

ЭМПИРИЧЕСКИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ
EMPIRICAL RESEARCH

Я-реальное и Я-виртуальное: идентификационные матрицы подростков и взрослых

Г.У. Солдатова

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова
(ФГБОУ ВО «МГУ имени М.В. Ломоносова», г. Москва, Российская Федерация)
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6690-7882>, e-mail: soldatova.galina@gmail.com

С.В. Чигарькова

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова
(ФГБОУ ВО «МГУ имени М.В. Ломоносова», г. Москва, Российская Федерация)
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7473-9025>, e-mail: chigars@gmail.com

С.Н. Илюхина

Фонд Развития Интернет, г. Москва, Российская Федерация
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6690-7882>, e-mail: svetla.iluhina@gmail.com

Понимание векторов формирования идентичности в условиях взаимодействия традиционной и цифровой социализации, особенно у подрастающего поколения, представляет интерес для прогнозирования зон возможностей и рисков изменяющегося общества. Цель работы — сравнительный анализ особенностей идентичности и ее структуры у подростков и родителей в онлайн и офлайн. Выборку исследования составили 396 подростков от 14 до 17 лет и 411 родителей подростков этого возраста. Для оценки реальной и виртуальной идентичности использовалась методика «Кто я». Полученные результаты показывают, что идентификационные онлайн- и офлайн-матрицы подростков и родителей различаются между собой по ряду параметров. У подростков категории «Социальное Я» и «Личностное Я» выступают в онлайн как равновеликие, а в офлайн растет значимость социального Я. У родителей в двух мирах безусловно доминирует социальное Я. В качестве ведущей подкатегории в социальном Я онлайн у подростков и родителей выступает цифровая идентичность. Для родителей характерен менее насыщенный образ Я в виртуальном пространстве по сравнению и с подростками, и с собственным образом реального Я. Я-виртуальное и Я-реальное не противостоят друг другу, а активно взаимодействуют по принципу взаимного дополнения; при этом у подростков и родителей они содержательно значительно различаются и конструируются разными способами. По сравнению с родителями подростки формируют более целостный образ Я онлайн и офлайн, что позволяет им в большей степени осваивать адаптивные стратегии смешанной конвергентной реальности, которые в ретроспективе оказываются преадаптивными и определяют более высокую готовность новых поколений к изменениям.

Ключевые слова: цифровая социализация, Я-реальное, Я-виртуальное, социальное Я, личностное Я, цифровая идентичность, реальная идентичность, расширенная личность, подростки, родители.

Финансирование. Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда, проект № 18-18-00365 «Цифровая социализация в культурно-исторической перспективе: внутрипоколенческий и межпоколенческий анализ».

Для цитаты: Солдатова Г.У., Чигарькова С.В., Илюхина С.Н. Я-реальное и Я-виртуальное: идентификационные матрицы подростков и взрослых // Культурно-историческая психология. 2022. Том 18. № 4. С. 27–37. DOI: <https://doi.org/10.17759/chp.2022180403>

Real-Self and Virtual-Self: Identity Matrices of Adolescents and Adults

Galina U. Soldatova

Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6690-7882>, e-mail: soldatova.galina@gmail.com

Svetlana V. Chigarkova

Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7473-9025>, e-mail: chigars@gmail.com

Svetlana N. Ilyukhina

Foundation for Internet Development, Moscow, Russia
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6690-7882>, e-mail: svetla.iluhina@gmail.com

Understanding the trajectories of identity formation in response to the interplay between traditional and digital socialization, especially among the younger generation, is interesting for predicting the areas of opportunity and risks of a changing society. The aim of the study is to carry out a comparative analysis of the specific aspects of online and offline identities and their structure in adolescents and parents. The study sample comprised 396 adolescents aged 14 to 17 and 411 parents of adolescents of this age. The 'Who Am I' method was used to assess real and virtual identities. The results show that the online and offline identity matrices of adolescents and parents differ from each other in a number of parameters. For adolescents, the categories of the "Social Self" and "Personal Self" appear online as equal, while offline the importance of the social Self increases. For parents, the social Self definitely dominates in the two worlds. For adolescents and parents, digital identity is the leading subcategory in the online social Self. Parents are characterized by a less rich Self-image in the virtual space compared to both adolescents and their own image of the real Self. The virtual Self and the real Self do not oppose each other but actively interact on the principle of mutual complementation. Meanwhile, for adolescents and parents they differ significantly in content and are constructed in different ways. Compared to parents, adolescents develop a more holistic Self-image online and offline, which allows them to master adaptive strategies of mixed convergent reality better, and in retrospect the strategies prove to be pre-adaptive and determine a higher readiness of new generations to change.

Keywords: digital socialization, real-self, virtual-self, social self, personal self, digital identity, real identity, extended personality, adolescents, parents.

Funding. The study is funded by the Russian Science Foundation, Project No. 18-18-00365 "Digital socialization in the cultural-historical perspective: intragenerational and intergenerational analysis".

For citation: Soldatova G.U., Chigarkova S.V., Ilyukhina S.N. Real Self and Virtual Self: Identity Matrices of Adolescents and Adults. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2022. Vol. 18, no. 4, pp. 27–37. DOI: <https://doi.org/10.17759/chp.2022180403>

Введение

Вызовы постоянно меняющегося современного мира, в том числе определяемые возрастанием роли цифровых технологий, ставят вопрос об особенностях формирования идентичности, в первую очередь у подростков, для которых данный процесс наиболее важен в силу как возрастных характеристик, так и высокой активности в Сети. Идентичность выполняет ряд функций, связанных с ориентацией в мире и его структурированием, ценностной навигацией и экзистенциальной наполненностью, придает целостность, непрерывность и определенность личности, обеспечивая регуляцию поведения через дифференциацию с различными социальными сообществами и солидаризацию со значимыми группами. Анализ

векторов формирования идентичности у разных поколений в условиях взаимодействия традиционной и цифровой социализации позволит лучше понять возможные психологические трансформации современного человека в ситуации конвергенции онлайн и офлайн миров.

О сложном многоуровневом устройстве идентичности писал Э. Эрикссон, уделяя особое внимание процессу ее выстраивания в ходе психосоциального развития личности и подчеркивая социальный уровень ее отражения через солидарность человека с групповыми идеалами, самокатегоризацию себя в мире и построения самостождественного и согласованного Я [13]. С. Московичи ввел понятие идентификационной матрицы, как категориальной сетки, в которой сосуществуют множество идентичностей, сконструи-

рованных в процессе взаимодействия групп и индивидов на основе связей и различий [7]. Г. Тэддфел и Дж. Тернер рассматривали социальную идентичность как часть Я-концепции, формирующуюся в результате процессов категоризации и социального сравнения, определяющих групповую принадлежность и помещающих индивида в систему координат «свой—чужие» [17]. В теории социальной идентичности разграничивается социальная идентичность (результат идентификации через членство в группе) и личностная идентичность (идентификация через уникальные личностные черты и особенности), которые интегрированы в качестве индивидуальной позиции в социальной системе. Идентичность выстраивается в иерархию от наиболее важных до наименее значимых категорий и в рамках временной перспективы из прошлого в будущее [16].

