

ПРОБЛЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ ЛИЧНОСТИ: ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

Храповская Е.А. (РУДН)

Проблема идентичности в рамках становления информационной среды на текущий момент остается актуальной и до конца не изученной. Понятие идентичности наделяют, как положительными особенностями, так и, одновременно, отрицательными. Сложности идентификации человека в информационной среде вызваны рядом активных преобразований и изменений в разных сферах общества: в экономике (прогрессирует внедрение информационных технологий, расширяются бизнес-возможности и стратегии, появились и совершенствуются платежные системы, создаются новые программные продукты для автоматизации деятельности и т.п.), в политике (трансформируется значение власти – наблюдается переход от власти над материальными ценностями в пользу владения информацией и информационными сертификатами, кодами), в социальной среде (переход от вербального общения и взаимодействия в невербальное, уход от социального единства и проявление активной индивидуализации и самовыражения через продукты и возможности виртуальной среды).

Целью статьи является психологический анализ проблемы виртуальной идентичности личности.

Виртуальность (от лат. *Virtualis* – возможный) объект или состояние, которые реально не существуют, но могут возникнуть при определенных условиях [5].

С точки зрения Д. Ланье, 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 соответствующие стимулы в сенсорном поле человека и воспринимать его ответные реакции в моторном поле в реальном времени [6]. В зависимости от характера взаимодействия человека с виртуальной средой выделяют три вида виртуальной реальности – пассивную, исследовательскую и активную [4]. Виртуальная реальность имеет следующие основные характеристики: нематериальность (изображаемое производит эффекты, характерные для вещественного); условность параметров (объекты искусственны и изменяемы); эфемерность (свобода входа/выхода обеспечивает возможность прерывания и возобновления существования) [3]. Появление и активное внедрение виртуальной реальности вызывает необходимость в постоянной адаптации человека, приспособлении к

внешней среде и новым техническим, информационным новациям, что увеличивает нагрузку на внутренние структуры человека. Трансформируется «социальность» современного человека в связи с широким распространением сетевых социальных связей, технологических и технических новаций. Происходит интеллектуализация деятельности, увеличивается объем необходимой к обработке и запоминанию информации, что приводит к обесцениванию человеческого капитала и повышению требований, а также появляются новые формы социального неравенства. Развитие виртуальной реальности приобретает глобальные масштабы, но сопровождается углублением тенденции к атомизации. В своей работе «Бегство от свободы» Э. Фромм еще указывал на то, что индивидуализация человека в обществе имеет две тенденции. С одной стороны, люди осознают себя самостоятельными социальными субъектами, которые действуют независимо от традиционных социальных структур, таких как общины, группы, кланы и др. С другой стороны, происходит ослабление социальных связей, которые складывались веками и основывались, в том числе на принципе взаимопомощи [7]. Ситуация двойной направленности – эклектичности бытия и усугубления «атомизации» общества дезориентирует человека и мотивирует его к поиску самосознания и идентичности.

