



**ВЫСШАЯ ШКОЛА  
СОВРЕМЕННЫХ  
СОЦИАЛЬНЫХ НАУК**  
(ФАКУЛЬТЕТ) МГУ ИМЕНИ М.В. ЛОМОНОСОВА

# Виртуальная личность: от самопрезентации к девиации

**Преподаватель:  
Сорокин Олег Владимирович**

# Основные вопросы, выносимые на обсуждение

Феномен виртуальной личности;

Особенности виртуальной личности;

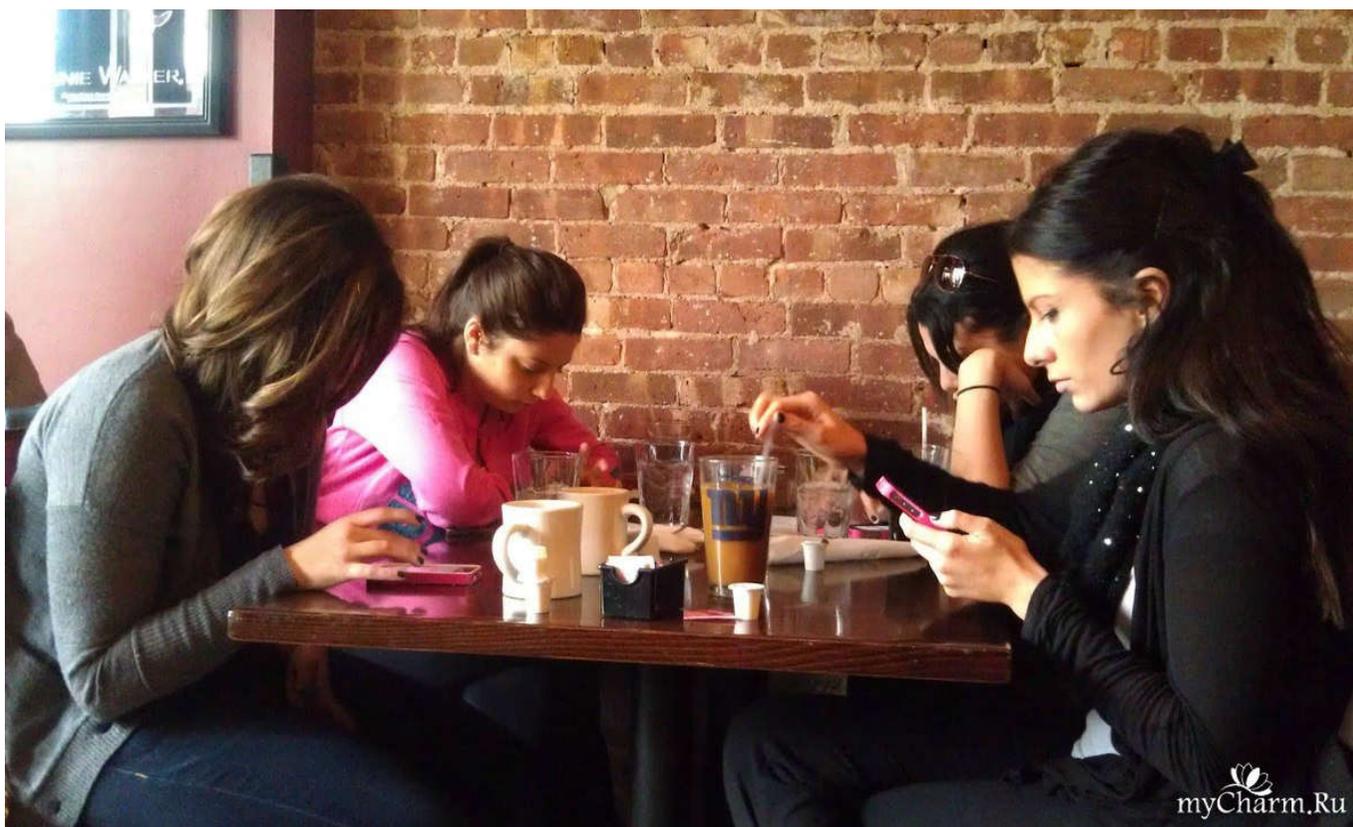
Интернет-пространство как виртуальная реальность;

