

ОРИГИНАЛЬНАЯ СТАТЬЯ

DOI: 10.26794/2226-7867-2022-12-5-63-69  
УДК 1(045)

# Виртуальная среда как жизненное пространство современного человека\*

М.В. Клементьева

Финансовый университет, Москва, Россия

## АННОТАЦИЯ

В статье рассмотрен один из ключевых парадоксов взаимодействия человека с виртуальной средой: в то время, как виртуальная среда является непрерывным потоком искусственно созданной информации, человек воспринимает ее как психологическое жизненное пространство. Цель исследования состоит в оценке степени репрезентативности и валидности топографического подхода к психологическому анализу виртуального жизненного пространства современного человека. Проведен метаанализ публикаций в области психологической науки, касающихся проблематики виртуальной среды и показателей жизненного пространства личности. Источниками являются наукометрические базы данных (РИНЦ, Scopus, Web of Science, Google Scholar). Ключевые слова для метаанализа публикаций: «виртуальная среда» и «виртуальное пространство». Область исследования ограничена психологической наукой. Дополнительно установлен критерий для отбора публикаций: зависимые переменные исследований должны быть количественными или качественными показателями составляющих жизненного пространства (потребности, мотивы, цель, способности, эмоции, поведение и пр.). В метаанализ включены 4390 статей, опубликованных с 1995 по 2021 г.

**Ключевые слова:** виртуальная среда; жизненное пространство; метаанализ; личность; онлайн-поведение; пользователь

**Для цитирования:** Клементьева М.В. Виртуальная среда как жизненное пространство современного человека. *Гуманитарные науки. Вестник Финансового Университета*. 2022;12(5):63-69. DOI: 10.26794/2226-7867-2022-12-5-63-69

ORIGINAL PAPER

# Virtual Environment as a Vital Space of the Modern Person\*\*

M.V. Klementyeva

Financial University, Moscow, Russia

## ABSTRACT

In the article considers one of the key paradoxes of human interaction with the virtual environment: while the virtual environment is a continuous flow of artificially created information, the person perceives it as a psychological vital space. The goal of the research is to assess the degree of representativeness and validity of the topographic approach to the psychological analysis of the virtual vital space of modern person. Meta-analysis of publications in the field of psychological science related to the problems of virtual environment and indicators of the vital space of the person is conducted. Sources are science-metric databases (Russian Science Citation Index, Scopus, Web of Science and Google Scholar). Keywords for meta-analysis of publication are: "virtual environment" and "virtual space". Additionally, the criterion for the selection of publications is set: dependent variables of research should be quantitative or qualitative indicators of the components of the life space (needs, motives, purpose, abilities, emotions, behavior, etc.). 4390 articles published between 1995 and 2021 were controlled in terms of their conformity to the objectives of the research.

**Keywords:** virtual environment; vital space; meta-analysis; person; online behavior; user

**For citation:** Tretyakova G.V. The use of fictions in the course of teaching students the discipline "Foreign language (special)". *Gumanitarnye Nauki. Vestnik Finansovogo Universiteta = Humanities and Social Sciences. Bulletin of the Financial University*. 2022;12(5):63-69. DOI: 10.26794/2226-7867-2022-12-5-63-69

\* Статья подготовлена по результатам исследований, выполненных за счет бюджетных средств по государственному заданию Финансового университета.

\*\* The article was prepared based on the results of research carried out at the expense of budget funds on the State assignment of the Financial University.

*Реальным является то, что имеет эффекты*  
К. Левин.

## ВВЕДЕНИЕ

Почему искусственно созданный поток перцептивной информации пользователь воспринимает как психическую реальность? Постановка вопроса, а также способ его решения лежат в анализе психологических механизмов взаимодействия человека с виртуальной средой.