Появление термина «идентичность» в психологии связывают с именем Э. Эриксона, идентичность – это целостность Я, внутренняя непрерывность и тождественность личности [8]. Э. Эриксон выделил некоторые элементы идентичности на уровне индивидуального опыта: 1) чувство идентичности - это чувство личностного тождества и исторической непрерывности личности; 2) сознательное чувство личностной идентичности основано на двух одновременных наблюдениях: восприятии себя как тождественного и осознании непрерывности своего существования во времени и пространстве, с одной стороны, и восприятии того факта, что другие признают мое тождество и непрерывность, - с другой; 3) переживание чувства идентичности с возрастом и по мере развития личности усиливается: человек ощущает возрастающую непрерывность между тем, что он пережил за все свое детство, и тем, что он предполагает пережить в будущем; между тем, кем он хочет быть, и тем, как воспринимает ожидания других по отношению к себе [8]. Чувство идентичности сопровождается ощущением целенаправленности и осмысленности собственной жизни и уверенности во внешнем одобрении. Дж. Марсиа определил идентичность как «структуру эго – внутреннюю самосоздающуюся, динамическую организацию потребностей, способностей, убеждений и индивидуальной истории». Для операционализации понятия идентичности он выдвинул предположения, что данная гипотетическая структура проявляется феноменологически через наблюдаемые паттерны «решения проблем» [13]. Общение в условиях виртуальной реальности дает пользователям новые возможности для самовыражения, свободу самопрезентации и ставит задачу самоопределения и построения виртуальной идентичности, а также определения личных границ и целей. В реальном мире четко задаются рамки для самокатегоризации (пол, возраст, национальность, рост и т.п.), при этом виртуальная реальность представляет полную свободу выбора. Интернет-среда не просто дает свободу выбора, а ставит перед пользователем задачу самоопределения, решение этой задачи является условием существования в этой среде. Решение именно этой двойной задачи и позволяет человеку стать субъектом не только социального, но и информационного мира [2]. Виртуальная реальность предоставляет широкий круг возможностей и легкость в создании и приобретении виртуальной идентичности пользователя. Это взаимосвязано с отсутствием границ, как временных, так и пространственных, ощущением безнаказанности, удалением

коммуникативных барьеров, анонимностью желаемого уровня, разнообразием видов деятельности, возможностями выражать и скрывать чувства. По мнению Дж. Мида наличие осознаваемой идентичности означает момент относительной свободы личности, так как человек перестает следовать ритуализированному развертыванию действий и начинает думать о цели и тактике своего поведения [14]. Виртуальная реальность позволяет создать множественность идентичностей и изменять их в процессе виртуальной коммуникации в зависимости от преследуемых целей и желаний, что расширяет опыт пользователя дает возможность выразить свое «Я» (нередки случаи смены пола в виртуальной сети или социального статуса, например семейного статуса). Виртуальная идентичность может не совпадать с реальной идентичностью и это может быть связано с неудовлетворенностью определенными сторонами реальной идентичности. В этом случае виртуальная самопрезентация может быть «осуществлением мечты, неосуществимой в реальности, мечты о силе и могуществе или о принадлежности и понимании» [15]. В виртуальной коммуникации становится возможным выражение запретных в реальности агрессивных тенденций [17], высказывание взглядов, которые невозможно высказать в реальности даже самым близким людям [20], выражение подавленных в реальности сторон своей личности удовлетворение запретных в реальности сексуальных побуждений [19,20], желания контроля над другими людьми, манипулятивных тенденций [9,11,16]. Следовательно, виртуальная идентичность может служить выражением подавленной части своего Я или удовлетворять потребность в признании и силы. Удовлетворяя потребность в признании и силе, люди создают такую виртуальную самопрезентацию, которая соответствует их идеалу «Я» и замещает плохое реальное «Я» [9,19,20]. Также виртуальная сетевая идентичность отличная от реальной идентичности может создаваться из-за многогранности «Я» в реальности, в чем реализуется и проявляются многие границы своего «Я» [12]. Структура идентичности развивается на протяжении всей жизни человека в соответствии с изменениями внутреннего контекста. Так как социальные изменения постоянны. Индивид сталкивается с постоянным изменением информации для ассимиляции. Для поддержания своей идентичности он может какое то время не воспринимать эти изменения, используя для этого различные стратегии защиты идентичности [1,10]. Особенно актуально при появлении фобий, связанных с виртуальной реальностью (таких, как интернетофобия - боязнь Интернета; томофобия – боязнь отсутствия оценок, откликов и смайликов; номофобия – страх оказаться без Интернета или мобильной связи; фобия утечки личных данных и др.).