Исследования идентичности в цифровой среде сосредоточены прежде всего на расширении возможностей экспериментировать с самоконструированием в виртуальном социальном пространстве, на поиске новых границ и личностных самокатегоризаций, создании новых образов себя, отличных от Я-реального [5]. В первых работах, связанных с этой темой, виртуальная идентичность рассматривалась как одна из форм реализации «идеального Я» в ситуации кризиса идентификации и неудовлетворенности, приводящего к «размыванию» и искажению самосознания [18; 19]. В вопросе о месте цифровой идентичности в самосознании личности исследователи зачастую склонялись к ее анализу как аспекту реальной идентичности, как одной из ее проекций в виртуальный мир [4]. Более поздние работы были сфокусированы уже не только на размытости и множественности цифровой идентичности, но и на ее возможности быть устойчивой формой построения и самопрезентации личности в реальном мире [1; 9].

Ряд работ, посвященных теоретическим и эмпирическим исследованиям в контексте культурно-исторической парадигмы цифровой социальности и смешанной реальности, как ключевых характеристик цифровой социализации [10; 11], позволяет предположить еще одну траекторию трансформации идентичности в условиях цифровизации повседневности. Рост значимости различных цифровых социокультурных практик и онлайн-пространств их реализации способствует выстраиванию целостной гибридной идентичности, сложным образом совмещающей характеристики, условно относящиеся к виртуальному и реальному мирам, а в современном контексте представляющих атрибуты смешанной (конвергентной) реальности.

Несмотря на множество исследований идентичности подростков и молодежи, эмпирические работы, посвященные изучению соотношения реального и виртуального в их идентичности, только начинают появляться [8], а работ, фокусирующихся на межпоколенческих сравнениях идентичности, насколько нам известно, пока не появилось. Таким образом, **цель** нашей работы — сравнительный анализ особенностей идентичности и ее структуры у подростков и

родителей в онлайн и офлайн. В качестве **гипотез** были выдвинуты следующие.

1. В структуре идентичности в реальном мире, по сравнению с виртуальным, как у родителей, так и у подростков будут доминировать самоописания, относящиеся к социальному Я.

2. Для подростков будут более характерны самоописания через индивидуальные личностные характеристики, а для родителей — через социальную принадлежность.

3. Часть самоописаний в реальном и виртуальном мирах и у подростков, и у родителей будет совпадать, что может рассматриваться как один из индикаторов идентичности смешанной реальности.

4. Для родителей будет характерен перенос социальных статусов из реального мира в виртуальный.

5. Для подростков будет характерен перенос самоописаний, как из реального мира в виртуальный, так и наоборот.

Методы и процедура исследования

Выборку исследования составили 396 подростков от 14 до 17 лет (182 мальчика и 192 девочки, 45,9% и 48,5% соответственно, 22 респондента не указали пол — 5,6%) и 411 родителей от 28 до 57 лет (M=41, 70 мужчин и 334 женщины, 17% и 81,3% соответственно, 7 респондентов не указали пол — 1,7%). В выборку вошли респонденты из Волгограда (15,6%), Петропавловска-Камчатский (15,7%), Новосибирска (13,4%), Москвы и Подмосковья (24,5%), Махачкалы (15,2%) и Екатеринбурга (15,6%).

Для оценки реальной и виртуальной идентичности использовалась методика «Кто я» [6]. Респондентам предлагалась инструкция: «Пожалуйста, подумайте и дайте по 5 ответов на каждый из двух вопросов: «Кто я в Интернете?» и «Кто я в реальной жизни?».

Обработка полученных данных производилась с помощью качественного контент-анализа при участии восьми экспертов на нескольких этапах (первичная кодировка, согласование с двумя экспертами категорий, проверка пятью экспертами правомерности распределения самоописаний по категориям, частотный анализ).

Данные обрабатывались в программе SPSS Statistics 20.0 с использованием критерия χ^2 Пирсона.

Результаты

Социальное Я в реальной и виртуальной идентичности подростков и родителей. На основании проведенного контент-анализа все самоописания были разделены на две категории: «Социальное Я» и «Личностное Я». В рамках общей категории «Социальное Я» был выделен ряд подкатегорий: общечеловеческая идентичность («человек», «обычный человек»), профессиональная идентичность («сотрудник», «работник»), учебная идентичность («школьник»), семейная идентичность («сын», «мама»), принадлежность к группам по инте-

ресам («меломан», «ролевик»), половая и возрастная идентичность («девочка», «подросток»), религиозная идентичность («мусульманин»), гражданская и региональная идентичность («гражданин»), этническая идентичность («русская»), экономическая идентичность («потребитель»). Отдельно помимо представленных категорий была выделена цифровая идентичность, включавшая описания себя как онлайн-пользователя, потребителя, создателя и модератора контента.

Для подростков в реальном и виртуальном мирах важна общечеловеческая и «дружеская» идентичности. В онлайн-мире у них по сравнению с родителями существенно снижается значение учебной и семейной идентичности. У родителей и в реальной идентичности, и в виртуальной идентичности доминирует семейная принадлежность. Также для них важна принадлежность к группе друзей и профессиональная идентичность, которая одинаково представлена онлайн, и офлайн. Половозрастная, религиозная, гражданская и региональная, этническая, экономическая идентичность, а также принадлежность к группам по интересам наименее распространены в обеих группах как в реальном мире, так и онлайн (рис. 1).

Оценивая себя в виртуальном мире, практически каждый третий подросток и родитель используют самоописания, связанные с цифровой идентичностью. При анализе внутри данной категории родители чаще описывают себя как пользователей (49%) («юзер») и потребителей контента (40%) («подписчик», «зритель», «ищущий что-то новое»). По сравнению с родителями, для подростков, помимо пользователей (35%) и потребителей контента (27%), характерна идентификация себя с геймерами (17% подростки, 4,1% родители) («игрок», «геймер», «дотер»), а также с создателями и модераторами контента (21% подростки, 7,6% родители) («блогер», «ютубер», «мемодел»). В реальной идентичности также появляются самоописания, связанные с цифровыми характеристиками: у одного взрослого («пользователь») и девяти подростков («пользователь», «дотер»).

