

УДК 81'42

АМУРСКАЯ Оксана Юрьевна, кандидат филологических наук, доцент кафедры английской филологии Института филологии и искусств Казанского (Приволжского) федерального университета. Автор 17 научных публикаций, в т. ч. одной монографии, трех учебно-методических пособий

АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ ЛИЧНОСТИ В ЗАРУБЕЖНОЙ ЛИНГВИСТИКЕ

Работа посвящена проблематике определения понятий «виртуальная личность», «интернет-сообщество» и их трактовкам в зарубежной лингвистике. Также рассматриваются основные аспекты взаимодействия пользователей в виртуальной коммуникации, особенности процесса становления их взаимоотношений, а также проблематика создания и функционирования сообществ в интернете.

Ключевые слова: виртуальная личность, онлайн-самопрезентация, взаимодействие, интернет-сообщество.

В зарубежной лингвистике отмечается многообразие используемых терминов и отсутствие их четких дефиниций при обозначении личности в Интернете, языка Интернета или самой виртуальной реальности, хотя подчеркивается, что, например, термины «cyberian» и «Interreality»¹ не являются неологизмами, т. к. еще 2,5 тыс. лет назад использовались псевдонимы и создавались воображаемые миры [7]. Н. Дёринг приводит следующие обозначения: «личность в Интернете», «онлайн-самопрезентация» (синоним «виртуальная самопрезентация»), «дигитальная личность», «виртуальная личность», «онлайн-личность». Термину «онлайн-личность» противопоставляется термин

«оффлайн-личность», который обозначает деятельность личности вне Сети.

В работе «Социальная психология Интернета» Н. Дёринг вводит и разграничивает понятия «онлайн-самопрезентация» («виртуальная самопрезентация») и «онлайн-идентичность», понимая под «идентичностью» индивидуальность человека, его стремление отличаться от других. Под онлайн-самопрезентацией понимается разовое появление пользователя в Интернете (например, чате) и разовое использование им ника. Согласно Н. Дёринг, онлайн-идентичность – это определенные черты постоянного пользователя, узнаваемые другими пользователями. Как она отмечает, способы

¹ Под «Interreality» понимается гибридная среда, смешанная реальность, состоящая из виртуальных и реальных элементов [8].

и особенности презентации личности в Сети зависят от тех интернет-технологий, которыми пользуются коммуниканты (чат, службы новостей, электронная почта и т. д.). Анализ медийных текстов по таким параметрам, как длительность, постоянство, дата последнего посещения канала и т. д. позволяет определить, относится ли определенный пользователь к «виртуальной личности» или же речь идет об «онлайн-самопрезентации» [3]. Данная точка зрения поддерживается другими исследователями [7], которые считают, что «виртуальная идентичность» может носить временный характер (только тот период, когда создатель определенной виртуальной идентичности находится онлайн) или постоянный (когда деятельность виртуальной идентичности носит активный характер или когда она пассивна, находясь онлайн) [7].

Зарубежные исследователи отмечают неоднозначный характер определения понятия «виртуальная личность», противопоставляя его понятиям «реальная личность» («оффлайн-идентичность») [3]. Они связывают понятие «виртуальная идентичность» с процессом компьютерно-опосредованной коммуникации (далее КОК) и со стремлением пользователей казаться лучше, чем они есть в реальной жизни и с их способностью импровизировать. Подчеркивается уникальный характер личности, создаваемой пользователем в Сети посредством текстовых, графических или иных средств. Роль компьютера представляется определяющей в создании виртуальной личности, поэтому некоторые исследователи используют термин «генерируемая компьютером» («computer-generated»), а также дают широкую трактовку термина «виртуальная идентичность» как пользователя КОК [7].

При определении понятия «виртуальная личность» Н. Дёринг базируется на понятии «личность человека», принятом в современной социальной психологии, и подробно раскрывает особенности понятия «личность человека» (Identität) и его составляющие. Согласно, Н. Дёринг, одним из составляющих понятия «идентичность» является аспект «индивиду-

альность человека», его стремление отличаться от других. Ее теория располагается в рамках новых постмодернистских взглядов на личность, и последняя трактуется как комплексная структура, состоящая из множества аспектов («идентичностей» – Identitäten), которые «активируются» или остаются пассивными в определенных ситуациях. Это определяет такое качества человека, как «мобильность» (Flexibilität).