Формы самопрезентации личности  
в интернет-пространстве;

Формы девиаций в интернет-пространстве;



# Посиделки в кафе с друзьями...



# Виртуальная личность – новый тип индивида

Ориентируется на виртуальность;

Потребитель виртуальной культуры;

Носитель новых ценностей  
(ценностей глобализирующегося,  
постиндустриального общества);



# Что такое виртуальная личность?

Носитель качеств (интересов, ценностей, мотивов и установок) виртуальных сообществ электронной социальной среды



# Особенности виртуальной личности

Бестелесность,

Анонимность,

Свобода идентификаций,

Презентация новых стилей жизни.



# В чем отличие реальной личности от виртуальной?

Виртуальная личность в отличие от реальной состоит исключительно из знаков и образов действий, представлений, эмоций которая она порождает в сознании и психике наблюдателей.

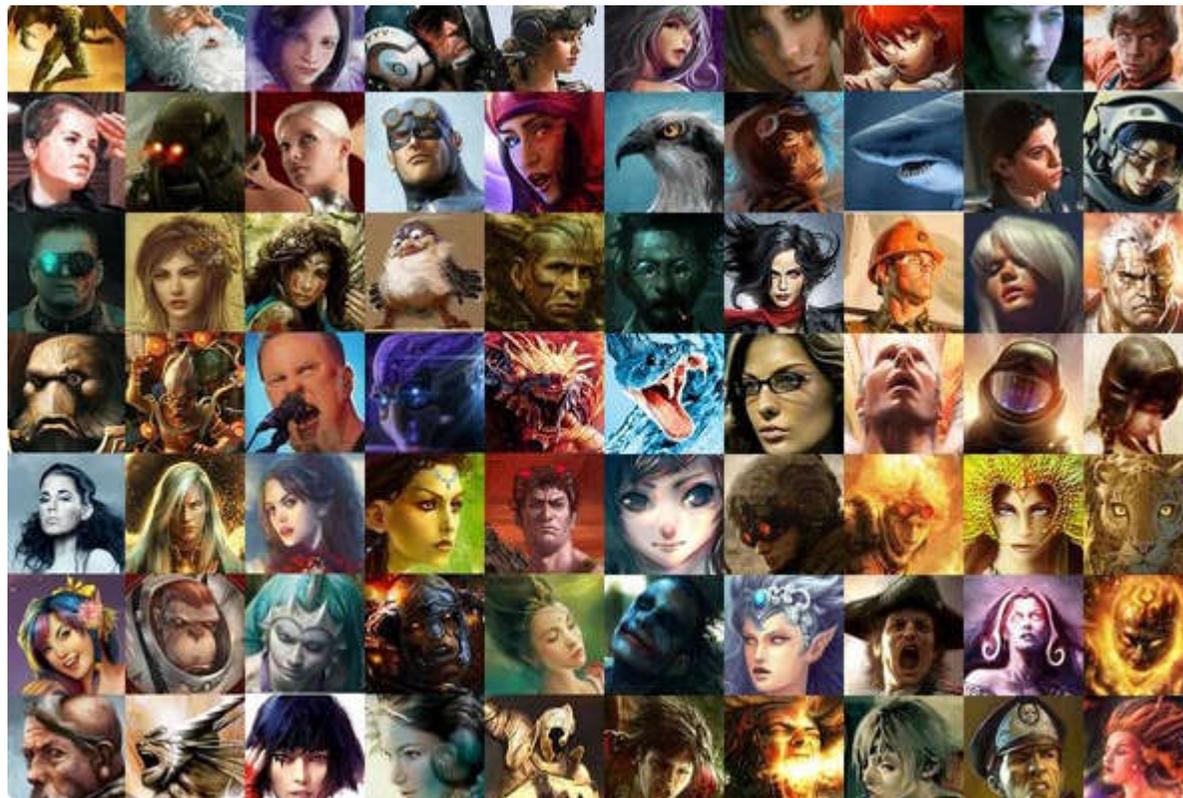


# Что такое виртуальное сообщество?

Электронно-опосредованная социальная среда, в которой происходит взаимодействие виртуальных личностей