Личностное Я в реальной и виртуальной идентичности подростков и родителей. В категории «Личностное Я» было выделено несколько подкатегорий самоописаний: различные ролевые характеристики, черты характера и стили поведения («ответственный», «добрая», «лидер»), разделенные в некотором



■ Подростки – Виртуальная идентичность ■ Подростки – Реальная идентичность
■ Родители – Виртуальная идентичность ■ Родители – Реальная идентичность

Рис. 1. Распределение по категориям социального Я у подростков и родителей в реальном и виртуальных мирах (% от общего количества категорий внутри социального Я)

смысле условно; самооценка внешности («красивая», «спортивная»); проблемная идентичность («неадекват», «изгой», «серая мышь»); ситуативные состояния («занята», «уставшая»); цифровые самоописания, куда были отнесены описания себя через мемы и героев попкультуры («орк», «рофлер», «наруто»), специфику анонимности онлайн-среды («аноним», «невидимка»), игнорирующую позицию по отношению к Сети («редкий гость», «меня там нет»). Рольевые характеристики включали самоописания через коммуникативные («собеседник», «общительный») и просоциальные («помощник», «советник», «отзывчивый») роли, статус популярности и собственной значимости («популярная», «клевая»), интеллектуально-творческие характеристики («творческая личность», «интеллектуал», «аналитик»), личностную уникальность («личность», «хороший человек») и метафорические описания («ломовая лошадь», «Обломов», «тигр»).

И в реальном, и в виртуальном мирах у каждого второго подростка и родителя на первый план выходит идентификация через рольевые характеристики (рис. 2). На втором месте оказываются черты характера и стили поведения: через них в реальном мире себя описывает каждый третий взрослый и подросток, в виртуальном — каждый пятый. Каждый седьмой подросток и родитель используют цифровые самоописания в рамках виртуального мира. У родителей они чаще связаны с анонимностью и игнорирующей позицией по отношению к Интернету, у подростков — с идентификацией с мемами и героями цифровой попкультуры. При этом в отличие от родителей некоторые подростки используют цифровые характеристики и в реальной идентичности. Идентификация через негативные самоописания (про-

блемная идентичность) или внешность встречается онлайн и офлайн у подростков в равной мере редко. При этом у родителей практически отсутствуют негативные самоописания в реальной жизни, но встречаются чаще, чем у подростков, в виртуальном мире.

Отдельно остановимся на наиболее распространенной подкатегории в самоописаниях личностного Я — рольевых характеристиках. Среди рольевых характеристик в виртуальной идентичности наиболее распространенной оказывается коммуникативная роль: из всех самоописаний, включенных в рольевые характеристики, чуть меньше половины у подростков (42%) и треть у взрослых (37%) относятся именно к этой подкатегории. При этом в реальной идентичности самоописания коммуникативных ролей встречаются реже: каждое третье у подростков (35%) и только каждое седьмое у родителей (14,5%). В рамках виртуальной идентичности каждое седьмое—восьмое описание рольевых характеристик у подростков связано с личностной уникальностью (13,3%), метафорическими самоописаниями (12,9%), интеллектуально-творческими характеристиками (12,9%), статусом популярности и собственной значимости (12,9%). Если частота использования последних двух категорий в реальной идентичности подростков практически не меняется (11,4 и 11,8% соответственно), то самоописания, связанные с личностной уникальностью, встречаются практически в 2 раза чаще (22,3%), так же как и просоциальные рольевые характеристики (11,4% против 6,4% в виртуальном мире). Для родителей в рамках виртуального пространства важны рольевые характеристики, связанные с интеллектуально-творческим потенциалом (18,4%), просоциальным поведением (14,3%), личностной уникальностью (13,3%), тогда

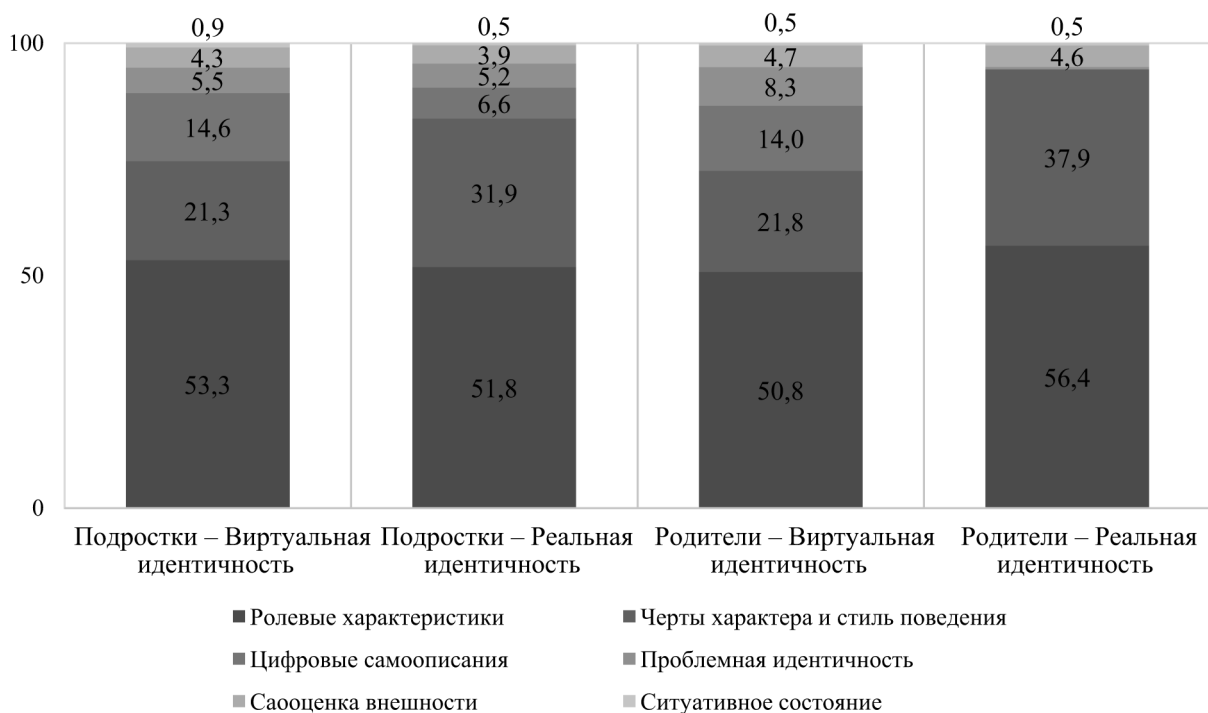


Рис. 2. Распределение по категориям личностного Я у подростков и родителей в реальном и виртуальных мирах (% от общего количества категорий внутри личностного Я)

как категории метафорических самоописаний (8,2%) и популярности (9,2%) встречаются реже. В реальной идентичности возрастает количество самоописаний через личностную уникальность (31,8%), занимающую первостепенное место в ролевых характеристиках, и просоциальные модели поведения (21,8%).

