

Михайлова Ирина Викторовна

кандидат психологических наук, доцент,
доцент кафедры психологии и педагогики
Ульяновского государственного университета

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ УЧАСТНИКОВ ВИРТУАЛЬНОЙ ГРУППЫ [1]

Аннотация:

В статье рассматриваются психологические особенности испытуемых, которые регулярно совместно играют в компьютерные игры. Проведено эмпирическое исследование, в рамках которого выдвинута гипотеза о наличии различий в выраженности показателей социально-психологической адаптации, подверженности к стрессу и различий в типах межличностных отношений у участников реальной и виртуальной групп подтвердилась. Испытуемые меньше доверяют окружающим людям, реже с ними сотрудничают и общаются, хуже адаптируются к социальным условиям, больше, чем участники реальных социальных групп, склонны к развитию стресса и сильнее ощущают эмоциональный дискомфорт. Из полученных результатов исследования можно сделать вывод о наличии некоторых психологических трудностей у данных испытуемых, которые либо компенсируются, либо замещаются участием в виртуальной группе.

Ключевые слова:

участники виртуальных групп, социально-психологическая адаптация, подверженность стрессу, типы межличностных отношений.

Mikhaylova Irina Viktorovna

PhD in Psychology, Associate Professor,
Psychology and Education Science
Department, Ulyanovsk State University

PSYCHOLOGICAL CHARACTERISTICS OF VIRTUAL GROUP MEMBERS [1]

Summary:

The paper deals with the psychological characteristics of the subjects who regularly play computer games together. An empirical study confirms the hypothesis about the differences in the indicators of social and psychological adaptation, exposure to stress and the differences in the types of interpersonal relationships among the members of real and virtual groups. The subjects who regularly play computer games together have less trust in others and are less likely to cooperate and communicate with them and adapt to social conditions. They are more prone to stress development and feel more emotional discomfort compared to the members of real social groups. Based on the research findings, the author concludes that these subjects face psychological problems. These problems are either compensated or replaced by the involvement in a virtual group.

Keywords:

members of virtual groups, social and psychological adaptation, exposure to stress, types of interpersonal relationships.

Актуальность исследования заключается в том, что реалии современной жизни связаны не только с потребностью в быстрых усвоении информации, реагировании на нее, но и с возникновением новых способов общения, взаимодействия. Новизна обусловлена выявлением психологических характеристик участников добровольных виртуальных групп.

Под виртуальными группами понимается объединение индивидов со сходными интересами, целями и обычаями, продолжительное взаимодействие которых полностью осуществляется посредством интернета. Подобные группы образуются в интернет-пространстве [2]. При этом виртуальная группа является относительно новой формой социальной группы [3]. Е.П. Белинская и О.В. Гавриченко отмечают несколько характерных особенностей виртуальной группы [4]. Индивиды, которые в действительности испытывают какие-либо трудности в общении (возможно, из-за страха быть отвергнутыми, негативной оценки окружающих, социальной тревоги или ввиду ограниченных физических возможностей) и по разным причинам не находят места в реальных группах, могут компенсировать это с помощью виртуальных объединений. Кроме того, во Всемирной сети человек может играть выбранную социальную роль, поэтому для людей, обладающих низкой самооценкой, испытывающих неуверенность, стеснение, членство в виртуальных группах, где никто не может узнать о них реальную информацию, если они сами этого не захотят, становится спасением [5]. Центральная характеристика виртуальных групп заключается в отсутствии общего пространства для взаимодействия ее участников. Виртуальная группа является сетевым объектом с точки зрения как внешних связей, так и внутренних. Контакты членов таких групп индивидуализируются, поскольку каждый выстраивает собственную сеть [6].

Можно отметить, что виртуальные группы образуются, как правило, на основе личного выбора человека в отличие от реальных групп, в которые индивид может вступать из-за территориального фактора. В настоящее время проводятся исследования, которые позволяют выявить влияние игр и социальных сетей на академическую успеваемость или профессиональную деятельность, однако однозначный ответ пока не найден. Так, Американская академия педиатрии в 2011 г.

пришла к заключению о том, что социальные сети могут стать причиной депрессии у подростков [7]. В исследовании В. Ковесс-Масфети с соавторами делается вывод о позитивной роли видеоигр [8], а Г.У. Солдатова и О.И. Теславская говорят об умеренном влиянии видеогейминга [9].

Цель исследования – изучить психологические особенности участников виртуальной группы. Было выдвинуто предположение, что существуют различия в выраженности показателей социально-психологической адаптации, подверженности к стрессу и различия в типах межличностных отношений у участников реальной и виртуальной групп.

