

*На правах рукописи*

**ДЕМИЛЬХАНОВА Ангелина Мухамедовна**

**ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА ОБРАЗ Я  
(НА ПРИМЕРЕ РОЛЕВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР)**

**Специальность: 19.00.05 – Социальная психология**

**Автореферат  
диссертации на соискание ученой степени  
кандидата психологических наук**

**Ярославль 2009**

**Работа выполнена на кафедре психологии Кыргызско-Российского  
Славянского Университета**

- Научный руководитель - доктор философских наук, профессор  
**Брудный Арон Абрамович**
- Официальные оппоненты: доктор психологических наук, профессор  
**Козлов Владимир Васильевич**  
кандидат психологических наук, доцент  
**Индина Татьяна Анатольевна**
- Ведущая организация - Московский городской  
психолого-педагогический университет

Защита диссертации состоится «   » \_\_\_\_\_ 2009 г. в \_\_\_\_ на заседании диссертационного совета Д 212.00.02 в Ярославском государственном университете им. П.Г. Демидова по адресу: 150057, г. Ярославль, проезд Матросова, д. 9, ауд. 208

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке Ярославского государственного университета им. П.Г. Демидова

Автореферат разослан « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2009 года

Ученый секретарь  
диссертационного совета

Клюева Н.В.

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

**Актуальность темы.** Вопрос о виртуальной реальности имеет глубокие исторические корни. Сама концепция виртуальной реальности появилась из древней человеческой мечты об освобождении от телесной оболочки, избавлении от границ материального тела. Виртуальная реальность может однажды сделать возможными нереальные мечты, включая опыт увеличения наших физических и сенсорных сил; выход из тела и возможность смотреть на себя со стороны; принятие новой идентичности. В последние два десятилетия действующие компьютерные технологии позволяют выполнить эти желания и, таким образом, возможности, о которых раньше люди только мечтали, начали жить своей собственной жизнью в виртуальной реальности.

Интерес к виртуальной реальности ощущаем и по количеству публикаций и научных работ на эту тему. Исследованию виртуальной реальности посвящено множество текстов различных специалистов: философов, социологов, психологов, историков, лингвистов, культурологов, педагогов, маркетологов, политологов и многих других.

Имеющиеся работы и исследования посвящены в основном тому, что компьютерные игры используются как побег от реальности, где достигается особое ощущение собственной идентичности (Леонова Л.Г., Бочкарёва Н.Л., 1998; Коловоротный С.В., 2000; Фриндте В., Келер Т., 2000; Shotton M., 1989; Young K., Suler J., 1996; Greenfield D., 1999). Другие работы касаются особенностей виртуальной реальности, а также особенностей личности людей, взаимодействующих с виртуальной реальностью (Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В., 2000; Жичкина А.Е., Белинская Е.П., 2000; Бубеев Ю.А., Романов А.И., Козлов В.В., 2008; Reid E., Deaux K., 1996; Turkle S., 1996; Donath J., 1997; Suler J., 1997; Sempsey J., 1997). Одни исследователи утверждают, что уход в виртуальную реальность является компенсаторным механизмом (Young K., 1996; Reid E., Deaux K., 1996; Turkle S., 1996; Suler J., 1997), другие – что в виртуальной реальности реализуется Идеальное Я индивидов (Turkle S., 1996; Becker G., 1996; Young K., 1998). Известно также, что занятия компьютерными играми, превосходящие условную норму (не свыше 2-х часов в день), приводят к переориентации эмоциональных и межличностных отношений (Леонова Л. Г., Бочкарёва Н. Л., 1998).

В настоящее время становится очевидно, что виртуальная реальность тесно связана с феноменом игры. Однако, несмотря на такой широкий интерес к теме виртуальной реальности, следует отметить, что психологические механизмы втягивания в искусственную игровую реальность (или виртуальную реальность игры) к настоящему времени исследованы очень мало. Существуют практически единичные работы, посвященные исследованию виртуальной реальности компьютерных игр (Шмелев А.Г., 1988; Бурлаков И.В.; 2000, Дубейко М.А., 2005). В связи с этим, на наш взгляд, вопрос о влиянии компьютерных игр на человека представляется очень важным и заслуживает детального изучения.

**Объект исследования** - образ Я индивидов, играющих в ролевые компьютерные игры.

**Предмет исследования** - изменения образа Я под воздействием виртуальной реальности.

**Цель** исследования: изучение влияния виртуальной реальности на образ Я у индивидов, играющих в ролевые компьютерные игры.

**Общая гипотеза исследования:** активное и постоянное участие индивидов в ролевых компьютерных играх ведет к изменениям восприятия образа Я и возникновению дополнительных форм идентификации личности.

Общая гипотеза раскрывается в следующих **частных гипотезах:**

1. Для индивидов, играющих в ролевые компьютерные игры характерна несформированность образа Я, которая выражается как в неопределенном представлении о своем физическом Я, так и в нечетком психологическом самоописании.

2. У игроков в ролевые компьютерные игры возможна идентификация с виртуальными персонажами.

3. У индивидов, играющих в ролевые компьютерные игры, в отношениях с окружающими будет наблюдаться повышенная доминантность и эгоцентризм.

4. У игроков в компьютерные игры происходит нарушение полоролевой идентификации.

**Задачи исследования:**

1. Провести теоретический анализ отечественных и зарубежных исследований по проблеме виртуальной реальности.

2. Сформулировать определение виртуальной реальности.

3. Проанализировать структуру и свойства виртуальной реальности с целью выявления ее специфических характеристик.

4. Провести сравнительный анализ образа Я испытуемых экспериментальной и контрольной группы.

5. На основе сравнительного анализа образа Я экспериментальной и контрольной групп изучить ее изменение под воздействием виртуальной реальности ролевых компьютерных игр.

6. Разработать практические рекомендации для людей, активно и постоянно пребывающих в виртуальной реальности и имеющих психологические проблемы, требующие коррекции.

**Теоретико-методологическая основа исследования.** Психоаналитические интерпретации образа Я (З. Фрейд, Ж. Лакан, С. Жижек, Э. Эриксон и др.), научные труды направления виртуалистики А.Н. Носова, О.И. Генисаретского, Ю.Т. Яценко, работы в области исследования виртуальной реальности (Ф.И. Гиренок, С.В. Коловоротный, М. Heim, M. Krueger и др.), системный подход (Б. Ф.Ломов), принцип детерминизма (С.Л. Рубинштейн, А.Н.Леонтьев), принцип экзистенциализма (Ж.П.Сартр).

В качестве основных **методов** были использованы: теоретический анализ; метод экспертной оценки; контент-анализ; для изучения изменения личностных особенностей и особенностей образа Я под воздействием виртуальной реальности использовались психодиагностические методики: методика диагностики межличностных отношений Т. Лири, методика «Кто Я» Куна-Макпартленда, опросник Мини-Мульт (сокращенный вариант Миннесотского многомерного личностного перечня MMPI), проективная методика «Нарисуй человека» (К. Махвер), проективная методика «Человек под дождем» (А. Абрамс, А. Эмчин), проективная методика «Дом. Дерево. Человек» (Дж.Бук), проективная

методика «Несуществующее животное» (М.З., Дукаревич); методы математической обработки данных: статистический пакет программ SPSS (расчет средних, стандартных отклонений, критерии достоверности отличий – t-критерий Стьюдента, корреляция Пирсона) и программа Statist (критерий Фишера).

**Эмпирическая база исследования.** В исследовании приняли участие 162 человека в возрасте от 18 до 27 лет. Чтобы более четко определить различие, мы будем использовать традиционную сложившуюся классификацию деления групп на экспериментальную и контрольную. Но под экспериментальной мы имеем в виду: 82 человека, увлекающиеся ролевыми компьютерными играми; а под контрольной группой – 80 человек, играющих в ролевые компьютерные игры в крайне редких случаях. Все испытуемые лица мужского пола.