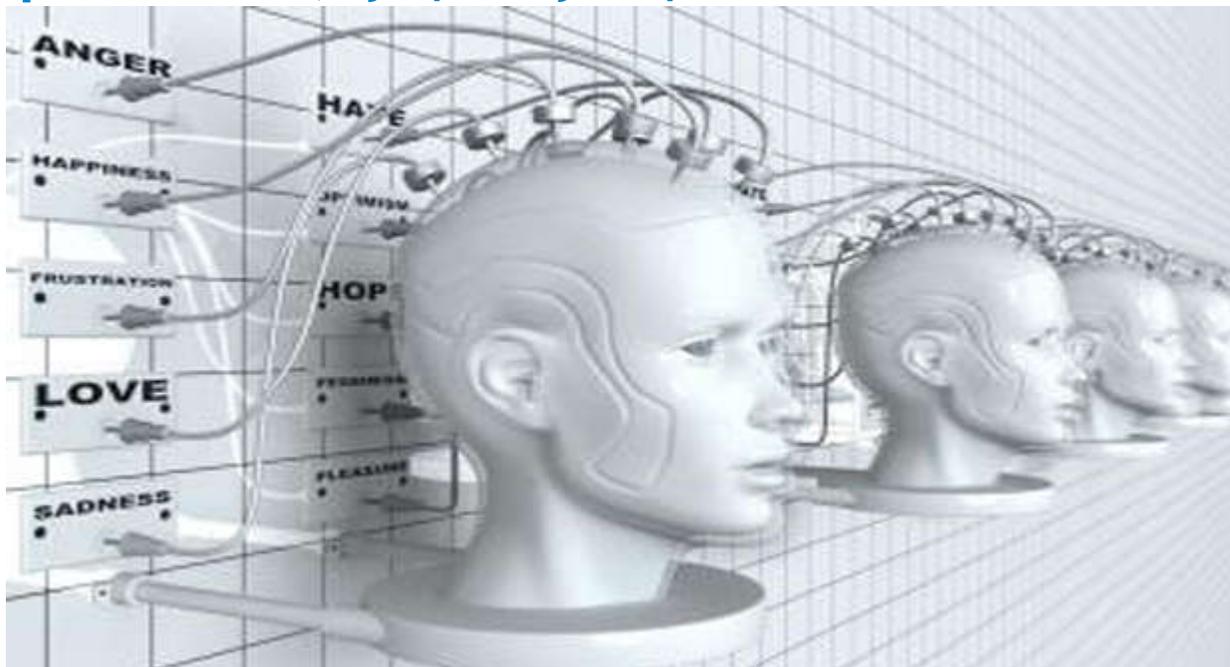


# Коммуникация Internet избавляется от надзора со стороны социальных институтов (дерегуляция социальных норм)



# Новая социальная структура в виртуальной реальности

Интернет-пользователи + интернет-сообщество = сетевая реальность, существующая по своим законам.



# Новая социальная структура

Количество виртуальных миров удваивается каждые полтора года; Виртуальные миры начинают влиять на «оффлайновый» мир (НИС Арден – Synthetic Worlds Initiative at Indiana University, Университет Индианы США)



# Новая социальная структура

Проект Second Life (Вторая жизнь) – объединяет сетевые ролевые игры и социальные сети + виртуальные отношения + реальные организации; в проекте созданы виртуальные площадки, есть своя география, своя валюта.



# Плюсы и минусы интеграции индивида в виртуальное пространство

Плюсы	Минусы
1. Рост коммуникативных возможностей;	1. Сокращение «реальных» контактов в мире офф-лайн
2. Доступ к информации и базам данных;	2. Феномен одиночества в сети;
3. Саморазвитие;	3. Сокращение внутрисемейного общения;
4. Возможность для самовыражения, распространения своего творчества	4. Внешнее негативное воздействие.