В исследовании, которое проводилось на базах ФГБОУ ВО «Ульяновский государственный университет», ФГБОУ ВО «Ульяновский государственный аграрный университет» им. П.А. Столыпина, ФГБОУ ВО «Ульяновский институт гражданской авиации им. главного маршала авиации Б.П. Бугаева», приняло участие 80 человек в возрасте от 17 до 26 лет. Виртуальные группы испытуемых постоянно и совместно играли в игры Tom Clancy's Rainbow Six Siege и World of Tanks. К реальной социальной группе были отнесены молодые люди (48 человек), которые связаны общением в одной пространственной реальной среде (работа или учеба); к виртуальной – молодые люди (32 человека), взаимодействующие друг с другом исключительно в виртуальном пространстве.

В качестве диагностического инструментария использовались следующие методики: диагностика социально-психологической адаптации К. Роджерса и Р. Даймонда [10]; опросник, определяющий склонность к развитию стресса, Дж. Тейлора в интерпретации Т.А. Немчина [11]; диагностика межличностных отношений Т. Лири [12]. Статистическая обработка проводилась методом Манна – Уитни.

Первоначально рассматривалась адаптация участников реальной и виртуальной социальных групп по методике К. Роджерса и Р. Даймонда. В результате эмпирического исследования установлено значимое различие по шкалам «адаптация» ($U_{\text{эмп}} = 46$ при $U_{\text{крит}} = 56$, $p \leq 0,01$), «принятие других» ($U_{\text{эмп}} = 35$ при $U_{\text{крит}} = 56$, $p \leq 0,01$) и «эмоциональный комфорт» ($U_{\text{эмп}} = 38$ при $U_{\text{крит}} = 56$, $p \leq 0,01$) у участников реальной и виртуальной групп.

Показатели по шкале «адаптация» у участников виртуальной группы ниже, чем таковые у реальной. Это свидетельствует о том, что уровень приспособления к новым условиям, другим людям или неожиданным ситуациям испытуемых, которые предпочитают свободное время проводить в виртуальном мире, достоверно ниже, чем у испытуемых, взаимодействующих со знакомыми и друзьями главным образом в реальном мире.

Обнаружено, что участники виртуальной группы меньше, чем члены реальной, могут принимать других людей. Принятие другого – это один из когнитивных атрибутов, при помощи которого индивид может вступать в контакт с другим человеком через эффекты межличностного общения (эмпатию, идентификацию и др.). Результаты исследования показывают, что испытуемые, предпочитающие проводить почти все свободное время в виртуальной среде, менее, чем представители реальной группы, могут принять другого человека, толерантно оценить его взгляды и мировоззрение, проявляя при этом некоторые черты нетерпимости. Испытуемые, большую часть времени проводящие в непосредственном общении друг с другом, выражают значительную потребность в общении на разных уровнях и более терпимо относятся к проявлению инакомыслия.

Также было установлено, что показатели участников виртуальной группы по шкале «эмоциональный комфорт» намного ниже, чем у испытуемых, которые предпочитают взаимодействовать в реальной группе. Это дает основания полагать, что участники виртуальной группы, несмотря на то что они внешне могут демонстрировать уверенность в себе и некую самодостаточность, на самом деле глубоко переживают ощущение одиночества, хотя и пытаются это скрыть путем вхождения в ряд виртуальных групп.

Далее рассматривалась склонность к развитию стресса у испытуемых двух групп по методике Дж. Тейлора. По итогам было установлено, что участники, проводящие почти все свободное время в виртуальном пространстве, достоверно больше склонны к развитию стресса, чем члены реальных социальных групп ($U_{\text{эмп}} = 47$ при $U_{\text{крит}} = 56$, $p \leq 0,01$).

Испытуемые, которые реальному общению в социуме предпочитают общение в виртуальной группе, достоверно чаще испытывают раздражительность и эмоциональное перенапряжение. На основании исследования мы делаем вывод, что отсутствие реальной социальной поддержки может приводить к тому, что человек стремится получить ее в виртуальном мире по принципу психологических механизмов защиты, однако, как показывают результаты исследования, это не помогает ни решить проблему реального социального одиночества, ни снять эмоциональное напряжение. Полученные данные логично согласуются с предыдущими результатами, подтверждающими низкий уровень социального комфорта у участников виртуальных групп. Также по итогам анализа установлено, что последние достоверно чаще испытывают проявления дистресса: это и негативные отрицательные эмоции, и беспокойный сон с частыми просыпаниями, и усталость, проявляю-

щаяся в повседневных делах. Часто испытуемые, проводящие почти все свободное время в виртуальном мире, обнаруживают нежелание что-либо делать, т. е. у них уменьшается мотивация к осуществлению профессиональной деятельности (что некоторые из участников исследования назвали прокрастинацией) и резко снижается уровень потребности в общении.