**Научная новизна.** Нами был предложен конструкт и определение виртуальной реальности. Также был выявлен и теоретически обоснован феномен влияния виртуальной реальности на образ Я людей, активно и постоянно участвующих в ролевых компьютерных играх. В том числе, была показана зависимость данного влияния от регулярности и продолжительности участия в компьютерных играх. Нами было выявлено, что люди, проводящие за игрой в ролевые компьютерные игры не менее 5-7 часов ежедневно в течение не менее 1 года, обнаруживают изменения в восприятии образа Я, заключающиеся в формировании дополнительных форм идентификации личности. В работе представлен механизм возникновения дополнительной личностной идентификации, а также обоснован факт влияния ролевого компьютерного персонажа на изменение образа Я.

**Теоретическая значимость.** Систематизированы подходы к изучению виртуальной реальности. На основании этого в работе дано определение термина «виртуальная реальность», введен конструкт виртуальной реальности, подробно описаны и упорядочены важнейшие свойства виртуальной реальности: порожденность, актуальность, автономность, интерактивность, иммерсивность, симуляция, возможность управления событиями. Обобщены и упорядочены подходы к исследованию особенностей людей взаимодействующих с виртуальной реальностью. Обосновано влияние виртуальной реальности в зависимости от вида компьютерных игр, а также в зависимости от длительности и регулярности использования компьютерных игр.

**Практическая ценность исследования.** Полученные в работе данные о возникновении дополнительных форм идентификации личности у людей, активно и постоянно участвующих в ролевых компьютерных играх, имеют большое значение для понимания феномена виртуальной реальности. Обнаруженные изменения образа Я при взаимодействии с виртуальной реальностью могут нарушать сферу межличностных отношений индивида. На основе полученных результатов разработана коррекционная программа для людей, обнаруживших изменение образа Я под воздействием виртуальной реальности, целью которой является улучшение коммуникативных навыков, увеличение уровня эмпатии, а также усиление процессов саморефлексии и самоконтроля. Результаты исследования могут быть использованы практическими психологами при организации практической и коррекционной работы с людьми, находящимися в

постоянном взаимодействии с виртуальной реальностью, а также преподавателями при разработке учебных курсов по основам информационных технологий.

**Надежность и достоверность** полученных результатов обеспечивалась теоретической и методологической обоснованностью исследования, репрезентативностью выборки испытуемых, применением комплекса валидных и надежных методик, а также использованием статистических методов обработки данных.

**Апробация работы.** Результаты теоретических и практических исследований в рамках указанной темы представлены на заседаниях кафедры психологии, Ученого Совета гуманитарного факультета и Ученого Совета Кыргызско-Российского Славянского Университета; материалы диссертации обсуждены на Международной научно-практической конференции «Соединяя Восточную и Западную Психиатрию» (Москва, 2005); 1-й международной конференции «Искусственный интеллект: философия, методология, инновации» (Москва, 2006); международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов-2007» (Москва, 2007); 2-й международной конференции «Искусственный интеллект: философия, методология, инновации» (Санкт-Петербург, 2007); международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов-2008» (Москва, 2008).

**Основные положения, выносимые на защиту:**

1. Выявленный нами механизм возникновения дополнительных форм идентификации при взаимодействии с виртуальной реальностью заключается в том, что ролевой персонаж компьютерной игры, являющийся образом реального объекта, в результате череды идентификаций субъект интегрирует в себя по механизму интроекции. Данный механизм аналогичен имеющему место в раннем детстве на так называемой «стадии зеркала» механизму идентификации, описанному в работах Жака Лакана.

2. У испытуемых в экспериментальной группе, по сравнению с контрольной, можно констатировать несформированный образ Я, что выражается в неопределенности при описании физического Я, преобладании абстрактных характеристик в самоописании, в выборе категорий самоописания, связанных с поиском себя и с самоопределением.

3. Занятия компьютерными играми продолжительностью, превосходящей условную норму (не свыше 2-х часов в день), приводят к возникновению дополнительных идентификаций личности.

4. Существуют различия в образе Я у испытуемых экспериментальной и контрольной групп, которые выражаются в более высоких показателях эгоцентричности и доминантности, в негативном отношении к себе, в идентификации с виртуальными персонажами, а также в наличии проблем с полоролевой идентификацией у испытуемых экспериментальной группы.

**Объем и структура диссертации.** Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложения, включающего коррекционную программу. Основной текст диссертации изложен на 137 страницах, содержит 9 таблиц и 8 рисунков. Библиография включает 157 источников русскоязычной и 35 иностранной литературы.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** обосновывается актуальность темы исследования, проводится краткий анализ работ по данной проблеме, определяется его объект и предмет, формулируются цели, задачи и гипотеза работы, описывается практическая и теоретическая значимость.

В **первой главе «Виртуальная реальность как предмет исследования»** представлен анализ литературы по проблеме виртуальной реальности и об особенностях идентификации в виртуальной реальности.

Существуют различные подходы к исследованию виртуальной реальности, в зависимости от характера понимания и трактовки этого понятия. Слова «виртуальный», «виртуальная реальность» достаточно многозначны и используются для обозначения разнообразных феноменов современной культуры.

Проведено краткое исследование происхождения термина «виртуальная реальность». Важность этой задачи обусловлена тем, что определенная «экспансия» термина привела к его двоякому толкованию. Сегодня виртуальная реальность понимается именно как иллюзорная реальность трехмерного мира, создаваемого с помощью компьютерных технологий, позволяющая человеку взаимодействовать с представленными в нем объектами (включая изменение их формы, местоположения и т.п.), и в котором доминируют логико-языковые структуры. Многие авторы, исследующие мир виртуальной реальности, отмечают, что идея виртуальной реальности возникла во второй половине XX века в ряде специальных наук – в физике, психологии, эргономике. Первым слово виртуальный в этой связи упомянул А.А. Брудный в 1964 г., когда говорил о том, что существуют значения слов актуальные и виртуальные (Брудный А.А., 1964).

Взгляд, характерный для разработчиков компьютерных программ и технического обеспечения, состоит в трактовке виртуальных реальностей как сложных технических систем, то есть их относят к физической или технической, реальности (Krueger M., 1991; Sutherland I., Harris L., I van E., 1992; Lanier, 1992; Hammet F., 1993).

А.Н. Носов, О.И. Генисаретский, Ю.Т. Яценко и др. разработали и описали подход, основанный на признании полионтологичности реальности, который получил название виртуалистика. Виртуальные психологические реальности описаны ими еще в 1986 году (Носов Н.А., Генисаретский О.И., 1986). Этот подход подразумевает, что существует много несводимых друг к другу, то есть онтологически самостоятельных, реальностей, например, бодрствование и сон, измененное состояние и обычное состояние сознания (Носов Н.А., 2000).

В современной французской психологии и в трудах С. Жижека и его школы М. Долара, А. Зупанчича и др. говорится о том, что специфика статуса виртуальной реальности определяется различием между имитацией и симуляцией: виртуальная реальность не имитирует реальность, но симулирует ее с помощью сходства (Жижек С., 1998).

Наиболее интересным для нашей работы представляется точка зрения Ф.И. Гиренка на рассмотрение проблемы виртуальной реальности. Ф.И. Гиренок является одним из современных философов, занимающихся культурологической и антропологической проблематикой, он говорит о том, что следует «...отделить слово «виртуальность» от современных информационных технологий и

отождествить с культурой вообще». Реальность состоит из наличного и возможного. Наличное – это бывшее возможное. А возможное – это будущее наличное. Всякое наличное обернуто в оболочку возможного. Разрыв между наличным и возможным взрывает реальность. Появляется виртуальная реальность, к составу которой относится наличное без возможного и возможное без локализации в составе наличного (Гиренок Ф.И, 2006).

Следовательно, существует несколько аспектов объяснения виртуальной реальности:

в философском аспекте – это некое возможное пространство;

в техническом аспекте виртуальная реальность связана только с компьютерными средствами и технологиями, и с тем, каким образом происходит взаимодействие с пользователем;

в психологическом аспекте виртуальная реальность понимается как продукт искусственного изменения реальности и отношения к ней (сон, вымысел, миф, психофармакологическое воздействие – наркотическое или алкогольное опьянение и т.п.).

Таким образом, мы можем изобразить представление о виртуальной реальности в виде конструкта:



**Рис. 1 Конструкт виртуальной реальности**

В нашей работе мы понимаем виртуальную реальность как некоторое пространство, созданное с помощью компьютерных технологий, воспринимаемое как реально существующее.