# Личность в виртуальной игровой цивилизации



GTA Vice city – 2002 – Общее время прохождения игры – 40 часов;

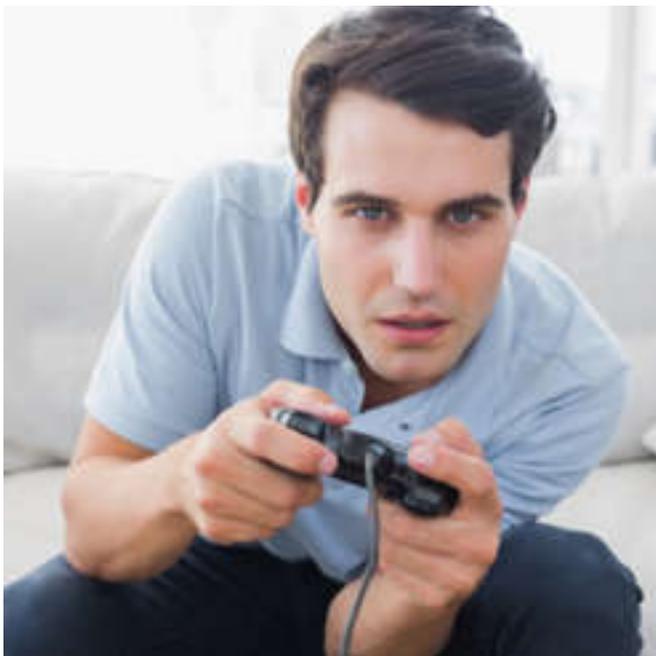
GTA San Andreas – Общее время прохождения - 57 часов;

GTA LibertyCity – общее время прохождения – 100 часов;

GTA Los Santos - общее время прохождения – 100 часов.



# Причины депрессивных отклонений у компьютерных игроков



Наличие постоянной потребности в компьютерной игре, невозможность полного удовлетворения потребности;

Субъективное переживание на сознательном уровне бесполезности увлечения компьютерными играми;

Неадекватное отношение к себе – несоответствие «Я-реального» и «Я-виртуального»;



# При каких условиях личность способна эффективно интегрироваться в виртуальную среду?

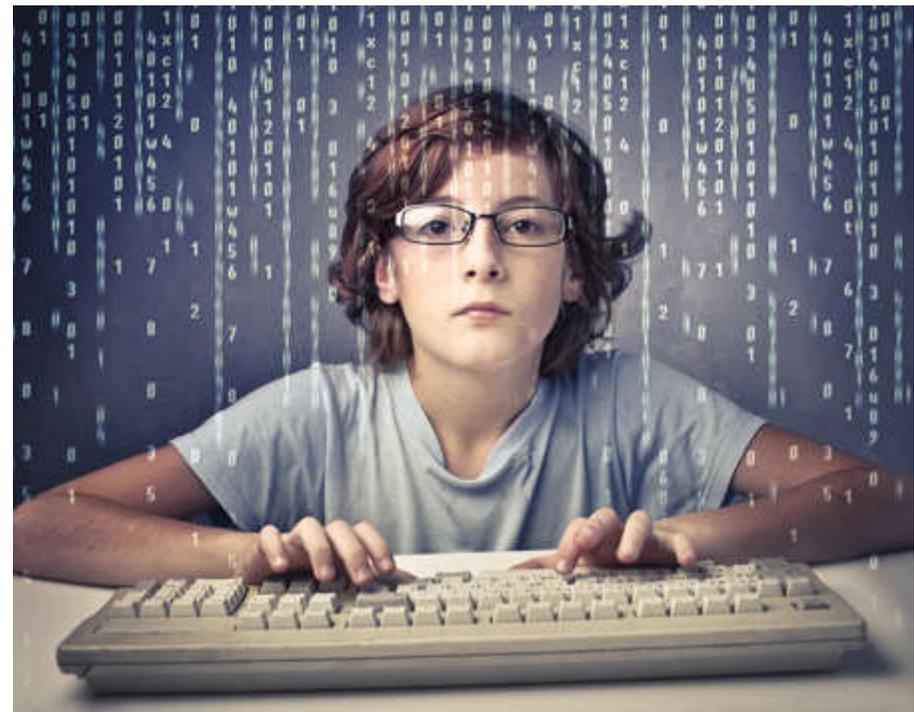
Социальный опыт;

Наличие специальных знаний;

Устойчивость психических процессов;

Устойчивость взглядов;

Способность к критическому восприятию своих действий;



# Сознание современного молодого человека

Клиповое мышление;

Мозаичность сознания;

Играизация сознания;

Имитация как  
особенность сознания.