Реальная и виртуальная идентичности: соотношение ключевых категорий и «цифровых» характеристик. В виртуальной идентичности подростки в равной мере используют самоописания, относящиеся к категориям «Социальное Я» и «Личностное Я» (рис. 3). В реальной идентичности самоописания через социальные статусы и принадлежности встречаются несколько чаще. Для большинства родителей важнее самоописания через социальное Я, как в реальном, так и виртуальном мирах. В отличие от родителей подростки и в том, и в другом мире чаще используют цифровые характеристики в самоописаниях категории «Личностное Я», причем в реальном мире родители вообще их не используют. Анализ категории «Социальное Я» в виртуальной реальности показывает, что родители, наоборот, используют цифровые характеристики чаще подростков, но, в первую очередь, описывая себя как пользователей и потребителей контента.

Дополнительные параметры оценки идентичности подростков и родителей: эмоциональная валентность, совпадение реальной и виртуальной идентичности, количество самоописаний. Все самоописания родителей и подростков были оценены экспертами и разделены на три группы в соответствии с наличием в них определенной эмоциональной направленности: позитивные (например, «хороший друг», «хорошая мама», «золотая работница»), нейтральные (например, «дочь», «сотрудник») и негативные (например, «тупой человек», «идиот»). Подростки и родители различаются по тому, насколько позитивно они видят себя в виртуальном ($\chi^2=44,96$; V Крамера=0,30; $p<0,01$) и реальном ($\chi^2=29,06$; V Крамера=0,23; $p<0,01$) мирах. Подавляющее большинство родителей и две трети подростков характеризуют себя в том и другом случае без эмоциональной окраски (нейтрально). Подростки в обоих мирах чаще описывают себя более позитивно, чем родители. Каждый третий подросток в виртуальном пространстве и каждый четвертый — в реальном оценивают себя позитивно, при этом данное различие является значимым ($\chi^2=54,12$; V Крамера=0,47; $p<0,01$). У родителей же более позитивным оказалось Я-реальное ($\chi^2=101,97$; V Крамера=0,63; $p<0,01$) (рис. 4).

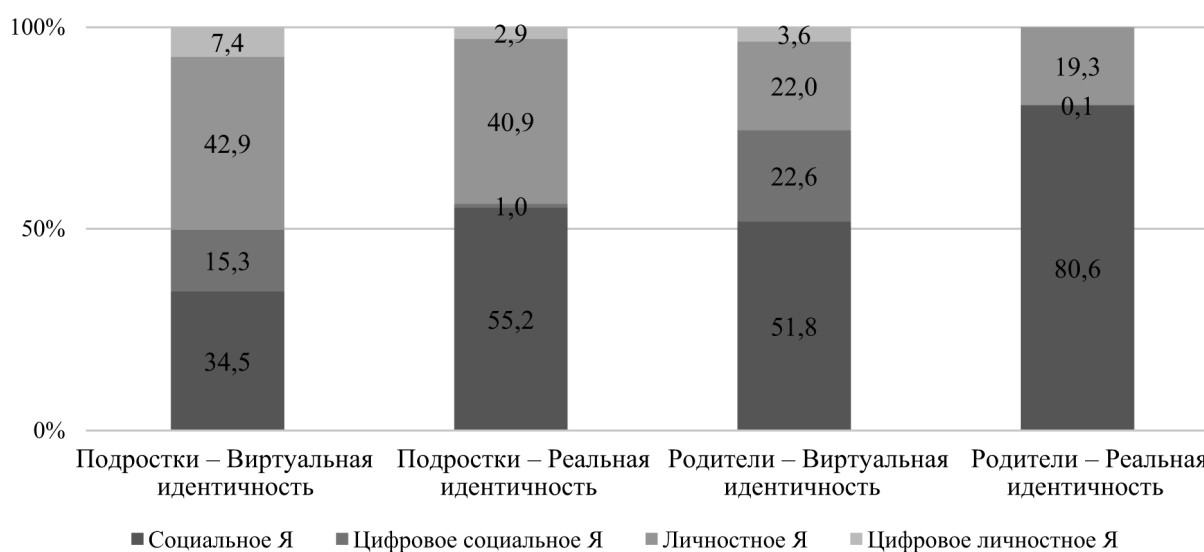


Рис. 3. Соотношение самоописаний категорий «Социальное Я» и «Личностное Я» и включенных в них цифровых характеристик в реальной и виртуальной идентичности подростков и родителей (% от общего количества самоописаний)

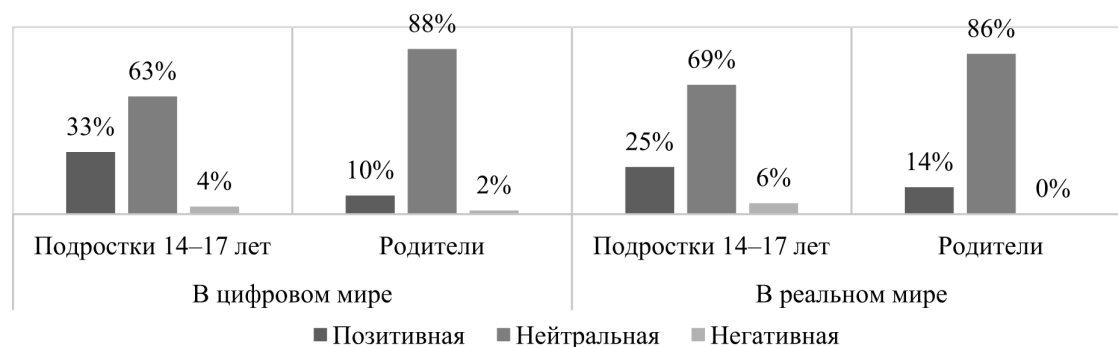


Рис. 4. Эмоциональная валентность самоописаний реальной и виртуальной идентичностей подростков и родителей

Количество совпадений самоописаний в реальном и виртуальном мирах у одного и того же респондента были оценены по 6-балльной шкале, где 0 баллов — ни одного самоописания не совпало, а 5 баллов — все самоописания Я-виртуального и Я-реального совпадают. И у детей, и у взрослых виртуальная и реальная идентичности сближаются: у трети подростков (33%) и родителей (33%) совпадают 4–5 самоописаний из 5 (рис. 5). При этом каждый пятый подросток и каждый четвертый родитель дали совершенно разные самоописания в реальном и виртуальном мирах. Статистически значимые различия между подростками и родителями по выделенному параметру совпадения реальной и виртуальной идентичности отсутствуют.