Важнейшими свойствами виртуальной реальности являются: порожденность, актуальность, автономность, интерактивность (Носов Н.А., 1994), иммерсивность (Ковалевская Е.В., 1998; Фимин А.Ю., 2007), симуляция (Жижек С., 1998), возможность управления событиями (Коловоротный С. В., 2000).

Компьютерные игры являются одним из способов взаимодействия с виртуальной реальностью. Игра способна создавать особый мир, который временно, в силу принятых участниками игры условий и по мере исполнения ее правил, становится таким же значимым, как действительный. Это модель отношений и действий, совершаемых в реальном мире. Это модель происходящих в нем событий (Брудный А.А., 1998).

Существует множество различных классификаций компьютерных игр, но наиболее важной для нашей работы является классификация, предложенная А.Г Шмелевым, где игры разделяются на ролевые и не ролевые компьютерные игры (Шмелев А.Г., 1988).

Специфика ролевых компьютерных игр в том, что это игры, в которых играющий принимает на себя роль компьютерного персонажа, то есть сама игра обязывает играющего выступать в роли конкретного или воображаемого компьютерного героя. Не следует путать их с ролевыми играми в жанровой классификации компьютерных игр (RPG). Основная особенность ролевых игр –

наибольшее влияние на психику играющего, наибольшая глубина «вхождения» в игру, а также мотивация игровой деятельности, основанная на потребностях принятия роли и ухода от реальности.

В нашей работе для раскрытия темы мы пользуемся такими понятиями как образ Я и идентификация.

Образ Я – понятие, выражающее единство и целостность личности с ее субъективной, внутренней стороны; индивид, каким он известен самому себе, каким он видит и представляет самого себя. Образ Я – это не сумма частных характеристик, а целостный образ, единая, хотя и не лишенная внутренних противоречий, установка по отношению к самому себе (Кон И.С., 1984).

В современной психологии понятие идентификации охватывает три пересекающиеся области психической реальности. Во-первых, идентификация – это интроективный процесс объединения субъектом себя с другим индивидом или группой на основании установившейся эмоциональной связи, а также включение в свой внутренний мир и принятие как собственных их норм, ценностей и образцов. Открытое подражание как следование образцу особенно ярко выступает в дошкольном детстве. Во-вторых, идентификация – это представление, видение субъектом другого человека как продолжения себя самого, наделение его своими, чертами, чувствами, желаниями (например, родители, ожидающие от ребенка осуществления собственных честолюбивых замыслов). В-третьих, идентификация – это механизм постановки субъектом себя на место другого, что проявляется в виде погружения, перенесения индивидом себя в поле, пространство, обстоятельства другого человека, что приводит к усвоению его личностных смыслов. Этот тип идентификации позволяет моделировать смысловое поле партнера по общению, обеспечивает процесс взаимопонимания и вызывает содействующее поведение (Кондратьев М.Ю., 2006).

Таким образом, в нашей работе мы понимаем образ Я как представление индивида о самом себе, а идентификацию как процесс, в результате которого происходит формирование образа Я индивида.

Механизм идентификации был описан Ж. Лаканом. Формирование Я согласно Ж.Лакану происходит на так называемой «стадии зеркала». Ж. Лакан определяет развитие и становление человеческой психики, исходя из уверенности, что его (moi) создается не в результате действия принципа реальности, а в результате череды идентификаций, в которых главную роль играет функция *imago*, структурирующая *moi*, создающая поле воображаемого и позицию другого.

Ж.Лакан превращает зеркало в образец «воображаемого отчуждения субъекта», поскольку в зеркало смотрятся ради «самопознания» (Бенвенуто С., 2006). С зеркального образа, с первичной идентификации со своим собственным двойником начинает выстраиваться лакановский субъект. Стадия зеркала – не просто эпоха в истории индивида, но изначальный этап истории, исток истории, в котором начинается непрекращающаяся до конца дней битва человеческого субъекта за самого себя, борьба с другим собой, со своим двойником.

В виртуальной реальности, когда при вхождении в пространство компьютерной игры, пользователь выбирает себе ролевой персонаж, и начинает игру – где в последствии видит себя на дисплее компьютера, как конкретного персонажа – происходит разделение, то есть визуализация образа себя. Разделение

внешнего и внутреннего: внешнее Я – на дисплее компьютера, а внутреннее Я – как субъект. Увиденный в зеркале глаз, а в случае компьютерной игры – глаз, персонажа на дисплее компьютера – объект – уже не глаз субъекта, но его (отчужденная) репрезентация. Данный механизм подробно описан Ж. Лаканом в работе «Стадия зеркала и её роль в формировании функции Я» (Лакан Ж., 1997).

Объект всегда есть образ (*imago*), то есть образ реального объекта, который субъект интегрирует в себя, по механизму интроекции придавая ему статус фантазма. Исходя из этого, ролевой персонаж игры является для пользователя тем образом (*imago*), который может оказывать обратное влияние на формирование его и его идентификации.

Нами были проанализированы работы, в которых изучалась проблема идентификации в виртуальной реальности. Мы выяснили, что одной из уникальных особенностей виртуальной реальности является возможность поэкспериментировать с самоотождествлением. Основное количество социально-психологических исследований виртуальности ориентировано на анализ закономерностей построения виртуальной идентичности пользователя (Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смылова О.В., 2000; Reid E., Deaux K., 1996; Turkle S., 1996; Donath J., 1997; Suler J., 1997; Sempsey J., 1997).

Некоторые исследователи в своих работах склоняются к мысли о том, что постоянное пребывание в виртуальной реальности и создание «виртуальной личности» является компенсацией тех или иных сложностей, испытываемых пользователем в реальном взаимодействии (Reid E., Deaux K., 1996; Young K., 1996; Turkle S., 1997, Suler J., 1997). Другие исследователи говорят о том, что чаще всего «виртуальная личность» создается именно с целью испытать новый опыт и не является компенсаторным стремлением по преодолению объективных или субъективных трудностей реального общения и взаимодействия (Белинская Е.П., 2000; Фриндте В., Келер Т., 2000; Жичкина А.Е., 2001). Показано так же, что особенности идентичности индивида могут регулировать и влиять на поведение в Интернете (Жичкина А.Е., Белинская Е.П., 2000), а также, что Идеальное Я индивида реализуется в виртуальной реальности (Becker G., 1996; Turkle S., 1996; Young K., 1998).

Известно также, что введение компьютеров наряду с пользой (создание компьютерной психотерапии, компьютерного обучения) породило и ряд проблем, среди которых Интернет-зависимость и компьютерная аддикция как частный вид Интернет-зависимости от компьютерных игр (Войскунский А.Е., 1999, 2000.). Проблеме зависимости от виртуальной реальности посвящено множество работ различных авторов (Леонова Л.Г., Бочкарёва Н.Л., 1998; Войскунский А.Е., 2000; Коловоротный С.В., 2000; Фриндте В., Келер Т., 2000; Бубеев Ю.А., Романов А.И., Козлов В.В., 2008; Shotton M.A., 1989; Goldberg I., 1995; Suler J., 1997; Young K., 1998; Greenfield D., 1999).

Проведенный обзор теоретических источников показал, что проблема влияния виртуальной реальности компьютерной игры на человека к настоящему времени исследована очень мало. Неизвестно также, насколько описанные выше психологические механизмы универсальны или, наоборот, специфичны, относительно игровых сред.

**Вторая глава «Методологические проблемы исследования влияния виртуальной реальности на образ я»** посвящена изложению основных методологических подходов, используемых в работе, описанию процедуры, методов и методик, применяемых в целях получения психодиагностических данных. В ней также представлены характеристики выборки испытуемых и основания для выделения групп.

Основными методологическими подходами и принципами, используемыми в работе, являются: системный подход – личность мы рассматриваем как целостную структуру, не сводимую к сумме своих элементов (Ломов Б. Ф., 1984); принцип детерминизма – мы предполагаем, что личность индивида изменяется под воздействием ситуации, в данном случае под воздействием социальной ситуации и во взаимодействии с виртуальной игровой реальностью (Рубинштейн С.Л., 1960; Леонтьев А.Н., 1975); принцип экзистенциализма – мы полагаем, что отдельные ключевые факторы определяют не только личность, но все существование индивида в целом. В нашей работе одним из таких факторов определяющих существование индивида является виртуальная реальность (Сартр Ж.П., 1989).