# Угрозы для идентичности современного молодого человека

Размывание социальной группы идентификации (много моделей символических миров – эльф, гном, бот и т.д.);

Развитие СМИ и развитие способов виртуальной коммуникации – следствие этого – информационная перенасыщенность личности;

Во многом изменения связаны с технологическим прорывом в сфере коммуникаций;



# Идентичность в виртуальном пространстве

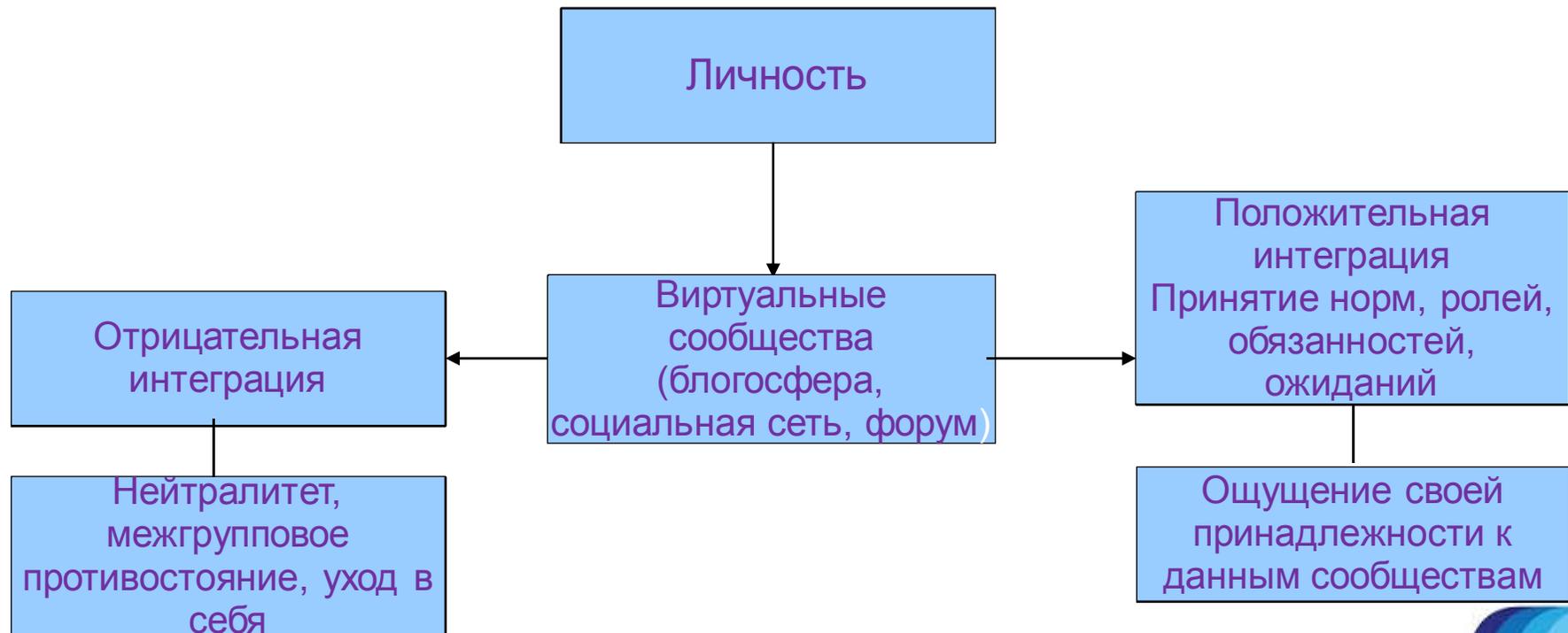
Н. Луман – все что знает современный человек о мире, он знает из массмедиа;

Е.Д. Павлова «масс-медиа становятся в буквальном смысле новыми органами чувств человека, своеобразной нервной системой человечества в планетарном масштабе»;