Также было выявлено количество самоописаний подростков и взрослых отдельно в реальном и виртуальном мирах (при максимуме в 5 самоописаний). Среднее количество самоописаний в цифровом мире ($\chi^2=17,67$; V Крамера=0,18; $p<0,01$) у подростков и родителей различается: подростки в среднем дают 3,4 характеристики, а родители — 3. В количестве самоописаний в реальном мире между подростками и родителями различий нет — в среднем 3,7 характеристики.

Обсуждение результатов

Социальное Я в идентификационных матрицах подростков и родителей. Идентификационные онлайн- и офлайн-матрицы подростков и родителей различаются между собой по ряду параметров. У подростков категории «Социальное Я» и «Личностное Я» выступают в онлайн как равновеликие, а в офлайне растет значимость социального Я. В то же время у родителей в двух мирах безусловно доминирует социальное Я, занимая в идентификационной офлайн-матрице больше 80% и немного меньше в онлайн. Эти различия в структуре идентичности могут определяться важным для подростков на данном возрастном этапе процессом конструирования Я-концепции и поиском баланса между растущей потребностью в социальной принадлежности, которая отражается в использовании самоописаний через различные социальные группы и высоко актуализированной потреб-

ностью в автономности, неповторимости и исключительности, что выражается в самооценках в форме уникальных личностных и ролевых характеристик.

В качестве безусловно ведущей подкатегории в социальном Я онлайн у подростков выступает цифровая идентичность. Отметим, что уже в 2010 г. у подростков при описании своего «Я в Интернете» на первое место вышел тогда еще относительно новый вид социального Я — интернет-пользователь [12]. За цифровой идентичностью следуют общечеловеческая и «дружеская» идентичности. Эта тройка определяет основную онлайн-активность подростков, нацеленную на общее самоопределение и коммуникацию. Семейная и учебная идентичности значительно меньше выражены в онлайн по сравнению с их представленностью в Я-реальном. Эти идентификации, как важная основа традиционной социализации подростков, были более распространенными элементами образа реального Я подростка, не «перекочевывая» в цифровое социальное пространство. Возможно, таким образом цифровая среда становится для подростков пространством сепарации от значимых фигур (родителей и педагогов), где они предпочитают «взрослые роли».

Цифровая идентичность также и у родителей в онлайн выступает безусловно ведущей подкатегорией. И это несмотря на более характерную для них в целом идентификацию через различные социальные статусы и группы. Однако все эти статусы и принадлежности не выдерживают конкуренции с цифровой идентификацией, которая существенно перекрывает даже безусловно доминирующую у родителей в офлайне семейную принадлежность. Несмотря на то, что ее позиции в онлайн ослабели в три раза по сравнению с офлайн, где в категории «Социальное Я» она, безусловно, ведущая идентичность, это возможно одна из важных причин, позволяющая части родителей, для которых семья выходит на первый план во всех мирах, быть начеку и отслеживать своих детей в цифровых пространствах. Подкатегория «Цифровая идентичность» у подростков более дифференцирована, чем у родителей.

Отметим, что в рамках виртуальной идентичности доля цифровых характеристик в отношении общего

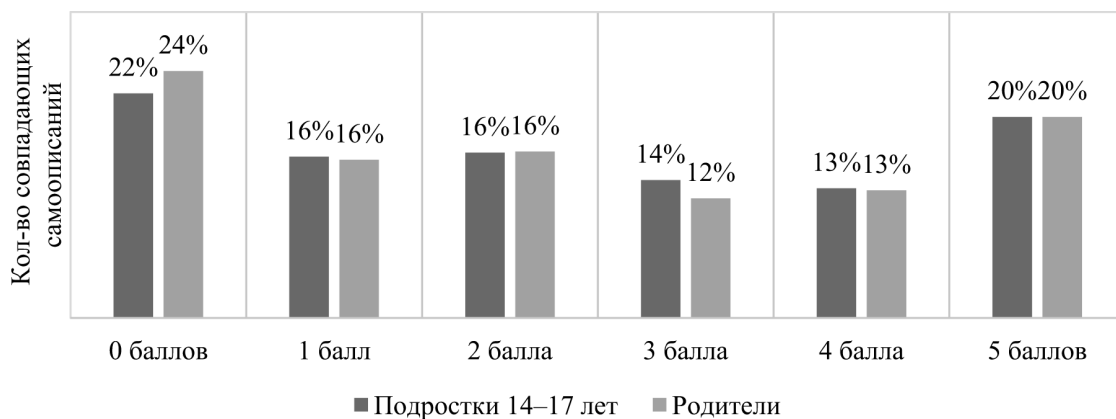


Рис. 5. Совпадение самоописаний в реальной и виртуальной идентичности у подростков и родителей

числа самоописаний у подростков меньше, чем у родителей. Это может объясняться тем, что подростки видят виртуальный мир как пространство реализации своей принадлежности к различным группам в рамках социального Я, а не только ограничиваются идентификацией с пользователями или потребителями контента. Это согласуется с представлениями о том, что Интернет как генеративная система, становясь неотъемлемой частью процессов создания смыслов и новых форм деятельности, связана с трансформацией индивидов и позволяет производить новые разнообразные формы идентичностей [2].

Личностное Я в идентификационных матрицах.

В онлайн, как у подростков, так и у родителей, больше самоописаний, связанных с категорией «Личностное Я». Учитывая доминирование в ней ролевых характеристик и опираясь на другие исследования сетевой идентичности [3; 4], можно утверждать, что виртуальное пространство позволяет проиграть более разнообразный репертуар ролей, дает больше возможностей экспериментировать с идентичностью. Ролевые характеристики и черты характера и у детей, и у взрослых — ведущие подкатегории личностного уровня идентичности.

Специфика цифровой социальности отражается в конструировании подростками в виртуальном пространстве образа Я через личностные характеристики, связанные с коммуникацией (принадлежность к группе друзей; коммуникативные роли). Можно предполагать, что виртуальная среда в первую очередь для подростков предоставляет больше возможностей для удовлетворения коммуникативных потребностей, потребностей принадлежности к референтной группе сверстников, экспериментирования с самопрезентацией. Кроме того, социальные сети дают возможность закрытой, публичной или промежуточной «сцены» для социальных и личностных характеристик за счет гибких настроек приватности [15]. Родители схожи с подростками в предпочтении коммуникативных ролей в виртуальном пространстве, что может относиться к общим характеристикам цифровой социальности.