#### **Процедура и этапы исследования:**

**ПЕРВЫЙ ЭТАП** – поисковый. На данном этапе был проведен теоретический анализ литературы по изучаемой проблеме. В итоге были определены направления исследования, теоретико-методологические подходы, цель, задачи, гипотезы, объект, предмет и методы.

На **ВТОРОМ ЭТАПЕ** осуществлялось формирование психодиагностической батареи и проведение психодиагностического обследования испытуемых.

Для выявления влияния виртуальной реальности на образ Я у индивидов, играющих в ролевые компьютерные игры были применены следующие **диагностические методики:**

методика диагностики межличностных отношений Т. Лири (Корелин А.Л., 2001) для изучения расхождений в представлении субъекта о себе («Реальное Я»), о своем идеальном Я («Идеальное Я») и ролевом персонаже «Nick name»; опросник Мини-Мульт (сокращенный вариант Миннесотского многомерного личностного перечня ММРП) (Райгородский Д.Я., 2006) для изучения особенностей профиля личности наших испытуемых; методика «Кто Я» Куна-Макпартленда (Кун М., Макпартленд Т., 1984) для диагностики особенностей самоидентификации наших испытуемых; проективная методика «Нарисуй человека» (К. Маховер) (Anastasi A., Urbina S., 1997) для диагностики неосознаваемых свойств личности, связанных с реальным окружением и поведением; проективная методика «Человек под дождем» (А. Абрамс, А. Эмчин) (Остер Дж., Гоулд П., 2000) для диагностики личностных резервов и особенностей защитных механизмов наших испытуемых; проективная методика «Дом. Дерево. Человек» (Дж.Бук) (Белова О.В., 1996) с целью выяснения взаимоотношений с родителями у наших испытуемых; проективная методика «Несуществующее животное» (Дукаревич М.З., 1990) для изучения представления испытуемых о самих себе и диагностики сформированности образа Я.

Чтобы более четко определить различие, мы использовали традиционную сложившуюся классификацию деления групп на экспериментальную и контрольную.

Основой для выделения экспериментальной группы послужили следующие критерии: 1- активность участия в ролевых компьютерных играх (не менее 1-го года); 2- регулярность участия (ежедневно); 3- длительное нахождение за компьютером (по 5-7 часов в день).

Основой выделения контрольной группы были критерии: 1- участие в компьютерных играх, но не ежедневно и не постоянно как в случае с экспериментальной группой; 2- приблизительно 2-3 раза в неделю, иногда реже; 3- длительность нахождения за компьютером не превышала 2-х часов.

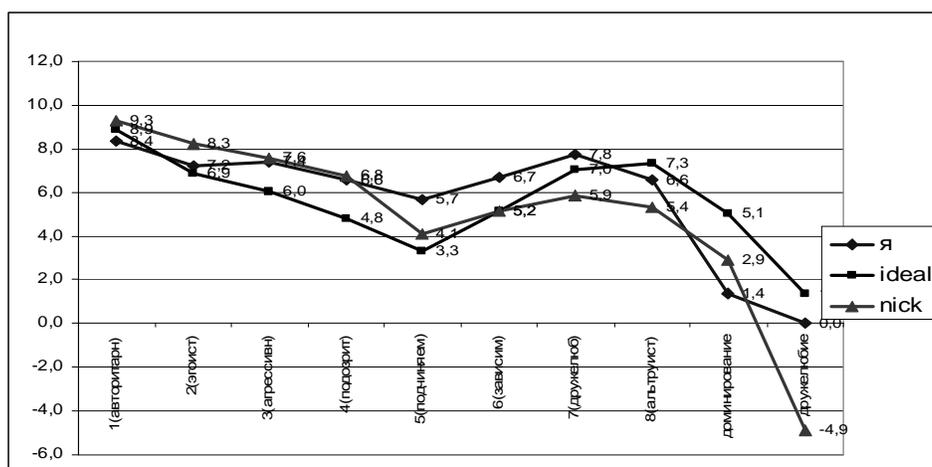
**В экспериментальную группу** вошли 82 испытуемых в возрасте от 18 до 26 лет. Средний возраст испытуемых составил 20,9. Средний «стаж» участия в ролевых компьютерных играх – 3,2 года, регулярность использования компьютерных игр – в среднем 3,6 часа в день. Все испытуемые лица мужского пола.

**В контрольную группу** вошли 80 человек в возрасте от 18 до 27 лет. Средний возраст испытуемых 21,7. Средний «стаж» участия в ролевых компьютерных играх – 2,8 лет, регулярность использования компьютерных игр – 1,8 часа в неделю. Все испытуемые лица мужского пола.

На ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ с учетом выделенных групп проводился анализ и интерпретация полученных психодиагностических данных.

**Третья глава** посвящена анализу и интерпретации данных социально-психологического исследования.

В результате проведенного нами экспериментального исследования было обнаружено, что существуют различия в образе Я экспериментальной и контрольной групп. По результатам теста **диагностики межличностных отношений (ДМО)** в экспериментальной группе наблюдаются большие расхождения между образом «Реального Я», «Идеального Я» и «Nick name».



**Рис. 2** Показатели «Реального Я», «Идеального Я» и «Nick name» в экспериментальной группе (по тесту ДМО)

Достоверные различия в образе «Реального Я» и «Идеального Я» наблюдаются по следующим октантам: «агрессивный» ( $t=2,474(P=0,014)$ ), «подозрительный» ( $t=3,181(P=0,001)$ ), «подчиняемый» ( $t=4,799(P=0,001)$ ) и «зависимый» ( $t=2,651(P=0,009)$ ).

Достоверные различия в образе «Реального Я» и «Nick name» существуют по октантам: «эгоистичный» ( $t=1,95(P=0,054)$ ), «подчиняемый» ( $t=2,83(P=0,005)$ ), «зависимый» ( $t=2,34(P=0,021)$ ), «дружелюбный» ( $t=2,97(P=0,004)$ ) и «альтруистичный» ( $t=1,88(P=0,063)$ ). Находясь в виртуальной реальности, испытуемые этой группы становятся более эгоистичными, но менее подчиняемыми, скромными, робкими, уступчивыми, зависимыми, конформными, дружелюбными и альтруистичными, меньше проявляют теплоту и дружелюбие в отношениях.

Показатель дружелюбия испытуемых экспериментальной группы в виртуальной реальности -4,9, в образе же «Реального Я» он равен 0 ( $t=3,3(P=0,001)$ ).

При сопоставлении «Идеального Я» и «Nick name» достоверные различия были обнаружены практически по всем октантам: «эгоистичный» ( $t=2,45(P=0,014)$ ), «агрессивный» ( $t=2,83(P=0,005)$ ), «подозрительный» ( $t=3,54(P=0,001)$ ), «дружелюбный» ( $t=1,72(P=0,088)$ ) и «альтруистичный» ( $t=2,687(P=0,008)$ ).

Анализируя результаты контрольной группы испытуемых, мы увидели, что образ «Реального Я», «Идеального Я» и «Nick name» очень близки друг к другу.

