - нет
 - трудно сказать
8. Я считаю, что Интернет нужен для:
- развлечения
 - поиска и хранения информации
 - общения
9. Я часто воспринимаю виртуальный мир как реальность.
- да
 - нет
 - трудно сказать
10. Мне больше нравятся сайты, на которых мало графики.

- да
- нет
- трудно сказать

11. Когда все против меня, Интернет помогает мне пережить трудные времена.

- иногда
- часто
- никогда

12. Я часто употребляю слова и выражения, принятые в сети, в своей реальной жизни.

- да
- нет
- трудно сказать

13. Мои друзья в сети гораздо лучше понимают меня, чем мои друзья в реальной жизни.

- иногда
- часто
- никогда

14. Я воспринимаю себя в Интернете иначе, чем в реальной жизни.

- да
- нет
- трудно сказать

15. Я предпочитаю общаться с теми людьми, которые хорошо разбираются в Интернете.

- да
- нет
- трудно сказать

16. У меня часто возникает потребность в структурировании информации, получаемой из Интернета.

- да
- нет
- трудно сказать

17. Я часто захожу виртуальные романы.

- иногда
- часто
- никогда

18. Обычно я чувствую себя комфортней в сети, чем в реальной жизни.

- иногда
- часто
- никогда

19. Я предпочитаю сайты, где много графики.

- да
- нет
- трудно сказать

20. Я часто не знаю точно, сколько времени провел в сети.

- да
- нет
- трудно сказать

21. Мне бывает сложно объяснить окружающим, что меня привлекает в Интернете.

- иногда
- часто
- никогда

22. Иногда Интернет кажется мне живым существом.

- иногда

- часто
- никогда

23. Бывает, что закончив работу в сети, я не могу вспомнить все, что я делал, где был.

- иногда
- часто
- никогда

24. Обычно я предпочитаю переписываться с человеком по электронной почте или общаться с ним по ICQ, чем говорить с ним по телефону или встречаться лично.

- да
- нет
- трудно сказать

25. Порой, после длительного пребывания в сети, у меня возникает страх (или чувство незащищенности) перед окружающей действительностью.

- иногда
- часто
- никогда

26. Даже большие тексты я предпочитаю читать с экрана монитора, а не в бумажном варианте.

- да
- нет
- трудно сказать

27. Я предпочитаю чаты, электронной почте и форумам.

- да
- нет
- трудно сказать

28. Мне бы хотелось проводить в сети больше времени, чем сейчас.

- да
- нет
- трудно сказать

29. Я скорее способен изменить что-то в виртуальном мире, чем в реальной жизни.

- да
- нет
- трудно сказать

30. Компьютер, на котором я работаю скорее:

- «девочка»
- «мальчик»
- просто машина

31. Находясь в сети, я люблю слушать музыку.

- иногда
- часто
- никогда

32. Бывает, что я пытаюсь действовать в реальном мире так же, как и в виртуальном.

- иногда
- часто
- никогда

33. В сети я чувствую себя гораздо увереннее, чем в реальной жизни.

- иногда
- часто
- никогда

34. Когда я захожу в Интернет, я точно знаю, чего хочу.

- да
- нет

- трудно сказать

35. Я предпочитаю виртуальные романы реальным.

- да
- нет
- трудно сказать

36. В Интернете я реализуюсь как личность лучше, чем в реальной жизни.

- да
- нет
- трудно сказать

37. Бывает, что после работы в сети, у меня возникает ощущение, что я о чем-то забыл или чего-то не сделал.

- иногда
- часто
- никогда

38. Порой мне кажется, что люди, с которыми я общаюсь в сети, понимают меня гораздо лучше, чем те, кто окружают меня в повседневной жизни.

- иногда
- часто
- никогда

39. Время в сети идет не так, как в реальной жизни.

- да
- нет
- трудно сказать

40. Бывает, что находясь в сети, мне кажется, что я теряю контроль над происходящим.

- иногда
- часто

- никогда

41. Мне больше нравится рассматривать различные картинки, чем читать.

- да
- нет
- трудно сказать

42. Пребывание в Интернете для меня скорее:

- развлечение
- работа
- жизнь
- другое (укажите, что именно) _____

43. Когда я нахожусь в Интернете, я перестаю замечать окружающую действительность.