Цифровые технологии коренным образом изменили жизнь человека в XXI в., создав множество различных виртуальных сред: дополненной реальности (AR — Augmented Reality), виртуальной реальности (VR — Virtual Reality), смешанной реальности (MX — Mixed Reality), расширенной реальности (XR, где «х» — неизвестная переменная, «х-реальность») и пр. Некоторые из них асинхронны и базируются на обмене данными, информацией или ссылками, а другие синхронны и позволяют участникам взаимодействовать в реальном времени. Таким образом, виртуальность и сопряженные с ней явления стали неотъемлемой частью жизни современного человека — его жизненным пространством, в котором он самоопределяется, совершает выбор, обменивается информацией, преодолевает вызовы и достигает поставленные цели, соизмеримые с желаемым и действительным, возможностями и ограничениями. Проникновение цифровых технологий в различные сферы жизни (труд, образование, семья, здравоохранение, общение, частная жизнь и пр.) и экспоненциальный рост числа людей («цифровых аборигенов» [1]), обучение, социализация и общение которых сопряжены с использованием интернета, компьютеров и мобильных устройств, меняют традиционные модели поведения практически во всех сферах жизни, трансформируя онтологический статус виртуальной среды — она перестает быть только технологией и становится жизненным пространством. Однако электронные устройства, простота создания личных и профессиональных связей, децентрализация коммуникационных сетей, расширенный доступ и быстрота передачи информации в массовом глобальном масштабе не только несут свободу, но и повышают уязвимость к рискам, поскольку человек при этом теряет важнейшие социально-культурные ресурсы поддержки, ощущая отчуждение и одиночество.

*В связи с этим проблема организации и регуляции виртуальной среды как жизненного пространства современных людей приобретает все большую актуальность, делая чрезвычайно востребованными исследования взаимосвязи между цифровыми технологиями и поведением человека через призму психологии.*

Виртуальная среда — искусственно созданная информация, которую человек воспринимает как естественную окружающую среду [2]. Она псевдореалистичная и не является точной копией физической (и/или социальной) реальности, а включает в себя лишь некоторые элементы действительности.

Осмысление конструкта «виртуальная среда» происходит как в сфере научных исследований, связанной с построением новых теорий и получением эмпирических фактов для уточнения уже существующих психологических концепций, так и в прикладной психологии, и в сфере практической психологической помощи, где она осмысливается как явление, далеко выходящее за рамки только цифровой технологии. Виртуальная среда часто используется как: 1) инструментарий для экспериментальных исследований, где она заменяет реальную среду; 2) технология для психологических, педагогических или иных (политических, экономических, информационных) интервенций; 3) метод психодиагностики (например, при онлайн-опросах).

Широта исследовательского поиска, фактологическая и эмпирическая многомерность психических явлений и областей жизни современного человека, связанных с виртуальной средой, демонстрируют ее уникальность. Погружаясь в нее, человек испытывает «психологическое состояние, в котором ощущает себя окутанным, включенным и взаимодействующим с окружающей средой как непрерывным потоком стимулов» [2]. Так, онлайн-поведение, по сравнению с поведением в естественной среде, характеризуется снижением социально-психологических ограничений, что выражается, например, в уменьшении количества запретов, утрате внимания к границам дозволенного, анонимности, повышении свободы самораскрытия, способствуя киберспецифическому поведению, отличному от социального взаимодействия [3, 4]. Различные паттерны онлайн-поведения (например, частота использования социальных сетей, активная самореклама, кибербуллинг,