Данные аспекты представлены в поведении личности в виде социальных ролей: один и тот же человек как фанат, член семьи, носитель гендерной принадлежности, представитель определенной нации, религиозной конфессии, обладающий определенной сексуальной ориентацией и т. д. Аспекты самовосприятия располагаются в определенной последовательности по степени значимости для личности, что также является ее существенной характеристикой. Важной частью идентичности являются также аспекты, отражающие ее внутреннее содержание (Selbstinhalte) («я могла бы быть такой», «я хочу быть такой»).

Н. Дёринг подчеркивает, что новые аспекты идентичности человека не заменяют уже существующие, а развиваются на их основе. Эти аспекты, согласно ее точке зрения, составляют единое комплексное многообразное целое (patchwork), модель личности [3]. Эта мысль также находит отражение в других зарубежных работах, посвященных влиянию виртуальной среды на личность. Отмечается развитие новых форм анонимности и диссоциации в виртуальной реальности, что связано с возможностью создания нескольких идентичностей одним пользователем. Н. Дёринг обозначает этот процесс «Identitäts-Hopping» («быстрая смена идентичностей или виртуальных самопрезентаций, которая трактуется другими пользователями как маскарад, актерская игра, эксперимент»). При этом она отмечает, что в онлайн-среде данное явление не является характерным для чат-коммуникации. Виртуальная личность пользователя гораздо более часто является, по ее мнению, отражением его реальной идентичности. Проведенный ею

опрос чат-пользователей показал, что коммуникация от лица фиктивной виртуальной личности является проблематичной, т. к. они подвергаются риску разоблачения [3].

Н. Дёринг также вводит понятие «гибридная личность (идентичность)» – сочетание характеристик человека в Сети и вне ее (например, указание данных о месте работы на личной страничке в Интернете). В этой связи она ссылается на исследование Дж. Сулера, который выделяет 6 основных стратегий перехода виртуальной и реальной личности к гибридной: 1) информирование сетевых знакомых о своей реальной жизни, 2) информирование реальных знакомых о своей жизни в Сети, 3) встреча с сетевыми знакомыми в реальной жизни, 4) встреча с реальными знакомыми в Сети, 5) применение сетевого поведения в реальной жизни, 6) применение реального поведения в сетевой жизни [14].

В данной работе, вслед за Н. Дёринг, мы будем придерживаться термина «виртуальная личность» для обозначения личности пользователя в сети Интернет.

Среди социальных феноменов, характерных для Интернета, Н. Дёринг выделяет такой, как игровая деятельность пользователей КОК: игра со словом и языком, в которой комбинируются и варьируются параграфемные и лингвистические средства (например, акронимы, эмодзи и т. д.). В качестве примера игровой деятельности, характерной для чат-коммуникации, приводятся театральные инсценировки (например, виртуальный завтрак), хотя в отличие от текстовых ролевых игр в чате отсутствуют заданные заранее ролевые установки. Сюда же относятся игры пользователей с идентичностью и их самопрезентация в КОК [3]. Анализируя деятельность пользователей в Интернете, Н. Дёринг приводит т. н. теорию «изменения на обратное состояние» (reversal theory), автором которой является М. Аптер (M. Apter). Согласно данной теории, деятельность пользователя в Интернете определяется сменой состояния покоя (игры, отдыха) на состояние целенаправленной деятельности

и наоборот. Например, фаза целенаправленного поиска информации в Интернете сменяется фазой т. н. «интернет-серфинга» (посещением различных веб-страниц без определенной цели) [3].