В образе Я, в первую очередь виртуального, появляются особые характеристики, отражающие уникальные ролевые модели цифровой среды (пользователь, создатель и потребитель контента, геймер и т. д.). При этом так же, как и в подкатегории «цифровая идентичность» (социальное Я), для подростков и в личностном Я самоописания более разнообразны, чем у взрослых, что, например, отражается в широком спектре мемов как специфических артефактов цифровой социальности.

Реальная и цифровая личности в смешанной (конвергентной) реальности. Понять, как соотносятся реальная и цифровая личности в смешанной реальности нам позволил сравнительный анализ самоописаний в реальном и виртуальном мирах. В отличие от родителей у подростков самоописания более разнообразны по содержанию в обоих мирах, причем, оценивая себя в онлайн, подростки генерируют самоописания легче и больше. Для родителей

характерен менее насыщенный образ Я в виртуальном пространстве по сравнению как с подростками, так и с собственным образом реального Я. Вероятно, родители «упрощают» или «обедняют» свой образ в виртуальном мире. Для подрастающего поколения, воспринимающего онлайн как полноценное пространство для конструирования идентичности и формирования личности, Я-концепция в виртуальном мире оказывается не менее когнитивно сложной, чем в реальном. Еще одним подтверждением значимости виртуального пространства в процессе выстраивания идентичности может быть то, что подростки чаще родителей конструируют эмоционально позитивную идентичность в целом, что согласуется с данными о более оптимистичной картине мира у подрастающего поколения по сравнению со взрослыми [11]. При этом в виртуальном пространстве подростки дают больше позитивно окрашенных самоописаний, что подтверждает значимость и комфортность этой среды для них. Возможно, это определяется онлайн-возможностями самопрезентации и разнообразием коммуникативных пространств, а также другими «расширениями» и «достройками» личности, благодаря которым подростки могут ощущать себя увереннее и самостоятельнее [14]. Несмотря на доминирующий в ранних исследованиях дискурс о выстраивании образа «идеального Я» в цифровом пространстве в ответ на кризис реальной идентичности, в нашем исследовании самоописания в физическом мире у подростков оказываются также не менее позитивными, что в целом способствует выстраиванию комплексного положительного образа себя в смешанной реальности.

Полученные результаты свидетельствуют о новой траектории формирования Я, выражающейся не в построении альтернативной виртуальной идентичности, отличной или антагонистичной реальной, как это обозначалось в более ранних исследованиях [4], а в сближении реальной и виртуальной идентичности и, соответственно, цифровой и реальной личности. Об этом ярко свидетельствует совпадение трети всех самоописаний, как у детей, так и у взрослых в Я-реальном и Я-виртуальном. Данные по сближению цифровой и реальной личностей были уже получены в ряде исследований [14; 19]. Количество повторяющихся самоописаний в образе реального и виртуального Я, а также схожее распределение по численности социальных и личностных характеристик подростков свидетельствует в пользу конструирования целостного образа Я в конвергирующей реальности. Это согласуется с данными исследования подростков и молодежи, показывающими устойчивость воспроизводства характеристик (использования одних и тех же самоописаний) виртуального и реального Я у активных интернет-пользователей [8]. Конвергенция онлайн- и офлайн-миров, доказательства которой обнаружены нами при исследовании картины мира подростков и взрослых [11], может отражаться и в саморефлексии подростков в виртуальном пространстве, так же как и в реальном, в первую очередь, через идентификацию с человечеством, т. е. перенесении себя как биологиче-

ского вида и социальной единицы из реального мира в виртуальный, а не существования в нем в виде исключительно цифрового существа, например, аватара. Схожую картину мы видим и у взрослых, правда, скорее за счет проецирования своих характеристик из реального мира в виртуальный. Примеры же перехода цифровых характеристик из Я-виртуального в Я-реальное у подростков показывают намечающуюся тенденцию стирания границ между двумя мирами, когда целостная Я-концепция может формироваться на основе ролевых моделей, возникших изначально в цифровой среде. Таким образом, несмотря на обнаруженную в целом тенденцию к сближению офлайн- и онлайн-идентичностей, у подростков и родителей они содержательно значительно различаются и конструируются разными способами.

Заключение

Идентичность — важнейший результат социализации и ребенка, и взрослого, который меняется на каждом возрастном этапе; процесс формирования идентичности длится всю жизнь человека и определяется конкретно-исторической ситуацией. Это непрерывно эволюционирующая социально-психологическая конструкция. Наше исследование, помимо общей фиксации особенностей формирования идентичности в современном мире у разных поколений, позволило выделить следующие векторы этого процесса в контексте происходящей конвергенции реальностей современного мира.

Я-виртуальное и Я-реальное не противостоят друг другу, а активно взаимодействуют по принципу дополнения. Цифровое пространство выполняет специфические функции по формированию идентичности, создавая новые возможности для ее развития, особенно для подростков. Для них цифровое пространство, яркое и мультимедийное, опосредованное знаками, графикой и видео — более «богатое» и относительно безопасное поле для их социального экспериментирования, предоставляющее широкие возможности для коммуникации, самоопределения, самопрезентации, для поиска «своих», для вовлеченности в эмоциональную близость. С одной стороны, перенос в киберпространство тех сторон реальной идентичности, которым сложно воплощаться в физическом мире, имеет важное значение с точки зрения построения цифровой идентичности. С другой стороны, формирование в цифровом пространстве системообразующих категорий человеческой идентичности, например, общечеловеческой, служит важной основой интеграции виртуальной идентичности с реальной. Так, в некотором смысле на выходе цифровая идентичность становится пересмотренной и отредактированной версией, созданной не столько для цифрового мира, сколько для мира конвергентной реальности.

Рост интенсивности использования Интернета вплоть до гиперподключенности, когда цифровые устройства становятся практически постоянными спутниками современных людей, определяет каче-

ственные изменения восприятия окружающего мира и себя в нем человеком любого возраста. В данном исследовании представлены дополнительные аргументы безвозвратного перехода от автономизации онлайн- и офлайн-миров к их конвергенции. Она в значительной степени детерминирована взаимодействием традиционной и цифровой социализации и определяет важный вектор формирования Я-концепции — сближение цифровой и реальной личностей и формирование нового типа личности как гибридного образования, границы которого расширены за счет цифрового измерения. В гибридной личности в соответствии с методологическим принципом дополнительности цифровое расширение по отношению к достраиваемой человеческой сущности, формирующейся в физической реальности, становится неотъемлемой составляющей, без учета которой ее описание лишено смысла. Возможно, понимание особенностей гибридной личности позволит лучше управлять также и цифровой идентичностью, которая сегодня в меньшей степени находится под контролем человека.

