

УДК: 159.9.075

DOI: 10.25629/НС.2022.11.26

## ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ СФЕРА ВИРТУАЛЬНОЙ ЛИЧНОСТИ: БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ, ОСОБЕННОСТИ ПРОЯВЛЕНИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНЫХ СОСТОЯНИЙ И ЭМОЦИОНАЛЬНОГО РЕАГИРОВАНИЯ

Расина Э. О.

Крымский инженерно-педагогический университет имени Февзи Якубова

**Аннотация.** Стремительное развитие современных технологий и масштабная виртуализация человеческого существования оказывает значительное влияние на эмоциональную сферу личности, как систему, выполняющую важнейшую роль в регуляции процессов взаимодействия с окружающим миром и процессов адаптации в нем. На основе анализа теоретических и прикладных работ выдвинуто предположение о проекционном характере эмоциональной сферы виртуальной личности и его отражении в психофизиологических показателях эмоциональных состояний при выполнении разнообразных задач, а также об особом характере эмоционального реагирования в виртуальном пространстве и сформированных на его основе эмоциональных состояниях. Итоговую выборку составили 29 ( $n = 29$ ) студентов университета КИПУ имени Февзи Якубова (возраст от 18 до 21 года, 71% женщины, 29 % мужчины,  $M = 19,5$ ;  $SD = 5,65$ ). Применяемые методики: тест М. Люшера, методика диагностики темперамента Я. Стреляу. В качестве статистического критерия использовался U-критерий Манна-Уитни. Результаты исследования продемонстрировали наличие значимых различий отдельных психофизиологических показателей при выполнении физических и интеллектуальных задач в реальном и виртуальном пространствах. Данные по первому блоку задач продемонстрировали изменения вегетативного коэффициента, которое проявляется сменой тонуса нервной системы, повышением температуры тела и учащением сердцебиения. Результаты по второму блоку заданий продемонстрировали значимые различия в балансе личностных свойств при сохранении общих вегетативных показателей во время выполнения задач в виртуальном пространстве. Исследование позволило более детально рассмотреть психологические особенности и функциональные характеристики эмоциональной сферы виртуальной личности и оценить проекционный характер эмоциональной сферы виртуальной личности.

**Ключевые слова:** эмоциональная сфера, эмоциональные состояния, эмоции, эмоциональное реагирование, виртуальное пространство, виртуальная личность.

### Введение в проблему

Пространство, сформированное техническими средствами и включающее разнообразные виртуальные платформы в Интернете (виртуальное пространство), занимает значительную часть человеческого существования. Взаимодействие с виртуальным пространством больше не является ситуативным и не носит инструментальный характер. В современном обществе количество пользователей, которые выбирают виртуальное пространство в качестве среды для деятельности, общения и существования возрастает [50]. О данном процессе свидетельствуют результаты статистических исследований. В последних статистических срезах Global Digital 2021, был зафиксирован значительный прирост пользователей социальных сетей в России (+5,1% к результатам 2020 года, 67,8% или 99 млн человек)<sup>2</sup>. Данные показатели свидетельствуют о необходимости пересмотра многих основополагающих характеристик личности и ее поведения через призму реализации их в виртуальном пространстве. В связи с этим возникает закономерный вопрос о трансформационных процессах, которые происходят в эмоциональной

---

<sup>2</sup> Global Digital 2021 <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/>

сфере личности, как одной из важнейших функциональных систем, регулирующих взаимодействие индивида с окружающей средой. Формируется актуальность изучения эмоциональной сферы виртуальной личности с точки зрения особенностей психофизиологических характеристик эмоциональных состояний и эмоционального реагирования, как маркеров для фиксации проявления эмоциональной сферы виртуальной личности.

**Целью статьи** является изучение особенностей эмоциональной сферы виртуальной личности с точки зрения анализа психофизиологических показателей эмоционального реагирования и формирования эмоциональных состояний в реальном и виртуальном пространстве.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

– проанализировать теоретические основы рассмотрения эмоциональной сферы личности в отечественной и зарубежной науке, рассмотреть ее структурные компоненты и базовые характеристики;

– проанализировать основные подходы к определению концепта «виртуальная личность» и сформировать рабочее определение для реализации целей исследования;

– сформировать модель структуры эмоциональной сферы виртуальной личности, отражающую особенности ее проявления в виртуальном пространстве;

– выявить психофизиологические показатели эмоционального реагирования в реальном и виртуальном пространстве с точки зрения их формирующего значения для эмоциональной сферы личности;

– проанализировать различия эмоциональных состояний в реальном и виртуальном пространстве.