Особое внимание уделяется таким аспектам взаимодействия, как формы приветствий и прощаний, выбор ника и связанные с этим стратегии и тактики, описание пользователями своих действий, а также автоматические сообщения сервера, сигнализирующие о появлении пользователя в чате или его уходе. Изучая данную проблему, исследователи пытаются найти ответы на следующие вопросы: способствует ли КОК объединению пользователей? Правы ли скептики, исходящие из того, что КОК не приспособлена для формирования эмоциональных привязанностей пользователей, дружеских отношений? Способен ли Интернет предоставить пользователям новые возможности для развития межличностных отношений? К сожалению, как отмечают зарубежные исследователи, данной проблеме посвящено недостаточное количество научных трудов. Отсутствие невербальных элементов в компьютерно-опосредованной коммуникации позволило некоторым исследователям сделать вывод, что компьютерно-опосредованная коммуникация предназначена лишь для обмена информацией, но не для личных отношений [5].

Значение термина «онлайн-сообщество» варьируется от широкого («группа людей, взаимодействующих в виртуальном пространстве») до узкого, при котором формулируются условия, которым должна соответствовать группа пользователей, чтобы называться сообществом [1].

Группы взаимопомощи в Интернете специально созданы с целью развития коммуникации между людьми со схожими интересами, одинаковой жизненной позицией, профессией или текущей жизненной ситуацией (физики, диабетики, отцы-одиночки, престарелые люди или члены клуба по интересам, например поклонники научной фантастики). Н. Дёринг отмечает, что в подобных сообществах КОК

в ряде случаев перерастает в непосредственное социальное общение [3].

С. Мисоч выделяет следующие факторы, характеризующие онлайн-сообщество: 1) интерактивность; 2) значительное количество участников; 3) длительность существования группы; 4) виртуальное пространство; 5) установление общих правил и норм; 6) взаимная поддержка участников; 7) процессы идентификации; 8) эмоциональность контактов и установление дружеских отношений; 9) подходящая система осуществления коммуникации [10].

Н. Дёринг на базе своей теории о социальной переработке информации выдвигает гипотезу, что в КОК установление контакта проходит медленнее, чем в непосредственной коммуникации – для обмена вербальной информацией требуется больше времени. Опираясь на исследования зарубежных исследователей в данной области (G. Levinger, D. Snoek), она выделяет следующие стадии развития отношений: 1) нулевой контакт, 2) односторонний контакт, 3) первое знакомство, поверхностный контакт, 4) углубление отношений [3].

В свете анализа компьютерного дискурса следует отметить исследования, затрагивающие отдельные прагматические аспекты взаимодействия внутри сообщества. В одной из таких работ рассматриваются стратегии поиска совета и его получения (advice-giving; advice-seeking) на материале «Живого журнала» [8]. Автор данной работы исследует реплики членов сообщества «Живого журнала», обсуждающих вопросы материнства и детства, и приводит классификацию типов советов (прямой совет, косвенный совет, описание собственного опыта), которые дают и получают члены данного сообщества. В результате анализа сообщений пользователей исследователь приходит к выводу о том, что поиск совета и его получение является важной частью социального взаимодействия членов данного сообщества и выполняет ряд функций. В частности, одной из основных форм выражения данной категории в сообществе «Живого журнала» является описание пользователем собственного опыта.

В качестве перспективы исследования предлагается изучение данной прагматической категории на материале других интернет-сообществ [8].

Также одним из аспектов взаимодействия внутри онлайн-сообщества является изучение взаимодействия его постоянных членов с новыми и выражение тактик взаимной поддержки его членов [13]. Зарубежные ученые рассматривают данную проблему в двух основных направлениях: 1) конструирование новых контактов в виртуальном пространстве; 2) поддержание социальных контактов пользователей в Сети. Согласно Н. Дёринг, основными формами конструирования новых контактов являются: 1) целенаправленный поиск в Интернете партнера для любовных отношений; 2) возможность построения отношений без целенаправленного поиска партнера.