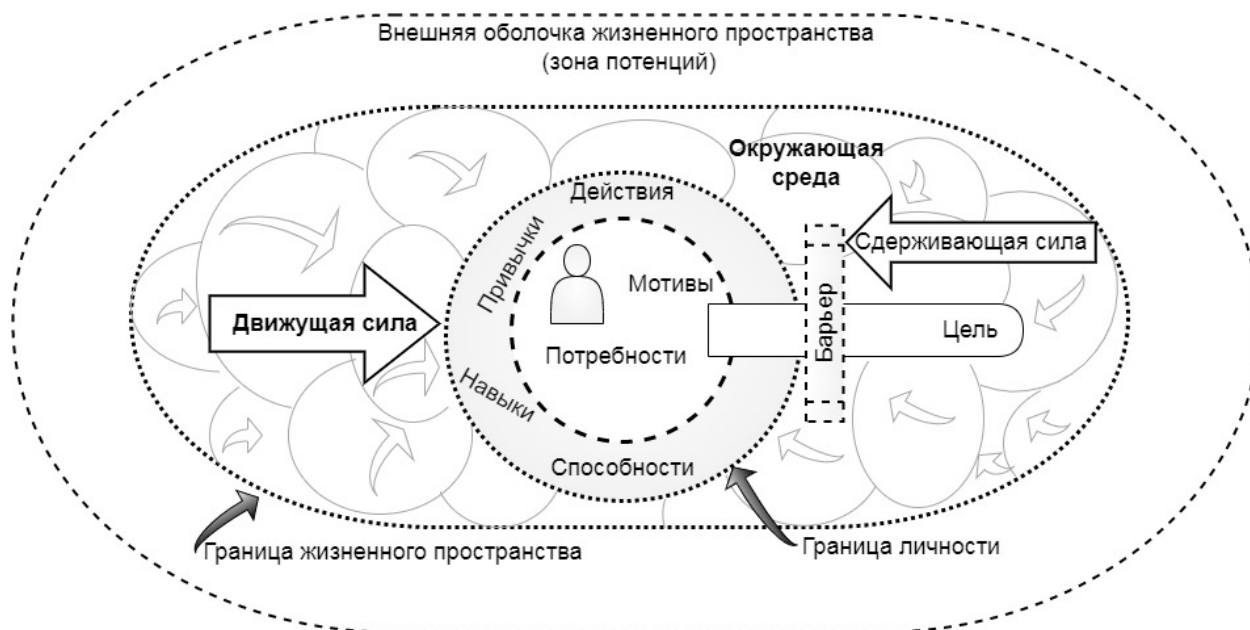


Рис. / Fig. **Функционирование жизненного пространства (по К. Левину) / Functioning of the vital space (by K. Levin)**

Источник / Source: составлено автором / compiled by the author.

онлайн-агрессия и пр.) во многом зависят от устойчивых личностных свойств, таких как: экстраверсия, нейротизм, доброжелательность, открытость новому опыту, склонность к риску, стремление к одиночеству и пр. [3], возрастно-половых и других особенностей [5] и имеют аналоги в паттернах офлайн-поведения: организация сообществ, налаживание дружеских отношений, создание семейных связей, переживание романтических и сексуальных отношений и пр. [6]. Данные факты указывают на то, что искусственно созданная виртуальная среда воспринимается человеком как естественная, в которой можно проявить себя эмоционально, когнитивно и поведенчески.

Мы полагаем, что психологический механизм «превращения» цифровой технологии в психическое явление может быть связан с экстерииоризацией составляющих жизненного пространства в условиях виртуальной среды, где человек создает и интерпретирует искусственно созданную информацию как совокупность событий жизни.

Впервые понятие «жизненное пространство» концептуализировано К. Левиним [7], а в настоящее время топологический подход в психологии развития, экологической психологии, психотерапии и пр. связан с попыткой исследовать действительный и потенциальный опыт человека через анализ когнитивного картографирования.

Жизненное пространство представляет собой совокупность действительных и вероятностных событий жизни человека, обусловленных его взаимодействием с широким спектром различных условий того мира, в котором он живет: физических, социальных, политических, экономических и пр. Поведение человека в жизненном пространстве К. Левин описывал через формулу  $B = f(P, E)$  — поведение (B, Behaviour) = функция (f) человека (P — Person) и среды (E — Environment). Среда в данной модели рассматривается не как физическая, а как психологическая ситуация в том виде, в каком она воспринимается, интерпретируется, трансформируется или создается человеком. Это обеспечивает сложное динамическое поле взаимодействия человека и окружающих условий: «поведение должно быть выведено из совокупности сосуществующих фактов, и эти сосуществующие факты имеют характер “динамического поля”, поскольку состояние любой части этого поля зависит от любой другой части поля» [7, p. 25].

Жизненное пространство функционирует как система: психические явления, включенные в него, сосуществуют в системе связей с другими явлениями — «непсихическими», образуя широкий физический и/или социальный мир человека.

Функционирование жизненного пространства показано на рисунке, согласно которому поведение

личности есть результат совокупности динамических отношений между человеком и средой.