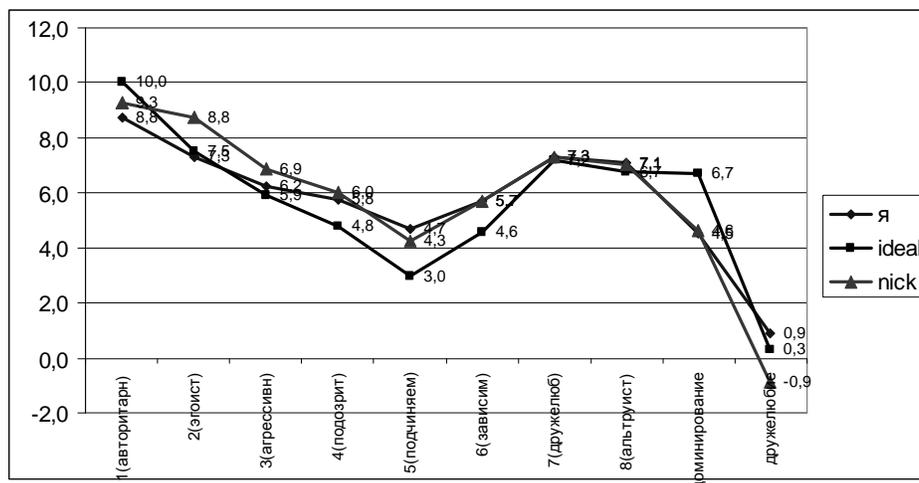


Рис. 3 Показатели «Реального Я», «Идеального Я» и «Nick name» в контрольной группе (по тесту ДМО)

При сопоставлении «Реального Я» и «Идеального Я» достоверные различия нами были обнаружены по октанту «подчиняемый» ( $t=3,40(P=0,001)$ ) и по октанту «зависимый» ( $t=1,72(P=0,088)$ ). В идеале испытуемые этой группы стремятся к тому, чтобы быть менее уступчивыми, эмоционально сдержанными, способными подчиняться и быть зависимыми от других людей. Практически, образ «Реального Я» и «Идеального Я» испытуемых контрольной группы не имеет больших расхождений.

Образ «Реального Я» и «Nick name» имеет различия только по октанту «эгоистичный» ( $t = 2,34$  ( $P = 0,021$ )). Находясь в виртуальной реальности, испытуемые этой группы ведут себя более эгоистично и проявляют склонность к соперничеству.

В образе «Идеального Я» и «Nick name» достоверные различия существуют по октантам: «эгоистичный» ( $t = 2,03$  ( $P = 0,045$ )), «подозрительный» ( $t = 2,12$  ( $P = 0,036$ )) и «подчиняемый» ( $t = 2,23$  ( $P = 0,027$ )). В виртуальной реальности испытуемые этой группы становятся более эгоистичными, более критичными по отношению ко всем событиям и явлениям, происходящим в виртуальной реальности, а также более критичными к окружающим людям.

Сравнивая же средний бал показателей «Реального Я» в экспериментальной и контрольной группе, мы обнаружили, что образ «Реального Я» испытуемых обеих групп различается только по октанту «агрессивный» ( $t=2,12$ ,  $p=0,04$ ). То есть испытуемые экспериментальной группы, считают себя более агрессивными, упрямыми, упорными, настойчивыми, чем испытуемые контрольной группы.

Образ «Идеального Я» обеих групп достоверных различий не имеет. Испытуемые обеих групп в идеале хотят быть более доминантными, энергичными, компетентными, хотят иметь авторитетную позицию среди окружающих.

Образ «Nick name» имеет различия по октантам «дружелюбный» ( $t=1,98$ ,  $p=0,05$ ) и «альтруистичный» ( $t=2,19$ ,  $p=0,03$ ). А также существуют различия по показателю «доминирование» ( $t=1,83$ ,  $p=0,07$ ) и «дружелюбие» ( $t=2,57$ ,  $p=0,01$ ). Находясь в виртуальной реальности, испытуемые экспериментальной группы ведут себя менее ответственно по отношению к людям, менее деликатны, добры и отзывчивы в отношениях с окружающими, в отличие от контрольной группы.

В нашем исследовании сначала мы провели анализ теста Куна-Макпартленда «Кто Я» в соответствии с классификацией, предложенной М. Куном и Т. Макпартлендом.

В результате мы получили следующие данные:

**Таблица 1**

**Сравнительные показатели ответов испытуемых по тесту Куна-Макпартленда «Кто Я»**

Категория	экспериментальная группа(%)	контрольная группа(%)	$\phi^*$
Физическое Я	3,5	7,4	2,57*
Социальное Я	22,0	28,1	2,08*
Рефлексивное Я	72,0	63,0	2,84**
Трансцендентальное Я	2,4	1,5	0,96

Примечание: Уровень статистической значимости: \*  $P < 0,05$ ; \*\*  $P < 0,01$

Низкие показатели ответов категории «Социальное Я» можно объяснить тем, что в виртуальной реальности не важны социальные роли.

Большой процент ответов категории «Рефлексивное Я» может быть связан с тем, что у испытуемых экспериментальной группы рефлексия является одним из значимых факторов в субъективном восприятии образа Я.

Испытуемые экспериментальной группы, отвечая на вопросы теста «Кто Я», в 2 раза чаще дают себе отрицательные характеристики по сравнению с контрольной группой. В экспериментальной группе процент отрицательных ответов составляет 12,7%, в контрольной группе 5,9 % ( $\phi^*=3,5$  ( $P<0,001$ )). То есть этот показатель может свидетельствовать о фиксации на негативных характеристиках в образе Я.

Далее мы проанализировали ответы в предложенной нами классификации.

При сопоставлении результатов экспериментальной и контрольной групп были выявлены достоверные различия в категории «Полоролевые характеристики». В экспериментальной группе процент ответов этой категории меньше почти в 2 раза по сравнению с контрольной (2,9%, 5,9% соответственно,  $P<0,05$ ).

Так же различаются и результаты ответов категории «Эгоцентризм» в контрольной и экспериментальной группах. В экспериментальной группе ответ этой категории составляет 4,4%, а в контрольной 1,9% ( $P<0,05$ ). То есть, возможно, испытуемые экспериментальной группы больше ориентированы на себя и у них меньше развиты чувства общности и чувства солидарности с другими.

Специфичной оказалась категория «Nick». Эта категория была выделена нами исключительно для экспериментальной группы. В контрольной группе ответов, касающихся этой категории, не обнаружено. Испытуемые экспериментальной группы, отвечая на вопрос «Кто Я?», идентифицируют себя с персонажами, используемыми ими в виртуальной реальности. А также позиционируют себя как геймеров, то есть игроков в компьютерные игры.

Также специфичной оказалась категория «Ищущий», потому что ответы этой категории были выявлены только в экспериментальной группе. Это может говорить о том, что испытуемые экспериментальной группы до сих пор находятся в поиске себя.

#### **Графические проективные тесты.**

Анализируя результаты проективных методик «Нарисуй человека», «Человек под дождем», «Дом. Дерево. Человек», «Несуществующее животное», мы выделили следующие интересующие нас параметры:

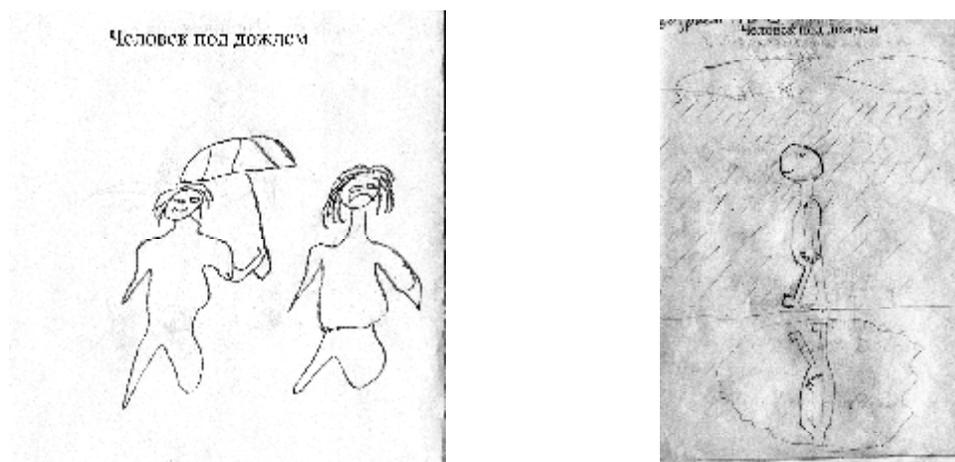
1. Положение фигуры на листе. В левой части листа – направленность в прошлое, в правой – в будущее, в центре – в настоящее.
2. Размер фигуры. Считается, что размер фигуры является важным показателем самооценки. Очень маленькая фигура рассматривалась нами как заниженная самооценка, средняя фигура – адекватная самооценка, чрезмерно большая фигура – завышенная самооценка.
3. Страхи – выделенные (чрезмерно большие) глаза с подчеркнутыми зрачками.
4. Полоролевая позиция – фигура мужского, женского или среднего рода.