- иногда
- часто
- никогда

44. Я всегда пытаюсь представить, как выглядит мой собеседник.

- иногда
- часто
- никогда

45. Мне кажется, что Интернету присущи некие мистические свойства.

- да
- нет
- трудно сказать

46. В сети для меня не существует понятий: верх, низ, право, лево.

- да
- нет
- трудно сказать

47. Мне нравится, что в Интернете можно нарушать правила реального мира.

- да
- нет
- трудно сказать

48. Бывает, что я трачу много времени на просмотр ненужной мне информации.

- иногда
- часто
- никогда

49. Порой я чувствую, что сильно отличаюсь от людей, не пользующихся Интернетом.

- иногда
- часто
- никогда

50. Интернет для меня скорее:

- часть реального мира
- отдельная, самостоятельная реальность
- другое (укажите, что именно) _____

51. Происходящее в сети зачастую гораздо интереснее того, что происходит в реальной жизни.

- да
- нет
- трудно сказать

52. Обычно я не переношу виртуальные знакомства в реальность.

- да
- нет
- трудно сказать

53. Случается, что граница между реальным и виртуальным миром для меня исчезает.

- иногда
- часто
- никогда

54. Мне сложно найти общий язык с людьми, не пользующимися Интернетом.

- да
- нет
- трудно сказать

55. Порой мне бывает трудно перевести образы в слова.

- иногда
- часто
- никогда

56. Порой виртуальный мир кажется мне более привлекательным, чем реальный.

- иногда
- часто
- никогда

57. Интернет кажется мне:

- одномерным
- трехмерным
- четырехмерным
- вне измерений

58. Иногда компьютер кажется мне живым существом.

- да
- нет
- трудно сказать

59. Когда я в Интернете, я другой, чем в реальной жизни.

- да
- нет
- трудно сказать

60. Порой мне хочется перенести свои действия в сети на реальную жизнь (Например, в конфликтной ситуации – желание «отключиться», занести в «игнор»).

- иногда
- часто
- никогда

61. Находясь в Интернете, я чувствую себя частью чего-то большего.

- да
- нет
- трудно сказать

62. Мне бывает сложно выразить то, что я чувствую, находясь в сети.

- иногда
- часто
- никогда

63. В Интернете я чувствую себя в большей безопасности, чем в реальном мире.

- да
- нет
- трудно сказать

64. Часто мне сложнее найти общий язык с людьми в реальной жизни, чем в Интернете.

- да
- нет
- трудно сказать

65. Меня устраивают законы и правила виртуального мира гораздо больше, чем реального.

- да
- нет
- трудно сказать

66. Интернет для меня скорее:

- безграничен
- имеет границы

67. Напишите что означают следующие понятия:

- «аська» _____
- IP-адрес _____
- «админ» _____
- хостинг _____
- «спам» _____
- тэг (tag) _____
- «ламер» _____
- форум _____
- «флуд» _____
- www _____

Ключи к шкалам опросника «Восприятие Интернета»

I. Факторы зависимости

- Принадлежность к сетевой субкультуре: № 2, 12, 15, 49, 54, 67
- Нецеленаправленность поведения: № 4, 16, 23, 34, 40, 48
- Потребность в сенсорной стимуляции: № 7, 10, 19, 27, 31, 41, 55

II. Особенности восприятия Интернета

- Мотивация использования Интернета: № 8, 42
- Изменение состояния сознания в результате использования Интернета: № 6, 9, 14, 32, 43, 50, 53, 59
- Восприятие Интернета как лучшего, предпочтительного по сравнению с реальной жизнью («уход»): № 5, 11, 18, 25, 28, 29, 33, 36, 51, 56, 63
- Общение: № 3, 13, 17, 24, 35, 38, 52, 64

III. Последствия зависимости

- Время в Интернете: № 20, 39
- Пространство в Интернете: № 46, 57, 66
- Восприятие Интернета как проективной реальности: № 21, 37, 44, 45, 61, 62
- Одушевленность Интернета: № 22, 30, 58
- Стремление перенести нормы виртуального мира в реальный: № 1, 26, 47, 60, 65