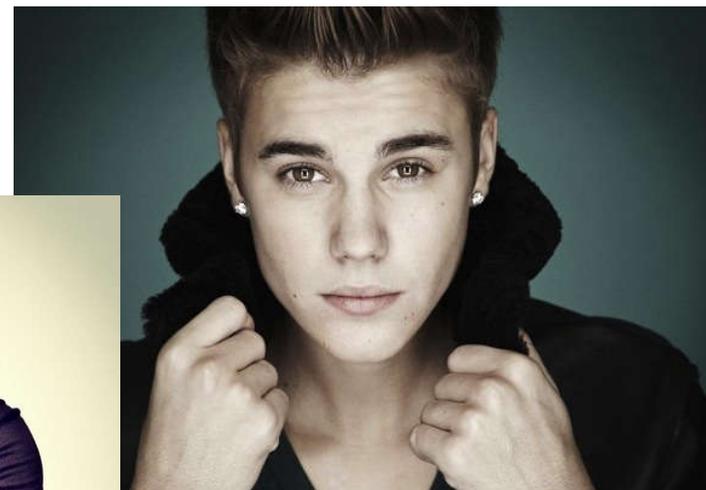
Реальный мир отстывает для современного человека по сравнению с миром виртуальным.



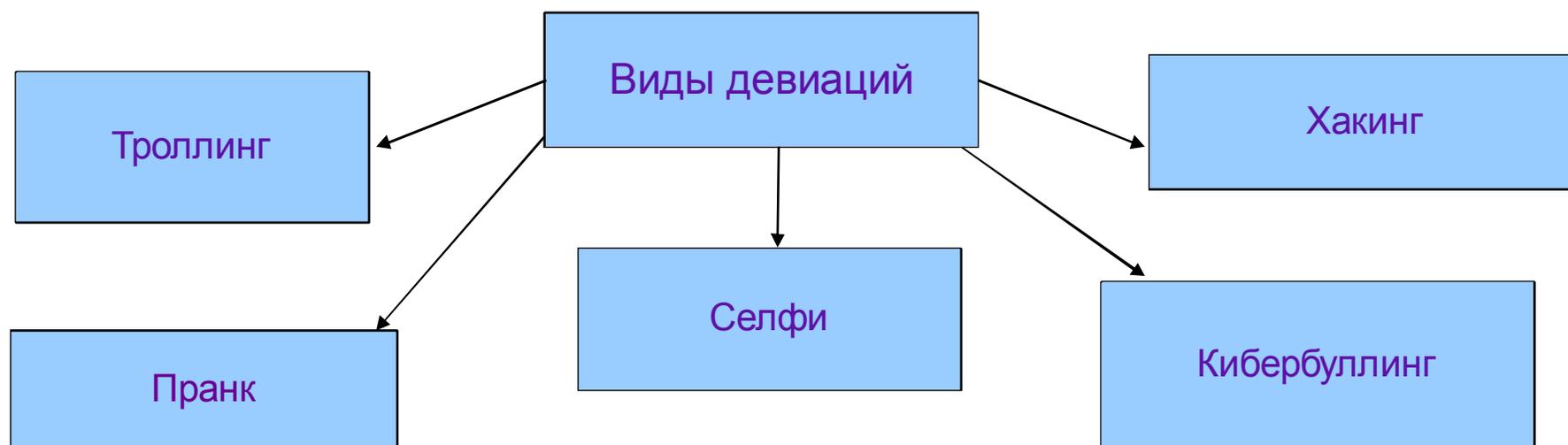
# Интеграция личности в виртуальное сообщество