В тесте «Нарисуй Человека» присутствуют рисунки с чрезмерно большими, выделенными глазами, что указывает на наличие страхов в рисунке человека (57,1%) с достоверным различием по отношению к контрольной группе (38,8%,

$P < 0,05$ ). В экспериментальной группе рисунок человека находится в левой части листа у 23,8% испытуемых, а в контрольной группе у 10,2 % ( $P < 0,05$ ).

В проективном тесте «Человек под дождем» присутствует фигура человека среднего рода, что говорит о наличии неопределенной полоролевой идентификации 4,8% в рисунке человека, которые отсутствуют в контрольной группе. Этот же показатель наблюдается и в тесте «Несуществующее животное», где фигура представлена без определения пола 21,4% в экспериментальной группе и 12,2% – в контрольной.

Также в нашем исследовании мы обнаружили наличие нескольких фигур в рисунке человека под дождем: 10,7% в экспериментальной группе, а в контрольной группе – 0% ( $P < 0,001$ ). При этом мы столкнулись с рисунками, где есть полное зеркальное отражение фигуры (3,7%).



**Рис. 4** Примеры рисунков нескольких человек в экспериментальной группе (тест «Человек под дождем»)

Анализируя результаты методики «Несуществующее животное», мы получили достоверные различия между группами в следующих показателях:

В экспериментальной группе в 44% рисунков отмечается указание на древний возраст животных, а в контрольной только 10,2 % ( $P < 0,01$ ). Возраст варьирует от 100 лет до нескольких миллионов, а в нескольких рисунках отмечался возраст бесконечности как вариант бессмертия.

Рисунки несуществующего животного в экспериментальной группе имеют несколько голов (8,3%), в контрольной группе всего 2%, но достоверных различий по этому признаку нет.

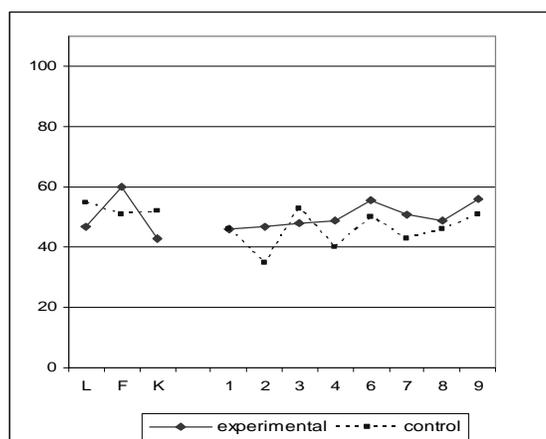
В рисунках несуществующего животного выявляется абстрактный рисунок 7,1% в экспериментальной группе, в контрольной – 0% ( $P < 0,01$ ); наличие антенны – 8,3% в экспериментальной, 0% в контрольной ( $P < 0,01$ ); механическое животное – 10,7% экспериментальная, 2% – контрольная ( $P < 0,05$ ); руки-крылья – 11,9% в экспериментальной, в контрольной – 2% ( $P < 0,05$ ).

В образе Я выявлены высокие показатели по наличию страхов: 64,3% – в экспериментальной, 44,9% – в контрольной группе с достоверным различием ( $P < 0,05$ ). Причем этот показатель можно расценить как устойчивый, так как он

прослеживается и в социальном представлении о собственной личности в рисунке человека и в образе Я в рисунке животного.

Сопоставляя все рисуночные методики в экспериментальной и контрольной группе, мы обнаружили, что в экспериментальной группе в рисунках животного встречаются рисунки, где животное нарисовано в виде usb-шнура, животное живет в Интернете, дождь в рисунке «Человека под дождем» в виде матрицы, голова человека изображена в виде компьютера. В общей сложности рисунков компьютерной тематики 4,8% в экспериментальной группе, в контрольной же группе рисунков подобной тематики нет вообще ( $\varphi^*=2.8$ ,  $P<0,005$ ).

При анализе опросника Мини-Мульт мы сопоставляли среднестатистические данные профиля экспериментальной и контрольной группы



**Рис. 5** Усредненный профиль испытуемых экспериментальной и контрольной группы (опросник Мини-Мульт)

Опросник Мини-Мульт позволяет нам с большей уверенностью говорить о наличии социопатии в экспериментальной группе, которая определяется сочетанием высокой тревожности с пренебрежением к социальной ответственности и повышенной непродуктивной активностью, поскольку эта активность ориентирована не на поддержку социальных контактов, а на уход в мир собственных переживаний и рефлексии.

Таким образом, согласно полученным результатам можно предположить, что различие в представлении о себе («Реальное Я», «Идеальное Я» и Виртуальное Я («Nick name»)) у испытуемых экспериментальной группы является следствием изменения восприятия образа Я. Формирование образа Я, согласно Ж.Лакану, происходит на так называемой «стадии зеркала», когда возможно изменение восприятия целостного образа Я. Происходит разделение внешнего и внутреннего, внешнее Я – на дисплее компьютера, а внутреннее Я – как субъект. Именно поэтому как следствие и образ Виртуального Я («Nick-name») испытуемых этой группы является самостоятельным образом. Ролевой персонаж игры («Nick name») является для испытуемых экспериментальной группы тем образом (imago), который оказывает обратное влияние на формирование Я (ego) и его идентификации. Сопоставляя полученные данные с другими исследованиями, мы можем говорить о том, что виртуальный образ не является реализацией

идеального образа, как об этом говорится в исследованиях Turkle S. (1996), Becker G. (1996), Young K. (1998). Корреляционный анализ между методикой «ДМО» и «Мини-Мульт» в экспериментальной группе показал наличие достоверно значимой корреляционной связи между показателями шкалы «Ну» и октантом «агрессивный» в оценке «Реального Я» ( $r=0,78$ ,  $p<0,01$ ). В оценке «Nick name» в экспериментальной группе существует достоверно значимая корреляционная связь между шкалой «Нс» и октантом «подчиняемый» ( $r=0,61$ , ( $p<0,01$ )), также между шкалой «Ну» и октантом «подчиняемый» ( $r=0,67$ , ( $p<0,01$ )), между шкалой «Ну» и октантом «подозрительный» ( $r=0,70$ , ( $p<0,01$ )), между шкалой «Pd» и октантом «подчиняемый» ( $r=0,58$ , ( $p<0,01$ )).

**Таблица 2**

**Корреляционные зависимости между методикой «ДМО» и «Мини-Мульт» в экспериментальной группе**

		Шкалы методики Мини-Мульт		
		НУ	НС	PD
Октанты (методика «ДМО»)	«Агрессивный» «Реальное Я»)	0,78**	-	-
	«Подчиняемый» «Nick name»)	-	0,61**	0,58**
	«Подозрительный» «Nick name»)	0,70**	-	-

*Примечание: Уровень статистической значимости: \*  $P<0,05$ ; \*\*  $P<0,01$ ; пропуски означают, что корреляции очень маленькие и на незначимом уровне*

Выявленная корреляционная связь между шкалами методики «Мини-Мульт» и «ДМО» позволяет сделать предположение, что виртуальный образ является компенсацией подчиняемого поведения в реальности, доминантность проявляется в отношениях, выстраиваемых в виртуальной реальности.

О создании «виртуальной личности» как компенсации потребности в доминировании и власти показывают исследования Дубейко М.А. (2005), Reid E., Deaux K.(1996), Suler J.(1997).

Количественное увеличение по октанту «эгоистичный» в оценке собственного «Nick name» наблюдается в обеих группах, что может являться следствием отсутствия ожидания социальной оценки собственных действий.

В контрольной группе октант «эгоистичный» при оценке «Nick name» имеет обратную корреляционную связь с категорией «Эгоцентризм» в тесте «Кто Я» ( $r=-0,37$ , ( $p<0,01$ )). Что может говорить о том, что образ, создаваемый в виртуальной реальности, реализует в некоторой степени эгоистические тенденции испытуемых, которые в реальной жизни у них мало выражены.