Итак, составляющими жизненного пространства, по К. Левину, являются:

1) потребности (и мотивы), которые могут быть связаны с физиологическим влечением, стремлением к изменению среды или достижению цели — это внутренний (личностный) слой жизненного пространства;

2) способности, психомоторные функции, поведенческие реакции, действия, навыки и привычки — моторно-перцептивный (поведенческий) слой жизненного пространства;

---

***В настоящее время в электронных наукометрических базах данных (РИНЦ, Dissercat) можно найти 4650 русскоязычных научных публикаций в рецензируемых журналах, в названии, ключевых словах и аннотации которых встречаются термины «виртуальная среда» или «виртуальное пространство», из которых 1218 — по психологическим наукам, и 45 диссертаций, из которых лишь 2 — по психологическим наукам.***

---

3) векторы (движущая и сдерживающая сила) как направление и влечение к объектам, удовлетворяющим потребности. Жизненное пространство содержит как векторы, побуждающие к достижению цели, так и уводящие от нее, притягивающие и отталкивающие человека. Конфликты возникают, когда действуют два одинаково привлекательных вектора или существуют одинаковые возможности, которые предлагаются человеку в данной ситуации;

4) барьеры — препятствия, которые мешают человеку достичь желаемых целей и нарушают равновесие со средой. Всякий раз, когда потребность удовлетворяется, человек ощущает баланс со средой. Нарушение равновесия переживается как состояние напряжения, которое возникает из-за невозможности удовлетворения потребностей или достижения цели.

Жизненное пространство, таким образом, не однородно и сосредоточено вокруг человека. Оно характеризуется близостью или отдаленностью, шириной или узостью, связностью или дифференцированностью структурированных символическими границами областей, таких, как личностное пространство, сфера влияния человека, ограничения и запреты, партнерство, семья, дом, соседство, рабочее место, община, родина и т.д.

Современные методы когнитивного картирования жизненного пространства [8–10] и типологического анализа индивидуальной жизни [4] демонстрируют возможности рефлексии его значимых областей, их взаимодействия, валентности и напряженности, а также существенно расширяют набор его потенциальных составляющих, включая рефлексии, когнции, образы, символы, слова, движения, действия, деятельность, телесность, духовность и пр.

Исходя из вышеизложенного, мы полагаем, что взаимодействие человека с виртуальной средой определяется степенью репрезентации в ней составляющих жизненного пространства. Вероятно, человек в виртуальной среде ищет и формирует такие области и объекты, которые обеспечивают обратную связь на совершенные действия. Поэтому целесообразным представляется анализ не внешнего, а внутреннего (жизненного) виртуального пространства.

Таким образом, цель исследования состоит в оценке степени репрезентативности и валидности топографического подхода к психологическому анализу виртуального жизненного пространства современного человека.

## МЕТОД

Контент-анализ текстов публикаций осуществлен с использованием «метода ключевых слов» — поиска терминов, обозначающих критерий отбора публикаций. Ключевое слово «виртуальная среда» соотносилось с составляющими жизненного пространства.

На первом этапе отбора публикаций мы искали библиографические ссылки, относящиеся к области психологии виртуальной среды.

В настоящее время в электронных наукометрических базах данных (РИНЦ, Dissercat) можно найти 4650 русскоязычных научных публикаций в рецензируемых журналах, в названии, ключевых словах и аннотации которых

Таблица / Table

**Отношение составляющими жизненного пространства и основных областей исследования виртуальной среды ( $n = 4390$ ) / The relationship between elements of vital space and major areas of study of the virtual environment ( $n = 4390$ )**

Составляющие жизненного пространства / Components of the vital space		Области исследования виртуальной среды / Field of research the virtual environment	Количество публикаций, (%) / Number of publications (%)
Внутренний (личностный) слой		Цели (608), когнитивные функции (1147), эмоции (348), мотивы и потребности (381), психические состояния (115)	1245 (29%)
Моторно-перцептивный (поведенческий) слой		Психомоторные функции (105), сенсорные функции (320), способности (673), онлайн-поведение личности (1298)	2372 (54%)
Векторы и барьеры	Деятельность	Игра (907), обучение (1169), труд (854), спорт (208)	2540 (58%)
	Источники развития	Социализация (110); безопасность (121); становление психических новообразований (1690); психопатологизация (179); виктимизация (103)	2360 (54%)
	Хронотопы взаимодействия	Коммуникация и обмен информацией (1100), социальные взаимодействия между людьми в социальных сетях (1126), людей с чат-ботами (112), между цифровыми сообществами (697)	1643 (37%)

Источник / Source: составлено автором / compiled by the author.