Таким образом, мы столкнулись с тем, что, с одной стороны, участники виртуальных групп переживают стресс и ряд негативных эмоций, а при ответах в рамках применения вербальных методик заявляют об отсутствии интереса и желания взаимодействовать с другими людьми; с другой – их реальное поведение свидетельствует об обратном – данные испытуемые предпочитают проводить практически все свое время в виртуальной среде, дистантно взаимодействуя с другими участниками. Причины такого поведения нами пока не установлены, однако они могут быть разными. Это может быть обусловлено неким замещением – стремлением уйти в виртуальный мир в целях расслабления, абстрагирования от текущих бытовых трудностей; возможно, это связано и с тем, что именно постоянный уход от реальности разрушает реальные связи с людьми.

Следующим шагом исследования было изучение типа межличностных отношений по методике, предложенной Т. Лири. На основе анализа установлено, что значимые различия получены лишь по двум шкалам: «недоверчивый – скептический» ($U_{эмп} = 54$ при $U_{крит} = 75$, $p \leq 0,01$) и «сотрудничающий – конвенциональный» ($U_{эмп} = 26$ при $U_{крит} = 56$, $p \leq 0,01$). Таким образом, выявлено, что участники виртуальной группы считают себя недоверчивыми, настроенными более скептически к окружающему миру в целом и, соответственно, более замкнутыми, чем испытуемые, которые большую часть своего времени проводят в реальных социальных группах. Вполне логично, что члены виртуальной группы оценивают себя как людей, которые менее склонны к какому-либо эффективному взаимодействию, недостаточно гибки в межличностных отношениях, не обладают необходимым уровнем эмпатии. Однако стоит подчеркнуть, что ни один из представителей виртуальной группы не отрицал у себя способности к эффективному общению и сотрудничеству с другими людьми.

Таким образом, выдвинутая гипотеза о наличии различий в типах межличностных отношений, выраженности показателей социально-психологической адаптации, подверженности стрессу у участников реальной и виртуальной групп подтвердилась: испытуемые, которые регулярно совместно играют в компьютерные игры, меньше доверяют окружающим людям, реже с ними сотрудничают и общаются, хуже адаптируются к социальным условиям, больше, чем члены реальных социальных групп, склонны к развитию стресса и больше ощущают эмоциональный дискомфорт. Из полученных результатов исследования мы можем сделать вывод о некоторых психологических трудностях у данных испытуемых, которые либо компенсируются, либо замещаются участием в виртуальной группе.

Ссылки и примечания:

1. Работа выполнена при финансовой поддержке РФФИ и областного бюджета Ульяновской области, грант № 18-413-730015/19 «Когнитивные атрибуты групповых феноменов информационной среды в контексте социокультурных вызовов на территории Ульяновской области».
2. Курбатов В.И., Крупеникова Л.Ш. Ракурсы социологического исследования сетевых сообществ Интернета // Гуманитарий Юга России. 2016. Т. 19, № 3. С. 50–58.
3. Жукова Н.В., Айсмонтас Б.Б. Сетевое интернет-общение как новая форма организации коммуникативного процесса в современном обществе // Современная зарубежная психология. 2017. Т. 6, № 4. С. 56–65. <https://doi.org/10.17759/jmfp.2017060406>.
4. Белинская Е.П., Гавриченко О.В. Самопрезентация в виртуальном пространстве: феноменология и закономерности // Психологические исследования : электронный научный журнал. 2018. Т. 11, № 60. URL: <http://psystudy.ru/index.php/num/2018v11n60/1606-belinskaya60.html> (дата обращения: 29.08.2019).
5. Соловей А.П. Виртуальные сообщества как особая форма социальной интеграции [Электронный ресурс] // Психология, социология и педагогика. 2014. № 6. URL: <http://psychology.snauka.ru/2014/06/3341> (дата обращения: 28.08.2019).
6. Кончаковский Р.В. Сетевое интернет-сообщество как социокультурный феномен : автореф. дис. ... канд. социол. наук. Екатеринбург, 2010. 22 с.
7. Nichols H. How to Avoid Facebook-Induced Depression [Электронный ресурс] // Medical News Today. 2016. Dec. 29. URL: <http://www.medicalnewstoday.com/articles/314765.php> (дата обращения: 27.08.2019).
8. Is Time Spent Playing Video Games Associated with Mental Health, Cognitive and Social Skills in Young Children? / V. Kovess-Masfety, K.M. Keyes, A. Hamilton, G. Hanson, et al. // Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology. 2016. Vol. 51, no. 3. P. 349–357. <https://doi.org/10.1007/s00127-016-1179-6>.
9. Солдатова Г.У., Теславская О.И. Видеоигры, академическая успеваемость и внимание: опыт и итоги зарубежных эмпирических исследований детей и подростков // Современная зарубежная психология. 2017. Т. 6, № 4. С. 21–28. <https://doi.org/10.17759/jmfp.2017060402>.
10. Диагностика социально-психологической адаптации (К. Роджерс, Р. Даймонд) // Фетискин Н.П., Козлов В.В., Мануйлов Г.М. Социально-психологическая диагностика развития личности и малых групп. М., 2002. С. 193–197.
11. Личностная шкала проявлений тревоги (Дж. Тейлор, адаптация Т.А. Немчина) // Диагностика эмоционально-нравственного развития / ред. и сост. И.Б. Дерманова. СПб., 2002. С. 126–128.
12. Диагностика межличностных отношений (Т. Лири) // Пугачев В.П. Тесты, деловые игры, тренинги в управлении персоналом : учебное пособие для студентов вузов. М., 2003. С. 221–230.