По результатам опросника «Мини-Мульт» мы можем говорить о том, что активность испытуемых экспериментальной группы ориентирована не на поддержку социальных контактов, а на уход в мир собственных переживаний и рефлексии. Ж. Лакан говорит о том, выход за пределы самого себя (иначе говоря, взгляд на себя со стороны) непосредственно связан с рефлексией, которая всегда

осуществляется откуда-то извне (из каких-то позиций, представлений, отношений лежащих за границами человеческого Я).

Преобладание (согласно результатам теста «Кто Я») характеристики категории «Рефлексивное Я» по сравнению с «Физическим Я» и «Социальным Я» связано, по нашему мнению, с преобладающим значением внутренних переживаний по сравнению с внешними. В категории «Рефлексивное Я» преобладают в экспериментальной группе такие характеристики как: доминантность, эгоцентризм, идентификация с виртуальными персонажами. В целом, эти и другие характеристики, свидетельствующие о преобладании показателей «Рефлексивного Я», мы объясняем формирующимся представлением о собственной личности, которое ведет к преобладанию тенденции к самоопределению (ответы категории «Ищущий» в тесте «Кто Я»). На несформированность образа Я указывают такие детали как: незавершенный рисунок, абстрактный рисунок, древний возраст животного, рисунок, отражающий механические предметы в рисуночной проективной методике «Несуществующее животное».

Категория «Ищущий» в экспериментальной группе имеет корреляционную связь с наличием рисунка животного с древним возрастом ( $r=0,37$ , ( $p<0,05$ )), с рисунком животного в виде «головонога» ( $r=0,76$   $p<0,01$ ), с наличием рисунка у животного рук в виде крыльев ( $r=0,64$ , ( $p<0,01$ )) в тесте «Несуществующее животное». Выявленная корреляционная связь между характеристиками теста «Кто Я» и «Несуществующее животное» подтверждают данное предположение.

**Таблица 3**

**Корреляционные зависимости между категорией «Ищущий» в тесте «Кто Я» и показателями методики «Несуществующее животное» в экспериментальной группе**

<b>Признаки методики «Несуществующее животное»</b>	<b>Категория «Ищущий»</b>
Животное древнего возраста	0,37 *
Фигура животного в виде головонога	0,64**
Изображение рук в виде крыльев у животного	0,64**

*Примечание: Уровень статистической значимости: \*  $P<0.05$ ; \*\*  $P<0.01$*

Рисуночные методики позволяют предположить, что у испытуемых экспериментальной группы присутствует ощущение опасности в объективной реальности и как следствие, над восприятием реального мира преобладает мир фантазирования и иллюзорных представлений о жизни.

В экспериментальной группе в проективных рисуночных методиках отмечается наличие неопределенной полоролевой идентификации в рисунке человека. Также о затруднениях полоролевой идентификации у испытуемых экспериментальной группы говорят результаты теста «Кто Я». В

экспериментальной группе процент ответов категории «Полоролевые характеристики» меньше почти в 2 раза по сравнению с контрольной.

Исследованию данной феноменологии посвящены различные работы (Reid E., Deaux K., 1996; Turkle S., 1996; Donath J., 1997; Suler J., 1997; Sempsey J., 1997). В них, прежде всего, отмечается, что само создание виртуальной личности обеспечивается возможностью «убежать из собственного тела» – как от внешнего облика, так и от индикаторов статуса во внешнем облике, и, следовательно, от ряда оснований социальной категоризации: пола, возраста, социально-экономического статуса, этнической принадлежности и т.п. По словам Э. Рейд, в виртуальности тело полностью освобождается от физического и входит в царство символического (Reid E., Deaux K., 1996). Соответственно, считается, что именно возможность максимального самовыражения вплоть до неузнаваемого самоизменения является одной из распространенных причин виртуальной коммуникации у наиболее активных ее участников (Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смылова О.В., 2000). Полученные нами результаты по этой категории теста подтверждают эту позицию.

Затруднения полоролевой идентификации могут быть связаны с несформированностью образа Я, о чем говорилось выше.

Объяснения рисунка второго человека в тесте «Человек под дождем» при анализе литературы мы не обнаружили. Единственная работа, в которой обсуждается проблема двойника – это работа Рене Жирара (Жирар Р., 2000). Рисунок второго человека может являться некоторым механизмом психологической защиты у испытуемых экспериментальной группы, так как он был обнаружен в тесте «Человек под дождем», а, как известно, данная методика ориентирована на диагностику силы эго человека, его способности преодолевать неблагоприятные ситуации, противостоять им. Одним из таких механизмов психологической защиты становится диссоциация, которая является нормальной частью защит психики от потенциального ущерба травматического воздействия, как это было продемонстрировано К.Юнгом. К. Юнг пишет о том, что травматический комплекс вызывает диссоциацию психического. Сам комплекс оказывается вне волевого контроля и по этой причине обладает качеством психической автономии (Юнг К.Г., 1998). Но диссоциация означает множественную личность, то есть тогда у наших испытуемых должно существовать два совершенно различных осознаваемых состояния, которые могут сменять друг друга без предупреждения, собственное «Я» должно быть фрагментировано на несколько отщепленных частичных собственных «Я» (Мак-Вильямс Н., 2006). Мы не можем говорить о наличии диссоциации у наших испытуемых, а скорее можно предполагать, что происходит процесс формирования дополнительной личностной идентификации через оригинальный или нестандартный подход к восприятию своего образа Я.

Изменение восприятия образа Я может проявляться в виде формирования дополнительной личностной идентификации. Можно предположить, что Я складывается одновременно и параллельно со становлением схемы тела, причем формирование такого единства ускоряется, если собственное Я субъекта складывается по образу другого человека. Ж. Лакан обнаружил соответствие между начальным моментом в формировании Я и исходным нарциссическим

опытом, так называемой «стадией зеркала». С этой точки зрения, определяющей Я через его самоотождествление с образом другого человека, нарциссизм, даже «первичный», не есть состояние, лишённое интер-субъективного отношения, но, напротив, интериоризация такого отношения (Лапланш Ж., Понталис Ж.-Б., 1996). Эта позиция подтверждается выявленной обратной корреляционной связью между рисунком второго человека в экспериментальной группе в тесте «Человек под дождем» и категорией «Физическое Я» по тесту «Кто Я» (небольшой процент ответов этой категории по сравнению с контрольной группой) ( $r=-0,98$ , ( $p<0,01$ )), а также корреляционной связью с категорией «Эгоцентризм» в этой же методике ( $r=0,49$ , ( $p<0,01$ )).

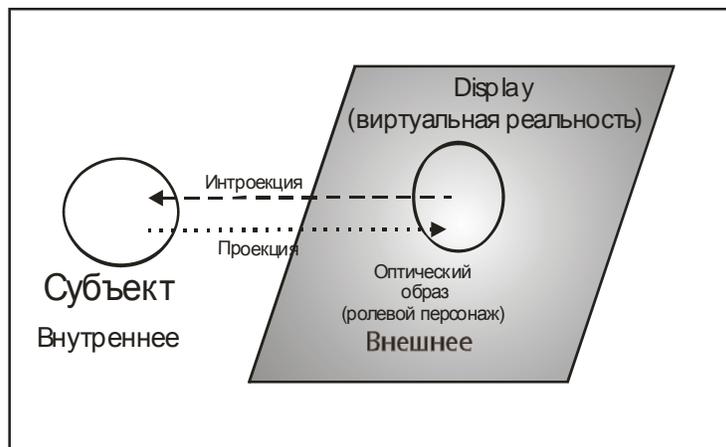
**Таблица 4**  
**Корреляционные зависимости между методикой «Кто Я» и изображением двух фигур в методике «Человек под дождем» в экспериментальной группе**

Категория («Кто Я»)	Рисунок двух человек («Человек под дождем»)
Физическое Я	-0,98**
Эгоцентризм	0,49 **

Примечание: Уровень статистической значимости: \*  $P<0.05$ ; \*\*  $P<0.01$

Таким образом, можно предположить, что процесс дополнительной личностной идентификации возникает как механизм психологической защиты, позволяющий испытуемым экспериментальной группы функционировать параллельно в виртуальной реальности и реальной действительности. Кроме того, можно предположить, что возникновение дополнительного образа в рисунке «Человек под дождем» и маленький процент ответов категории «Физическое Я» в экспериментальной группе, по сравнению с контрольной, связан с тем, что одно физическое тело не может одновременно существовать в обеих реальностях, что было выше отмечено.