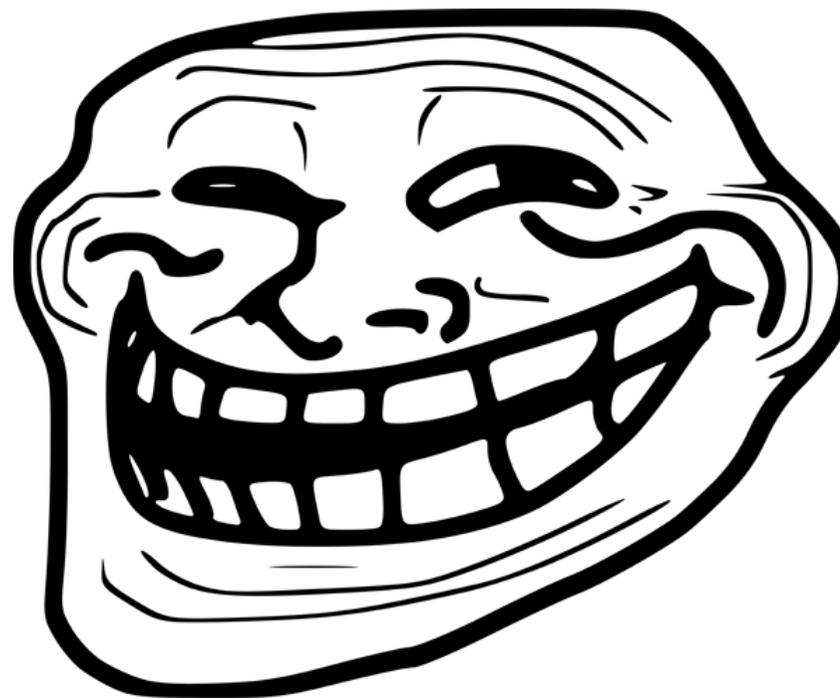
# Виртуальная среда как пространство для поиска образцов для подражания, «героев жизни», примеров статусной престижности



# Виды девиаций в молодежной среде в виртуальном пространстве



# Троллинг (trolling – «ловля рыбы на блесну») Провокация в сетевой коммуникации



# Пранк (prank – проказа, выходка, шалость, шутка) телефонный розыгрыш



# Экстремальные селфи (selfie – сам, себя) автопортрет на мобильное устройство в экстремальных условиях



# Кибербуллинг (cyber-bulling – виртуальное «быкование») – подростковый виртуальный террор



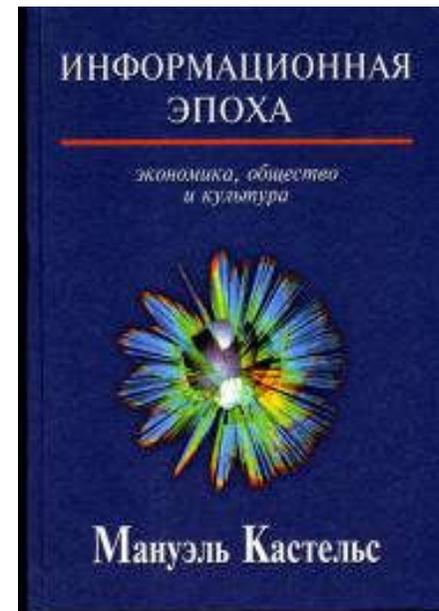
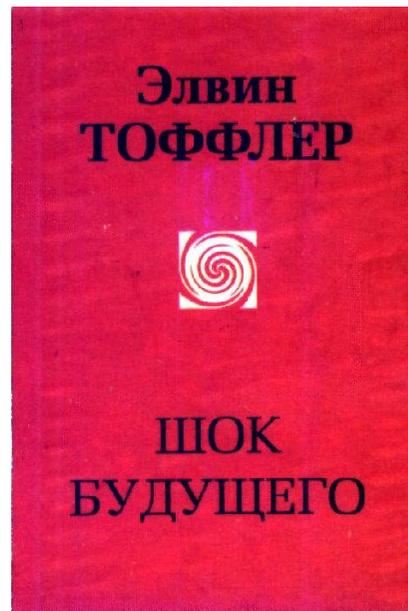
# Хакинг (to hack – рубить, кромсать) – КОМПЬЮТЕРНЫЙ ВЗЛОМ



**Г. Лейбниц «Распространение  
книгопечатания приводит к тому, что за  
плохими книгами хорошие могут  
потеряться» (н. XVIII в.)**



# Рекомендуемая литература



## Вопрос для обсуждения

Как долго Интернет будет оставаться свободной площадкой?