Статистические исследования конструирования и поддержания социальных контактов пользователей в Сети и вне ее, проведенные данными учеными, показали, что пользователи чата имеют не меньше социальных контактов вне Сети, чем люди, не пользующиеся Интернетом [3]. Также несомненный интерес представляют выводы ученых о том, что в выходные дни меньшее количество пользователей проводит время в чате, чем в будни. Исследователи подтверждают данный вывод статистически, приводя низкий процент постоянных пользователей в исследуемом чате, и объясняют этот феномен стремлением людей к непосредственной коммуникации с близкими людьми в свободное время, а также возможностью перерастания виртуальных контактов в реальные [11]. Данное мнение разделяет Г. Гётценбрукер, который отмечает схожий феномен для пользователей MUDs: для многих из них игра и коммуникация в ней служит своеобразным «трамплином» для личного знакомства и непосредственной встречи [4]. Согласно исследованию С. Мисоч, чья работа посвящена любовным связям (романам), возникающим в Сети, общение в чате, в текстовых ролевых играх способствует возникновению новых контактов

и расширяет уже имеющийся в реальной жизни круг друзей [10]. Анкетирование подростков – пользователей чатов показало, что они стремятся общаться в чате с уже знакомыми им людьми (например, школьными друзьями). Исследователи, занимающиеся этим вопросом, отмечают, что подобное общение укрепляет дружеские отношения и позволяет подросткам больше узнать друг о друге. Онлайн-взаимодействие освещает новые аспекты их дружбы и позволяет выявить информацию, скрытую при непосредственном общении, а также учит преодолевать конфликтные ситуации [9].

Среди рискованных стратегий, направленных на привлечение внимания других пользователей, выделяются такие, как «flooding» и приветствие каждого из присутствующих в чате. Отмечается, что подобные стратегии обычно приводят не к успешной коммуникации, а скорее к коммуникативному провалу [6]. Исследователями подчеркивается важность таких факторов, как глубина знакомства пользователей и степень владения техническими возможностями чата. И если второе остается неизменным, то первое меняется с каждым новым контактом пользователя. Представляется перспективным проследить влияние данных факторов на процесс взаимодействия пользователей в чате [12].

Н. Дёринг уделяет пристальное внимание аспектам межличностного поведения пользователей, детально рассматривая следующие виды поведения: агрессивное, дискриминирующее, просоциальное (альтруистическое), кооперативное (конформистское). Она отмечает, что спектр проявления агрессивности пользователей в Интернете является достаточно широким (включает в себя угрозы по электронной почте, открытые оскорбления в форумах, нанесение ущерба программному обеспечению, кражу дигитальных документов, блокирование онлайн-чатов или контроль над ними). Таким образом, по Н. Дёринг, агрессия в Интернете носит не только вербальный характер, но и причиняет материальный ущерб. Среди факторов, влияющих на проявление агрессивного пове-

дения пользователей, Н. Дёринг выделяет связанные с техническим основанием коммуникации (медленное интернет-соединение, сбои в компьютерной системе), а также относящиеся к КОК (сообщения, содержащие ошибки).

Исследователь отмечает, что особенности некоторых видов КОК могут при определенных условиях способствовать усилению агрессии. В качестве примера она приводит ролевые игры с элементами агрессии и подчеркивает, что анонимность КОК позволяет пользователям безбоязненно совершать агрессивные акты с иллюзией реальности происходящего. В данной связи Н. Дёринг отмечает, что, например, была установлена взаимосвязь между трагическим случаем, произошедшим 26.04.2002 в гимназии Гуттенберг г. Эрфурта (Германия) и игрой-шутером «Counterstrike». Формы вербального и виртуального насилия выявлены не только в КОК, но и на веб-страницах, в некоторых случаях специально созданных для выражения агрессии (например, «Dick list», где женщины выражают недовольство мужчинами) [3].

Необходимо выделить отдельные работы, целиком посвященные сексуальному поведению пользователей в чатах знакомств: в частности, рассматривается процесс его выражения посредством языковых и параграфемных средств [2]. Анализ гетеросексуальных и гомосексуальных чатов на материале английского и испанского языков позволил зарубежным исследователям выявить самохарактеристики принадлежности пользователя к определенному сообществу и проанализировать дискурсивные тактики, применяемые пользователями в процессе создания требуемой виртуальной гендерной личности. Ключевыми моментами, по мнению исследователя, являются выбор ника, отражающего информацию о поле, возрасте, ориентации пользователей, а также краткое вводное сообщение пользователей по схеме a/s/l (age/sex/location), являющееся самопрезентацией пользователя [2].