встречаются термины «виртуальная среда» или «виртуальное пространство», из которых 1218 — по психологическим наукам, и 45 диссертаций, из которых лишь 2 — по психологическим наукам. Количество англоязычных публикаций по данной тематике в несколько раз больше и составляет 156 250, из них 5000 — по психологическим наукам (согласно наукометрическим базам данных Scopus, Web of Science, Google Scholar).

На следующем этапе были отфильтрованы публикации, которые не соответствовали требованиям для включения в метаанализ, гласившим, что зависимые переменные исследований должны быть количественными или качественными показателями составляющих *жизненного пространства* (например, потребности, мотивы, цели и пр.).

Для метаанализа на основе запроса с учетом введенных ограничений были выбраны публикации по психологии в базах данных РИНЦ (425 русскоязычных публикаций из рецензи-

руемых изданий) и Scopus (3965 англоязычных публикаций), в названии которых встречаются слова «виртуальная среда» или «виртуальное пространство», а зависимые переменные соотносятся с составляющими жизненного пространства. Заголовки и аннотации были проверены в 4390 статьях.

## РЕЗУЛЬТАТ

Анализ публикационной активности показал, что первая англоязычная публикация появилась в 1995 г., русскоязычная — в 1996 г. С 2005 г. по настоящее время наблюдается устойчивый рост публикаций на обоих языках. Чаще всего в работах встречается термин «виртуальная среда», что указывает на ключевой характер этой темы для данной области науки и практики.

В ходе анализа выбранных публикаций ( $n = 4390$ ) мы соотнесли составляющие жизненного пространства с областями исследования виртуальной среды. Результаты представлены в *таблице*.

Количественный анализ публикаций, представленный в *таблице*, демонстрирует, что показатели жизненного пространства не являются взаимоисключающими (скорее — взаимодополняющими и взаимопересекающимися) и подчеркивают системный характер анализируемого явления в условиях виртуальной среды.

Экстраполяция показателей жизненного пространства на характеристики виртуальной среды объясняет механизм «превращения» потока искусственно созданной информации (перцептивной, неперцептивной и пр.) в психическую реальность. Мы склонны видеть в этом процессе диалектику взаимодействия двух ключевых психологических механизмов — интериоризации и экстериоризации, объясняющих взаимодействие и «взаимопревращение» внутреннего и внешнего.

*Интериоризация* — перенос внешних практических действий на внутренний план — предполагает, что инструменты и условия виртуальной среды, приобретая характер знаково-символических образований, встраиваются в структуру нового онлайн-поведения человека. Так пользователь не только чувствует себя связанным с виртуальной средой, но (что важнее) ее составляющие становятся частью психической реальности человека, например, когда переживания в виртуальной среде ощущаются как подлинные, а пользователь отождествляет себя со своим аватаром. Еще один пример — условия, стимулирующие появление новых желаний, потребностей, привычек и вкусов у пользователей интернет-аукционов и интернет-магазинов. Специфичность же цифровых средств обуславливает отличия онлайн- и офлайн-поведения. Соответственно, условия виртуальной среды могут значительно увеличить степень свободы пользователя, расширить его возможности и помочь в отношениях с другими людьми. Интерактивное онлайн-взаимодействие также создает зоны

напряжения, искажая жизненное пространство, определяя, с кем и как пользователь имеет возможность взаимодействовать.

*Экстериоризация* — вынесение на внешний план результатов действий, осуществляемых во внутреннем плане — характеризуется тем, что пользователь создает виртуальную среду или ее отдельные элементы, выражая свое отношение к себе, другому пользователю, сообществу, явлениям или объектам. Примером могут служить многопользовательские виртуальные среды (Second Life, World of Warcraft, Webkinz World, Neopets и др.), где все элементы (животные, география, достопримечательности, предметы, социальные институты и пр.) создаются пользователями. Кроме того, виртуальная среда (блоги, форумы, социальные сети, «живые журналы», виртуальные игры и пр.) дает возможность самовыражения в тех случаях, когда пользователь не может получить признание, наладить социальные связи в реальной жизни из-за ограничений, вызванных физическими, социальными, коммуникативными, личностными или иными барьерами.