Образ Я у современных подростков и родителей представляется более дифференцированным по сравнению с предыдущими поколениями: не только вследствие сочетания двух пока еще существенно различающихся компонентов — Я-реального и Я-виртуального, но и вследствие высокой дифференцированности Я-виртуального. Это свидетельствует о большем многообразии и сложности картины мира современного человека и особых требованиях к процессам ее формирования, особенно с точки зрения интеграции все увеличивающегося числа разных составляющих, что особенно важно учитывать в процессе образования и воспитания подрастающего поколения. Кроме того, влияние виртуальной идентичности на целостный образ Я у подростков выражается в том, что сам баланс соотношения социального Я и личностного Я имеет тенденцию смещаться в пользу личностного Я, что может быть проявлением не только возрастной, но и поколенческой специфики. Возможно, идентификация через социальную принадлежность, т. е. через коллективную идентичность, доминировавшая в том или ином виде на протяжении истории человечества и особенно значимая в коллективистских культурах, может начать сдавать свои позиции самоопределению через личностные качества и роли. Это может быть результатом и цифровой социальности, поскольку распространение технологий стало одним из факторов изменения движущих сил развития общества, когда на первый план выходит взаимодействие, сотрудничество и конкуренция не социальных групп, а отдельных индивидов.

Таким образом, у подрастающего поколения по сравнению с родителями более активно формируется картина совмещенной реальности современного мира, где виртуальный мир не вытесняет реальность, а дополняет ее, что в целом выступает важнейшим фактором адаптации в современном информационном обществе. Значимость в виртуальной идентичности общечеловеческой подкатегории может быть еще

одним показателем переживания смешанной (конвергентной) реальности и постепенного изменения оценки цифровой среды от ее восприятия как изолированной особой вселенной к ее оценке как живого, интерактивного пространства и неотъемлемой части окружающего мира. В этом контексте по сравнению

с родителями подростки за счет активного «обживания» виртуального пространства в большей степени осваивают адаптивные стратегии смешанной реальности, которые в ретроспективе возможно оказываются преадаптивными и определяют более высокую готовность новых поколений к изменениям.

Литература

1. Асмолов А.Г., Асмолов Г.А. От Мы-медиа к Я-медиа: Трансформации идентичности в виртуальном мире // Вестник Московского университета. 2010. № 1. С. 3–21.
2. Асмолов А.Г., Асмолов Г.А. Интернет как генеративное пространство: историко-эволюционная перспектива // Вопросы психологии. 2019. № 4. С. 1–26.
3. Белинская Е.П., Гавриченко О. Самопрезентация в виртуальном пространстве: феноменология и закономерности // Психологические исследования. 2018. Том 11. № 60. С. 12–22. DOI:10.54359/ps.v11i60.269
4. Войскунский А.Е. Психология и Интернет. М.: Акрополь, 2010. 439 с.
5. Жичкина А.Е., Белинская Е.П. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью [Электронный ресурс] // Flogiston, 2004. URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/strategy> (дата обращения: 13.07.2022).
6. Кун М., Макпартленд Т. Эмпирическое исследование установок личности на себя // Современная зарубежная социальная психология: Тексты / Под ред. Г.М. Андреевой, Н.Н. Богомоловой, Л.А. Петровской. М.: Изд. МГУ, 1984.
7. Московичи С. Век толп: исторический трактат по психологии масс. М.: Академический проект, 2011. 396 с.
8. Перегудина В.А. Опыт исследования идентичности личности активных интернет-пользователей // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия «Психолого-педагогические науки». 2021. Том 18. № 3. С. 127–144. DOI:10.17673/vsgtu-pps.2021.3.9
9. Славинская О.В. Феномен симулякризации в интернет-коммуникации // Психологический журнал. 2012. № 1-2. С. 111–117.
10. Солдатова Г.У., Войскунский А.Е. Социально-когнитивная концепция цифровой социализации: новая экосистема и социальная эволюция психики // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2021. Том 18. № 3. С. 431–450. DOI:10.17323/1813-8918-2021-3-431-450
11. Солдатова Г.У., Чигарькова С.В., Илюхина С.Н. Представления о реальном и виртуальном пространствах как часть актуальной картины мира подростков и родителей в цифровом обществе: возможности адаптации // Вестник Санкт-Петербургского университета. Психология. 2022. Том 12. Вып. 3. С. 226–248. DOI: 10.21638/spbu16.2022.301
12. Солдатова Г.У., Ярмина А.Н., Темежникова О.Б. Особенности идентичности и социально-психологической адаптации участников буллинга и кибербуллинга // Академический вестник Академии социального управления. 2017. № 3. С. 38–50.
13. Эриксон Э. Детство и общество. СПб.: Питер, 2019. 448 с.
14. Back M.D., Stopfer J.M., Vazire S., Gaddis S., Schmukle S.C., Egloff B., Gosling S.D. Facebook profiles reflect actual personality, not self-idealization // Psychological science. 2010. Vol. 21(3). P. 372–374.