Исследования, посвященные сексуальному поведению пользователей в чате, так-

же затрагивают вопросы смены пола в чате как части процесса создания пользователями новой коллективной виртуальной личности. Подчеркивается, что, виртуально меняя пол в чате, мужчины и женщины опираются на национальные культурные представления о мужеподобии и женственности. Анонимность чат-коммуникации позволяет им свободно экспериментировать со сменой пола, не только соответствующим образом меняя ник и следуя речевым шаблонам, но и выбирая определенные стратегии и тактики поведения. Данный эксперимент может рассматриваться как самостоятельный мотив пользователя или как часть его мотива конструирования собственной идентичности в чат-коммуникации [3, 11]. Дж. Сулер выделяет следующие возможные причины смены пола: 1) исследование отношений между полами, 2) диффузная половая идентичность, 3) стремление к приобретению нового опыта [14]. Интересным представляется то, что некоторые игровые виды КОК (текстовые ролевые игры) дают пользователям возможность выбора фантазийного пола нейтральной категории [3].

Таким образом, персональная часть самоидентификации пользователя в Интернете выражена через мотив «нахождения себя», конструирование своей идентичности, социальная

– через стремление быть принятым и оцененным в виртуальном сообществе, построение социальных контактов.

Подводя итог, можно выделить следующие основные направления в изучении виртуальной личности пользователя в исследованиях зарубежных ученых: 1) проблематика конструирования новой виртуальной идентичности или самопрезентация реальной идентичности в Интернете и возможность экспериментирования с ней (например, смена пола), получение опыта, не достижимого в реальной жизни; 2) межличностные взаимоотношения пользователей в Интернете (создание и развитие онлайн-сообществ и их связь с оффлайн-сообществами); 3) проблематика соотношения виртуального и реального в виртуальной личности; 4) проблема власти пользователей в Интернете.

Таким образом, большинство зарубежных ученых рассматривают чат как отражение социальной реальности, имеющее тесную связь с действительностью, средство конструирования виртуального сообщества («чат-коалиций», внутри которых возникают «социальные миры») с возможностью перерастания в реальное, смесь реального и фиктивного, лабораторию для экспериментов и конструирования своего «я».

Список литературы

1. *Androutsopoulos J., Hinnenkamp V.* Code-switching in der bilingualen Chat-kommunikation: ein explorativer Blick auf #hellas und #turks // Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität und Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Stuttgart, 2001. S. 367–403.
2. *Del-Teso-Craviotto M.* Gender and Sexual Identity Authentication in Language Use: the Case of Chat Rooms // Discourse Studies. 2008. № 10. P. 251–270.
3. *Doering N.* Sozialpsychologie des Internet. Hogrefe Verlag, 2003. 516 S.
4. *Götzenbrucker G., Hummel R.* Zwischen Vertautheit und Flüchtigkeit // Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität und Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Stuttgart, 2001. S. 201–225.
5. *Herring S.C.* Linguistic and Critical Research on Computer-Mediated Communication: Some Ethical and Scholarly Considerations. URL: <http://ella.slis.indiana.edu/~herring/tis.1996.pdf> (дата обращения: 13.10.2012).
6. *Kiesler S., Siegel J., McGuire T.W.* Social Psychological Aspects of Computer-Mediated Communication // American Psychologist. 1984. № 39. P. 1123–1134.
7. *van Kokswijk J.* Granting Personality to a Virtual Identity. URL: <http://www.kokswijk.nl/publications/files/Granting%20Personality%20to%20a%20Virtual%20Identity.pdf> (дата обращения: 13.10.2012).

8. Kouper I. The Pragmatics of Peer Advice in a LiveJournal Community // *Language@Internet*. 2010. № 7.
9. McKenna K., Amichai-Hamburger Y. The Contact Hypothesis Reconsidered: Interacting via the Internet. URL: <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue3/amichai-hamburger.html> (дата обращения: 13.10.2012).
10. Misoch S. *Online-Kommunikation*. UTB; Stuttgart, 2006. 220 S.
11. Poenitzsch C. *Chatten im Netz: sozialpsychologische Anmerkungen zum Verhältnis von Internet und Sexualität*. Marburg, 2003. 128 S.
12. Rintel E., Pittam J. Strangers in a Strange Land: Interaction Management on Internet Relay Chat // *Human Communication Research*. 1997. № 23. P. 507–534.
13. Stommel W., Koole T. The Online Support Group as a Community: A Micro-Analysis of the Interaction with a New Member. URL: <http://www.hum.uu.nl/medewerkers/t.koole/publicaties/Stommel%20&%20Koole%202010.pdf> (дата обращения: 13.10.2012).
14. Suler J. Identity Management in Cyberspace. URL: <http://users.rider.edu/~suler/psyber/identitymanage.html> (дата обращения: 13.10.2012).