#### **Гипотеза**

эмоциональная сфера виртуальной личности представляет собой проекцию эмоциональной сферы реальной личности. Следует ожидать, что стимулы, влияющие на виртуальную личность в моделируемом виртуальном пространстве, будут иметь психофизиологическое отражение в эмоциональной сфере реальной личности. Кроме того, эмоциональное реагирование личности и сформированные на его основе состояния в виртуальном пространстве имеют ряд отличительных черт.

#### **Краткий обзор исследований (литературы)**

Эмоциональная сфера личности представляет собой систему взаимосвязанных и взаимозависимых элементов [25]. Структура эмоциональной сферы личности включает следующие компоненты: эмоциональное реагирование (эмоциональные реакции и эмоциональность, как их характеристика), эмоциональные состояния (эмоции, аффекты, чувства, страсть, настроение), эмоциональный интеллект и эмпатия [14; 22; 12].

Эмоциональное реагирование представляет совокупность психологических и физиологических реакций на стимулы, поступающие из окружающей среды, включающую когнитивное оценивание событий. Оно заключается в когнитивной оценке воздействия и дальнейшем аффективном отражении полученной информации, а также в регулировании поведения и деятельности [22]. В процесс реагирования включены как физиологические, так и психические уровни управления и регуляции. Е.П. Ильин выделял психофизиологический, импрессивный и экспрессивный компоненты эмоционального реагирования. Эмоциональное реагирование выступает основой для формирования конкретных эмоций и эмоциональных состояний в целом [22; 6].

Эмоциональные состояния являются следствием переживаний отношения индивида к окружающему миру и своему Я и характеризуются ответами на стимулы окружающего мира представленными качественными и количественными параметрами [12]. Составными элементами эмоциональных состояний выступают эмоции, аффекты, чувства, страсть, настроение [14]. Эмоции, в свою очередь, являются компонентом эмоциональной сферы, выполняющим функции отражения и кодирования информации, которая поступает из окружающего мира, а

также присвоения поступившей информации значимости, заключающейся, прежде всего, в личностном смысле [5]. Эмоции представляют сложный процесс нейрофизиологических, сомато-гуморально-вегетативных реакций и чувственных переживаний [22, 5].

Эмоциональный интеллект представляет собой способность личности к интерпретации эмоций и на основе этого выстраиванию эффективного взаимодействия, умение управлять эмоциями, определять их причины и прогнозировать последствия, умение воздействовать на эмоции других людей, способность разграничивать подлинные эмоции и их имитацию [13; 10; 1; 22; 39]. Эмпатия – аффективно-когнитивное восприятие внутреннего мира другого человека, процесс реагирования чувствами на чувства (вчувствование), отражения и понимания эмоционального состояния другого человека [8; 9; 11; 17].

Рассмотрение базовых характеристик и особенностей проявления эмоциональной сферы виртуальной личности закономерно начать с установления теоретических и терминологических границ концепта «виртуальная личность». Современные психологические исследования неоднозначно трактуют определение виртуальной личности и его характеристик. Р. И. Зекерьев определяет виртуальную личность как сложное образование, сформированное в процессе перехода реальной личности в виртуальное пространство, его интеграция и освоение ценностей и смыслов виртуального социума [19]. Е.П. Белинская и А.Е. Жичкина в своих работах видят в виртуальной личности реализацию необходимого условия для существования в виртуальном пространстве – самоопределение [3]. А.И. Лучинкина определяет виртуальную личность как желаемый образ, обусловленный стремлением к репликации, перевоплощением в новых социальных ролях, проживанием некоторого количества жизней и управляемый реальной личностью [28; 29; 30].

В ряде исследований виртуальная личность рассматривается с точки зрения обретения новой идентичности [56; 55; 37; 7; 26; 32]. Виртуальная личность также изучается как самопрезентация реальной личности в виртуальном пространстве [2; 3; 36]. В.О. Богданова и Л.Д. Александрова, описывая сущность процессов формирования виртуальной личности, приходят к выводу об объединении множества виртуальных образов Я пользователя [4].

В ранних зарубежных исследованиях виртуальная личность рассматривалась с точки зрения воплощения идеального Я, реализации агрессивных направленностей и деструктивных желаний [59; 60; 61], а также желания власти [52; 57]. Исследователи данного поколения, в большинстве своем, описывали виртуальную личность и ее деятельность через призму компенсаторных процессов. Зарубежные ученые современного периода рассматривают виртуальную личность с точки зрения ее воплощенности в персонаже – аватаре. В ряде исследований виртуальная личность представляется как аватар, с которыми идентифицирует себя пользователь [47; 53; 59; 45; 48; 56].