References:

- Belinskaya, EP & Gavrichenko, OV 2018, 'The Self-Presentation in Virtual Space: Phenomenology and Regularities', *Psikhologicheskie issledovaniya: elektronny nauchny zhurnal*, vol. 11, no. 60, viewed 29 August 2019, <<http://psystudy.ru/index.php/num/2018v11n60/1606-belinskaya60.html>>, (in Russian).
- 'Diagnosis of Social and Psychological Adaptation (K. Rogers, R. Diamond)' 2002, in NP Fetiskin, VV Kozlov & GM Manuylov, *Social and Psychological Diagnostics of Personality and Small Groups Development*, Moscow, pp. 193-197, (in Russian).
- 'Interpersonal Diagnosis of Personality (T. Leary)', in VP Pugachev, *Tests, Business Games, Trainings in Personnel Management: Textbook for University Students*, Moscow, pp. 221-230, (in Russian).
- Konchakovsky, RV 2010, *Network Internet Community as a Socio-Cultural Phenomenon*, PhD thesis abstract, Ekaterinburg, 22 p., (in Russian).
- Kovess-Masfety, V, Keyes, KM, Hamilton, A, Hanson, G, et al. 2016, 'Is Time Spent Playing Video Games Associated with Mental Health, Cognitive and Social Skills in Young Children?', *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, vol. 51, no. 3, pp. 349-357, <https://doi.org/10.1007/s00127-016-1179-6>.
- Kurbatov, VI & Krupenikova, LSh 2016, 'The Foreshortenings of Sociological Research of Net-Communities in the Internet', *Gumanitarniy Yuga Rossii*, vol. 19, no. 3, pp. 50-58, (in Russian).
- Nichols, H 2016, 'How to Avoid Facebook-Induced Depression', *Medical News Today*, Dec. 29, viewed 27 August 2019, <<http://www.medicalnewstoday.com/articles/314765.php>>.
- Soldatova, GU & Teslavskaya, OI 2017, 'Videogames, Academic Performance and Attention Problems: Practices and Results of Foreign Empirical Studies of Children and Adolescents', *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologia*, vol. 6, no. 4, pp. 21-28, <https://doi.org/10.17759/jmfp.2017060402>, (in Russian).
- Solovey, AP 2014, 'Virtual Communities as Special Form of Social Integration', *Psikhologia, sotsiologia i pedagogika*, no. 6, viewed 28 August 2019, <<http://psychology.snauka.ru/2014/06/3341>>, (in Russian).
- 'Taylor Manifest Anxiety Scale (Adaptation of T.A. Nemchin)', in IB Dermanov (ed. and comp.), *Diagnostics of Emotional and Moral Development*, St. Petersburg, pp. 126-128, (in Russian).
- Zhukova, NV & Aismontas, BB 2017, 'Network Internet Communication as a New Form of Organization of the Communicative Process in Modern Society', *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologia*, vol. 6, no. 4, pp. 56-65, <https://doi.org/10.17759/jmfp.2017060406>, (in Russian).