References

1. Androutopoulos J., Hinnenkamp V. Code-switching in der bilingualen Chat-kommunikation: ein explorativer Blick auf #hellas und #turks. *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität und Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation*. Stuttgart, 2001, pp. 367–403.
2. Del-Teso-Cravioito M. Gender and Sexual Identity Authentication in Language Use: The Case of Chat Rooms. *Discourse Studies*, 2008, no. 10, pp. 251–270.
3. Doering N. *Sozialpsychologie des Internet*. Hogrefe Verlag, 2003. 516 p.
4. Götzenbrucker G., Hummel R. Zwischen Vertautheit und Flüchtigkeit. *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität und Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation*. Stuttgart, 2001, pp. 201–225.
5. Herring S.C. *Linguistic and Critical Research on Computer-Mediated Communication: Some Ethical and Scholarly Considerations*. Available at: <http://ella.slis.indiana.edu/~herring/tis.1996.pdf> (accessed 13 October 2012).
6. Kiesler S., Siegel J., McGuire T.W. Social Psychological Aspects of Computer-Mediated Communication. *American Psychologist*, 1984, no. 39, pp. 1123–1134.
7. van Kokswijk J. *Granting Personality to a Virtual Identity*. Available at: <http://www.kokswijk.nl/publications/files/Granting%20Personality%20to%20a%20Virtual%20Identity.pdf> (accessed 13 October 2012).
8. Kouper I. The Pragmatics of Peer Advice in a LiveJournal Community. *Language@Internet*, 2010, no. 7.
9. McKenna K., Amichai-Hamburger Y. *The Contact Hypothesis Reconsidered: Interacting via the Internet*. Available at: <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue3/amichai-hamburger.html> (accessed 13 October 2012).
10. Misoch S. *Online-Kommunikation*. UTB, Stuttgart, 2006. 220 p.
11. Poenitzsch C. *Chatten im Netz: sozialpsychologische Anmerkungen zum Verhältnis von Internet und Sexualität*. Marburg, 2003. 128 p.
12. Rintel E., Pittam J. Strangers in a Strange Land: Interaction Management on Internet Relay Chat. *Human Communication Research*, 1997, no. 23, pp. 507–534.
13. Stommel W., Koole T. The Online Support Group as a Community: A Micro-Analysis of the Interaction with a New Member. Available at: <http://www.hum.uu.nl/medewerkers/t.koole/publicaties/Stommel%20&%20Koole%202010.pdf> (accessed 13 October 2012).
14. Suler J. *Identity Management in Cyberspace*. Available at: <http://users.rider.edu/~suler/psyber/identitymanage.html> (accessed 13 October 2012).

Amurskaya Oksana Yuryevna

Institute of Philology and Arts,
Kazan (Volga Region) Federal University (Kazan, Russia)

STUDIES OF ONLINE IDENTITY IN FOREIGN LINGUISTICS

The paper deals with the definitions of “online identity”, “Internet community” and their interpretations in foreign linguistics. In addition, it touches upon the basic aspects of user interaction in virtual communication, especially the process of establishing their relationships, as well as the issues of creation and functioning of Internet communities.

Keywords: *online identity, online self-presentation, interaction, Internet community.*

Контактная информация:

адрес: 420008, г. Казань, ул. Татарстан, д. 2;
e-mail: oksana2181@mail.ru

Рецензент – *Щипицина Л.Ю.*, доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры немецкого языка института филологии и межкультурной коммуникации Северного (Арктического) федерального университета имени М.В. Ломоносова