References

1. Asmolov A.G., Asmolov G.A. Ot My-media k Ya-media: Transformatsii identichnosti v virtual'nom mire [From We-Media to Self-Media: Identity Transformations in the Virtual World]. *Vestnik Moskovskogo universiteta [Moscow University Psychology Bulletin]*, 2010, no. 1, pp. 3–21. (In Russ.).
2. Asmolov A.G., Asmolov G.A. Internet kak generativnoe prostranstvo: istoriko-evolyutsionnaya perspektiva [The Internet as a Generative Space: Historical and Evolutionary Perspective]. *Voprosy psikhologii [Questions of psychology]*, 2019, no. 4, pp. 1–26. (In Russ.).
3. Belinskaya Y.P., Gavrichenko O. Samoprezentatsiya v virtual'nom prostranstve: fenomenologiya i zakonomernosti [Self-presentation in virtual space: phenomenology and regularities]. *Psikhologicheskiye issledovaniya [Psychological Studies]*, 2018. Vol. 11, no. 60, pp. 12–22. DOI:10.54359/ps.v11i60.269 (In Russ.).
4. Voyskunskiy A.Y. *Psikhologiya i Internet. [Psychology and the Internet]*, Moscow: Akropol', 2010. 439 p. (In Russ.).
5. Zhichkina A.E., Belinskaya E.P. Strategii samoprezentatsii v Internet i ikh svyaz' s real'noi identichnost'yu [Self-presentation strategies on the Internet and their connection with real identity]. Flogiston, 2004. Available at: https://cyberpsy.ru/articles/self-presentation_identity/ (Accessed 07.13.2022). (In Russ.).
6. Kun M., Makpartlend T. Empiricheskoye issledovaniye ustanovok lichnosti na sebya. [An empirical study of personality attitudes towards oneself]. In Andreyeva G.M., Bogomolovoy N.N., Petrovskoy L.A. (ed.) *Sovremennaya zarubezhnaya sotsial'naya psikhologiya: Teksty [Modern Foreign Social Psychology: Texts]*. Moscow: Publ. MGU, 1984. (In Russ.).
7. Moskovichi S. *Vek tolp: istoricheskiiy traktat po psikhologii mass [Age of crowds: historical treatise on mass psychology]*. Moscow: Akademicheskiiy proyekt, 2011. 396 p. (In Russ.).
8. Peregudina V.A. Experience in researching the identity of the personality of active Internet users. *Vestnik Samarskogo Gosudarstvennogo Tekhnicheskogo Universiteta. Seriya «Psikhologo-pedagogicheskiye nauki» [Bulletin of the Samara State Technical University. Series «Psychological science»]*, 2021. Vol. 18, no. 3, pp. 127–144. DOI:10.17673/vsgtu-pps.2021.3.9 (In Russ.).
9. Slavinskaya O.V. Fenomen simulyakrizatsii v internet-kommunikatsii [Concept of Simulacration in Internet Communication]. *Psikhologicheskiy zhurnal [Psychological journal]*, 2012, no. 1–2, pp. 111–117. (In Russ.).
10. Soldatova G.U., Voyskunskiy A.Y. Sotsial'no-kognitivnaya kontseptsiya tsifrovoi sotsializatsii: novaya ekosistema i sotsial'naya evolyutsiya psikhiki [Socio-Cognitive Concept of Digital Socialization: A New Ecosystem and Social Evolution of the Mind]. *Psikhologiya. Zhurnal Vyshey shkoly ekonomiki [Psychological Journal of the Higher School of Economics]*, 2021. Vol. 18, no. 3, pp. 431–450. DOI:10.17323/1813-8918-2021-3-431-450 (In Russ.).
11. Soldatova G.U., Chigar'kova S.V., Ilyukhina S.N. Predstavleniya o real'nom i virtual'nom prostranstvakh kak

15. Bozkurt A., Tu C.H. Digital identity formation: Socially being real and present on digital networks // *Educational Media International*. 2016. Vol. 53(3). P. 153–167.

16. Griffo R., Lemay E., Moreno A.H. Who Am I? Let Me Think: Assessing the Considered Self-Concept // *SAGE Open*. 2021. Vol. 11(1). P. 1–13. DOI:10.1177/21582440211004278

17. Tajfel H., Turner J.C. Social psychology of intergroup relations // *Annual review of psychology*. 1982. Vol. 33(1). P. 1–39.

18. Turkle S. *Constructing the self in a mediated world*. SAGE Publications, Inc, 1996. DOI:10.4135/9781483327488.n10

19. Young K.S. Internet Addiction: the emergence of a new clinical disorder // *CyberPsychology & Behavior, JAN*. 1998. Vol. 1(3). P. 237–244.

20. Zimmermann D., Wehler A., Kaspar K. Self-representation through avatars in digital environments // *Current Psychology*. 2022. P. 1–15. DOI:10.1007/s12144-022-03232-6

chast' aktual'noi kartiny mira podrostkov i roditelei v tsifrovom obshchestve: vozmozhnosti adaptatsii [Ideas about real and digital worlds as part of the current worldview of adolescents and parents in a digital society: possibilities for adaptation]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Psikhologiya* [Vestnik of Saint Petersburg University. Psychology], 2022. Vol. 12, no. 3, 226–248. DOI: 10.21638/spbu16.2022.301 (In Russ.)

12. Soldatova G.U., Yarmina A.N., Temezhnikova O.B. Osobennosti identichnosti i sotsial'no-psikhologicheskoi adaptatsii uchastnikov bullinga i kiberbullinga [Features of identity and socio-psychological adaptation of participants in bullying and cyberbullying]. *Akademicheskii vestnik Akademii sotsial'nogo upravleniya* [Academic Bulletin of the Academy of Social Management], 2017, no. 3, pp. 38–50. (In Russ.)

13. Erikson E. *Detstvo i obshchestvo* [Childhood and society]. Sankt-Peterburg: Piter, 2019. 448 p. (In Russ.)

14. Back M.D., Stopfer J.M., Vazire S., Gaddis S., Schmukle S.C., Egloff, B., Gosling, S.D. Facebook profiles reflect actual personality, not self-idealization. *Psychological science*, 2010. Vol. 21, no. 3, pp. 372–374.

15. Bozkurt A., Tu C.H. Digital identity formation: Socially being real and present on digital networks. *Educational Media International*, 2016. Vol. 53, no. 3, pp. 153–167.

16. Griffo R., Lemay E., Moreno A.H. Who Am I? Let Me Think: Assessing the Considered Self-Concept. *SAGE Open*, 2021. Vol. 11, no. 1, pp. 1–13. DOI:10.1177/21582440211004278

17. Tajfel H., Turner J.C. Social psychology of intergroup relations. *Annual review of psychology*, 1982. Vol. 33, no. 1, pp. 1–39.

18. Turkle S. *Constructing the self in a mediated world*. SAGE Publications, Inc, 1996. DOI:10.4135/9781483327488.n10

19. Young K.S. Internet Addiction: the emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior, JAN*, 1998. Vol. 1, no. 3, pp. 237–244.

20. Zimmermann D., Wehler A., Kaspar K. Self-representation through avatars in digital environments. *Current Psychology*, 2022, pp. 1–15. DOI:10.1007/s12144-022-03232-6

Информация об авторах

Солдатова Галина Уртанбековна, академик РАО, доктор психологических наук, профессор факультета психологии, ФГБОУ ВО МГУ имени М.В. Ломоносова, г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6690-7882>, e-mail: soldatova.galina@gmail.com

Чигарькова Светлана Вячеславна, кандидат психологических наук, младший научный сотрудник факультета психологии, ФГБОУ ВО МГУ имени М.В. Ломоносова, г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7473-9025>, e-mail: chigars@gmail.com

Илюхина Светлана Николаевна, психолог Фонда Развития Интернет, г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6690-7882>, e-mail: svetla.iluhina@gmail.com

Information about the authors

Galina U. Soldatova, Academician of the Russian Academy of Education, Doctor in Psychology, Professor, Faculty of Psychology, Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6690-7882>, e-mail: soldatova.galina@gmail.com

Svetlana V. Chigarkova, PhD in Psychology, Junior Research Fellow, Faculty of Psychology, Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7473-9025>, e-mail: chigars@gmail.com

Svetlana N. Ilukhina, Psychologist, Foundation for Internet Development, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6690-7882>, e-mail: svetla.iluhina@gmail.com

Получена 16.08.2022

Принята в печать 08.12.2022

Received 16.08.2022

Accepted 08.12.2022