Следует обратить внимание, что в целях приспособления к различным ситуациям Я-концепция регулирует поведение человека, делая более выраженным осознание либо социальной, либо личностной идентичности [1,18]. Человек, для которого момент обретения настоящей идентичности есть момент отказа от установившегося в пользу нового, стремится таким образом выстроить стратегию поиска самоопределения [2]. Очевидным является факт, что виртуальная идентичность коренным образом изменяет и оказывает влияние на социальную и личную идентичность. Здесь следует отметить уход от вербального общения, освоение новых навыков в виде написания коротких и наиболее точных по смыслу выражений, использование фигурок и символов для выражения эмоций; изменение персонального аспекта идентичности в случаях повышения уверенности, самооценки пользователя в процессе использования сети интернет; увеличение объемов информации и расширение личных границ, в том числе и границ самопознания, еще хочется отметить новые методики образовательных программ и

общедоступность любой информации, что снижает мотивацию к выявлению новых знаний и открытий.

В рамках проведенного теоретического исследования виртуальной идентичности и ее особенностей была рассмотрена дилемма индивидуализации и социализации личности, эклектичности и атомизации общества, реальной и виртуальной идентичности, обозначена взаимосвязь социальной, личной и виртуальной идентичности. При этом остается достаточно много актуальных вопросов.

Для дальнейшего исследования хочется обозначить вопросы: исключают ли черты виртуальной идентичности социальную идентичность в личности пользователя; какая идентичность первична; при преобладании черт социальной идентичности в личности возникает ли Интернет-зависимость; валидны ли для эмпирических исследований виртуальной реальности методики, используемые в арт-психотерапии.

Литература:

- [1] Антонова Н.В., Одинцова М.С. Интеграционная модель исследования идентичности в контексте интернет-коммуникации. – М., 2010.
- [2] Белинская Е.П., Жичкина А.Е. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью. – М., 2004.
- [3] Иванов Д.В. Императив виртуализации: Современные теории общественных изменений / Д.В. Иванов. – СПб.: Изд-во С.- Петерб. ун-та, 2002. – С.143.
- [4] Кондратьев И. Технология – виртуальная, результат - реальный // Computerworld, № 35. – М. 1997.
- [5] Носов Н. А. Психологические виртуальные реальности. – М., 1994.
- [6] Стратегическая психология глобализации: Психология человеческого капитала. Глоссарий/ Под науч. ред. А. И. Юрueva. – 2006.
- [7] Фромм Э. Бегство от свободы. – М.: Флинта. 2006. – 246 с.
- [8] Эрикссон Э. Идентичность: юность и кризис. / Пер. с англ. – М.: Флинта. 2006. – 342 с.
- [9] Becker B. To be in touch or not? Some remarks on communication in virtual environments. 1997.
- [10] Breakwell G.M. (ed.). Threatened identities / Chichester: Wiley, 1983.
- [11] Dautenhahn K. The physical body in Cyberspace: at the age of extinction? 1997.
- [12] Kelly P. Human Identity Part 1: Who are you? / Netropolitan life/E-lecture from the univercity course about the net. 1997.
- [13] Marcia J.E. Identity in adolescence / Adelson J. (ed.) Handbook of adolescent psychology. N.Y.: John Wiley, 1980.
- [14] Mead G.H. Mind, self and Society. / Chicago: The Univ. of Chicago Press, 1946.
- [15] Suler J. Cyberspace as Dream World (Illusion and Reality at the «Palace»). 1996a.
- [16] Suler J. Do Boys Just Wanna Have Fun? Male Gender-Switching in Cyberspace (and how to detect it). 1996b.
- [17] Suler J. The Bad Boys of Cyberspace Deviant Behavior in Online Multimedia Communities and Strategies for Managing it. 1997.
- [18] Tajfel H. Social identity and intergroup relations. – Cambridge: Cambridge Univ. Press. 1982.
- [19] Turkle, Sh. Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs / Culture of the Internet. (Sara Kiesler, Ed.), pp. 143-155. Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, Mahwah, NJ, US, 1997.

[20] *Young K. S.* What makes the Internet so addictive: Potential explanations for pathological Internet use? Paper presented at the Annual Meeting of the American Psychological Association, Chicago, IL, August, 1997.