## ВЫВОДЫ

Являясь непрерывным потоком искусственно созданной информации, виртуальная среда воспринимается человеком как психическая реальность с помощью механизмов интериоризации и экстериоризации. Рассмотрение виртуальной среды как жизненного пространства в русле топологического подхода может помочь лучше понять и концептуализировать систему отношений (когнитивных, поведенческих, эмоциональных) как интерактивное пространство, в котором функционируют пользователи цифровых технологий, и которое влияет на их онлайн-поведение. Наконец, топологический подход к виртуальному жизненному пространству может служить концептуальной основой практики психологической помощи.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ / REFERENCES

1. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*. 2001;9(5):1–6. DOI: 10.1108/10748120110424816
2. Blascovich J., Loomis J., Beall A. C., Swinth K. R., Hoyt C. L., Bailenson J. N. Immersive Virtual Environment Technology as a Methodological Tool for Social Psychology. *Psychological Inquiry*. 2002;13(2):103–124. DOI: 10.1207/S 15327965PLI1302\_01
3. Ancis J. R. The Age of Cyberpsychology: An Overview. *Technology, Mind, and Behavior*. 2020;1(1):1–15. DOI: 10.1037/tmb0000009
4. Исаева А. Н. «Бестелесность» личности в условиях виртуальной культуры. *Психология. Журнал Высшей школы экономики*. 2021;18(3):491–505. DOI: 10.17323/1813–8918–2021–3–491–505

- Isaeva A. The “Disembodiment” of the Personality in the Context of Virtual Culture. *Psychology. Journal of Higher School of Economics*. 2021;18(3):491–505. DOI: 10.17323/1813–8918–2021–3–491–505. (In Russ.).
5. Рубцова О.В. Цифровые технологии как новое средство опосредования (статья вторая). *Культурно-историческая психология*. 2019;15(4):100–108. DOI: 10.17759/chp.2019150410  
Rubtsova O.V. Digital Media as a New Means of Mediation (Part Two). *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical Psychology*. 2019;15(4):100–108. (In Russ.). DOI: 10.17759/chp.2019150410
6. Айсина Р.М., Нестерова А.А. Киберсоциализация молодежи в информационно-коммуникационном пространстве современного мира: эффекты и риски. *Социальная психология и общество*. 2019;10(4):42–57. DOI: 10.17759/sps.2019100404  
Aysina R.M., Nesterova A.A. Cyber socialization of youth in the information and communication space of the modern world: effects and risks. *Sotsial'naia psikhologiya i obshchestvo = Social Psychology and Society*. 2019;10(4):42–57. (In Russ.). DOI: 10.17759/sps.2019100404
7. Lewin K. Field Theory in Social Science: Selected Theoretical Papers. D. Cartwright, ed. New York: Harper & Row; 1951. 346 p.
8. Fuchs T. The Interactive Phenomenal Field and the Life Space: A Sketch of an Ecological Concept of Psychotherapy. *Psychopathology*. 2019;(52):67–74. DOI: 10.1159/000502098
9. Rodgers B. Life Space Mapping: Preliminary Results from the Development of a new Method for Investigating Counselling Outcomes. *Counselling and Psychotherapy Research*. 2006;6(4):227–232. DOI: 10.1080/14733140601045437
10. Cristofari C., Guitton M. Mapping Virtual Communities by their Visual Productions: The Example of the Second Life Steampunk Community. *Computers in Human Behavior*. 2014;(41):374–383. DOI: 10.1016/j.chb.2014.10.017.

#### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ / ABOUT THE AUTHOR

**Марина Владимировна Клементьева** — доктор психологических наук профессор департамента психологии и развития человеческого капитала, Финансовый университет, Москва, Россия  
**Marina V. Klementyeva** — Dr. Sci. (Psych.), Prof., Department of Psychology and Human Capital Development, Financial University, Moscow, Russia  
<https://orcid.org/0000-0002-8712-9282>  
 MVKlementeva@fa.ru

*Конфликт интересов: автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.*  
*Conflicts of Interest Statement: The author has no conflicts of interest to declare.*

*Статья поступила 08.07.2022; принята к публикации 10.08.2022.*  
*Автор прочитала и одобрила окончательный вариант рукописи.*  
*The article was received on 08.07.2022; accepted for publication on 10.08.2022.*  
*The author read and approved the final version of the manuscript.*