Вероятно, что механизм возникновения дополнительных форм идентификации личности аналогичен «стадии зеркала». Графически это можно изобразить так:



**Рис. 6 Механизм возникновения дополнительных форм идентификации личности.**

Деформация образа Я рассматривалась З.Фрейдом. Фрейд сравнивал работу психики, сложнейшего органического образования, с функционированием простейшего организма, амебы. Организм поддерживает жизнь, вбирая в себя чужеродное, но полезное, вещество, и, избавляясь от собственного, но вредного, вещества. Ввод и вывод вещества – наиболее фундаментальные процессы для живого организма. Психика, часть такого организма, не является исключением из правила: адаптация и прогресс достигаются здесь на протяжении всей жизни посредством фундаментальных процессов интроекции и проекции. Введение чего-то внутрь «я» и выведение вовне – психические события первой величины. Это первичные процессы не только для поддержания жизни организма (как в случае обмена веществ), но и вообще для всякой дифференциации и модификации в любом конкретном организме. Подобные акты вбирания и выбрасывания включают активное взаимодействие между организмом и внешним миром. На этом базисном принципе строится все взаимодействие между субъектом и объектом, независимо от уровня его кажущейся сложности и многообразия. (Как представляется, в конечном счете, его можно обнаружить в любом сложном взаимодействии). Законы природы, видимо, немногочисленны, но она неисчерпаема в том, что касается их конкретных вариантов (Кляйн М., Айзекс С. и др., 2001).

Фрейд считает, что периметр Я может меняться, и он как бы реформируется, деформируется под влиянием социальных, индивидуальных и других импульсов. Форма Я со временем вытягивается в сторону социальных, индивидуальных и других желаний. По словам А.А. Брудного у наших испытуемых реальность представлена в своеобразном «зеркале» – на дисплее компьютера. А реальностью называется все, что существует, все, что есть (Брудный А.А., 1999). Туда и вытягивается Я испытуемых экспериментальной группы. Если воспользоваться аналогией Фрейда, то бывает и деление амебы. Что проявляется изображением второго человека в проективном тесте «Человек под дождем» у испытуемых экспериментальной группы в нашем исследовании. Это свидетельствует о формировании дополнительных форм идентификации личности.

В результате проведенного исследования наша гипотеза подтвердилась. То есть мы можем говорить о том, что активное и постоянное участие в ролевых компьютерных играх ведет к изменениям восприятия образа Я и возникновению дополнительных форм идентификации личности.

**В заключении** диссертационного исследования представлены основные **результаты** и формулируются следующие **выводы**:

1. В нашей работе мы предлагаем и придерживаемся следующего определения виртуальной реальности: виртуальная реальность это некоторое пространство, созданное с помощью компьютерных технологий, воспринимаемое как реально существующее. Важнейшими свойствами виртуальной реальности являются: порожденность, актуальность, автономность, интерактивность, иммерсивность, симуляция, возможность управления событиями.

2. В экспериментальной группе испытуемых по сравнению с контрольной выявлены дополнительные формы идентификации, которые могут свидетельствовать об изменении восприятия образа Я.

3. Обнаруженный в нашей работе механизм возникновения дополнительных форм идентификации заключается в том, что ролевой персонаж компьютерной игры, являющийся образом реального объекта, в результате череды идентификаций субъект интегрирует в себя по механизму интроекции. Данный механизм аналогичен механизму идентификации, который имеет место в раннем детстве на «стадии зеркала», описанной в работах Жака Лакана.

4. По сравнению с контрольной группой у экспериментальной можно констатировать несформированность образа Я. Несформированность образа Я выражается в неопределенности при описании физического Я (в 2 раза меньше ответов категории «Физическое Я» по сравнению с контрольной группой по тесту «Кто Я»), преобладании абстрактных характеристик в самоописании (незавершенный рисунок, абстрактный рисунок, древний возраст животного, рисунок, отражающий механические предметы в рисуночной проективной методике «Несуществующее животное» – 45,1%, в контрольной- 4%), в выборе категорий самоописания, связанных с поиском себя и с самоопределением (ответы категории «Ищущий» в тесте «Кто Я»).

5. Выявлено значительное различие в представлении о себе у испытуемых экспериментальной группы по сравнению с контрольной, которое выражается в более высоких показателях по характеристикам эгоцентричности и доминантности (процент ответов категории «Эгоцентризм» и «Доминантность» по тесту «Кто Я» в 2 раза больше по сравнению с контрольной группой), а также в негативном отношении к себе (в 2 раза больше отрицательных характеристик себя в тесте «Кто Я» по сравнению с контрольной группой).

6. В экспериментальной группе можно констатировать наличие проблем с полоролевой идентификацией, что выражается наличием характеристик среднего рода в проективных рисуночных тестах (в 2 раза больше по сравнению с контрольной) и меньшим процентом полоролевых характеристик в методике «Кто Я» (2,9% в экспериментальной группе, 5,9% – в контрольной). А также можно говорить о наличии идентификации с виртуальными персонажами, которая подтверждается категорией «Nick» в методике «Кто Я» и наличием рисунков компьютерной тематики в проективных рисуночных тестах.

7. С целью коррекции изменения образа Я, предложена программа психологического тренинга, направленная на улучшение коммуникативных навыков, увеличение уровня эмпатии, а также усиление процессов саморефлексии и самоконтроля.

**Материалы диссертации отражены в следующих публикациях:  
Статьи в ведущих рецензируемых научных журналах и изданиях,  
включенных в перечень ВАК:**

1. Демильханова, А.М. «Стадия зеркала» и виртуальная реальность / А.М. Демильханова // Вестник Кыргызско- Российского Славянского Университета.- 2009. Т. 9. № 2. – С. 87-89.

**Другие научные публикации:**

2. Демильханова, А.М. Роль созависимых лиц в формировании компьютерной зависимости / А.М. Демильханова// Reality: perception, experience,

understanding: Материалы межвузовской научно- практической конференции. - Bishkek, 2004.- С. 23-25.

3. Демильханова, А.М. Особенности семейного воспитания и Я-концепция подростков, демонстрирующих компьютерную аддикцию/ А.М. Демильханова // Bridging Eastern and Western Psychiatry. – Москва,2005 .- № 4.- С. 116- 118.

4. Демильханова, А.М. Проблема зависимости от Виртуальной Реальности/ А.М. Демильханова // Искусственный интеллект: философия, методология, инновации: материалы первой международной научной конференции.- М.,2006.- С. 151-153.

5. Демильханова, А.М. Особенности идентичности и виртуальная реальность как фактор возникновения Интернет-зависимости (сравнительный анализ компьютерных и химических аддикций) / А.М. Демильханова // Материалы докладов XIV Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов» / Отв. ред. И.А. Алешковский, П.Н. Костылев. [Электронный ресурс] – М.: Издательский центр Факультета журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова, 2007. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM); 12 см. - Систем. требования: ПК с процессором 486 +; Windows 95; дисковод CD-ROM; Adobe Acrobat Reader.

6. Демильханова, А.М. Влияние виртуальной реальности на идентичность индивида (на примере ролевых компьютерных игр) / А.М. Демильханова // Материалы докладов XV Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов» / Отв. ред. И.А. Алешковский, П.Н. Костылев. [Электронный ресурс] – М.: Издательство МГУ; СП МЫСЛЬ, 2008. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM); 12 см. - Систем. требования: ПК с процессором 486 +; Windows 95; дисковод CD-ROM; Adobe Acrobat Reader.

7. Демильханова, А.М. Образ Я и виртуальная реальность /А.М. Демильханова // Материалы докладов XVI Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов» / Отв. ред. И.А. Алешковский, П.Н. Костылев, А.И. Андреев. [Электронный ресурс] – М.: МАКС Пресс, 2009. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM); 12 см. - Систем. требования: ПК с процессором 486 +; Windows 95; дисковод CD-ROM; Adobe Acrobat Reader.

8. Демильханова, А.М. Феномен зеркала в компьютерных играх / А.М. Демильханова //Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2009.№2. – С. 279-281.