Для более полного понимания сущности виртуальной личности необходимо также определить границы между реальной личностью и виртуальной. Дэвид Челмерс, например, отмечает достаточную правдоподобность виртуального пространства и его соответствие физической реальности [43]. При этом, реальное пространство обеспечивает определенную целостность, так как задает идентичность конкретными маркерами телесности. В виртуальном пространстве идентичность фрагментирована, она встраивается в заданные условия и трансформируется под требования, заданные виртуальными платформами [58; 35]. Е.П. Белинская и А.Е. Жичкина выяснили, что между виртуальной самопрезентацией и реальной идентичностью существуют отношения взаимовлияния [3]. Джереми Бэйлсон утверждает, что при внесении коррективов во внешний облик аватара и создании этим положительного или отрицательного социального эффекта в виртуальной среде, данный эффект переходит в реальную среду [60].

М. Маккрири, Ш.К. Крах, П.Д. Шрайдер и Р. Бун пришли к выводу о значимой психологической связи аватара с пользователем [49]. М. Сайкер и Д. Фитц полагают, что связь между пользователем и аватаром заключается не в простом переносе, а в полноценном воплощении, в попытке спроецировать себя за границы возможного [56]. Ученые отмечают, что автоном-

ность виртуальной личности является мнимой в связи с постоянной необходимостью авторизации на тех или иных платформах, что формирует вполне существенную зависимость виртуальной личности от ее реального владельца [55].

Анализ большого объема работ, посвященных изучению виртуализации, воплощению и переходу реальной личности в виртуальное пространство, таким образом, позволяет сформировать рабочее определение, которое отражает основные результаты многолетних исследований. *Виртуальная личность* – проекция реальной личности, сформированная при помощи современных технических средств, обладающая свойствами субъекта и включающая отдельные характеристики личности: виртуальный образ Я, поведенческий и деятельностный компонент. Исходя из этого, следует закономерный вывод о том, что эмоциональная сфера виртуальной личности представляет проекцию эмоциональной сферы реальной личности.

Кроме того, составные части структуры эмоциональной сферы трансформируются под влиянием уникальных условий виртуального пространства (анонимность [32; 28; 36], бестелесность [23], знаковый характер существования, трансцендентность, симулятивный характер взаимодействия [18], обратимость, нелинейность времени [38; 28; 27], отсутствие границ пространства (внешних и внутренних), иллюзия контроля, иллюзия заботы, иллюзия отсутствия одиночества [59], многомерность, вариативность, изменчивость, поверхностность контактов, отсутствие возможности полноценных аффективных проявлений и невербальных компонентов взаимодействия [28; 36].

Виртуальное пространство, таким образом, выступает в качестве платформы для разнообразных форм проецирования. Эмоциональная сфера виртуальной личности может копировать, подражать (имитировать), продолжать (расширять), эмоциональную сферу реальной личности. Реальная личность имеет возможность делегировать эмоциональные реакции своей виртуальной проекции или же вовсе создавать искусственную эмоциональную сферу, которая будет транслировать эмоции, заданные пользователем.

А.Ю. Иванова и М.В. Малышкина пришли к выводу, что эмоциональный аспект взаимодействия выступает в качестве основной причины возникновения зависимости, а Интернет, в свою очередь, позволяет удовлетворить потребность в положительных эмоциях [20]. Вместе с тем, эмоциональные состояния интернет-пользователей отличаются нестабильностью и быстрой сменой положительно и отрицательно заряженных эмоций. При этом положительные эмоции имеют больший вес в общем объеме получаемых эмоций [16; 54; 51]. Д. Коломбо, С. Вентура и Р.М. Баньос в ходе исследований пришли к выводу об эффективности использования данного свойства для моделирования межличностной регуляции эмоций и улучшения механизмов, лежащих в ее основе [44]. А.И. Лучинкина, И.С. Лучинкина, Н.А. Сичкориз, изучая эмоциональное реагирование и эмоциональные состояния при переходе из реального пространства в виртуальное при помощи систем виртуальной реальности HTC VIVE PRO Eye, установили, что уровень работоспособности и уровень стресса в виртуальном пространстве возрастают при переходе в виртуальное пространство [31]. Одной из важнейших особенностей эмоциональной сферы виртуальной личности является отсутствие вегетативных реакций и телесности, что обуславливает трудности в фиксации эмоциональных проявлений (эмоциональных состояний, конкретных эмоций и реакций) [23; 7; 18]. Функции эмоциональных реакций выполняют эмотивные маркеры, которые помогают пользователям кодировать эмоции [34; 21]. Отсутствие аффективного компонента взаимодействия приводит к поиску аналогов, в роли которых выступают графические символы, эмоджи, эмотиконы, гифки, мемы и даже текст, написанный прописными буквами (Capslock) [36].

В виртуальном пространстве практически невозможно прочесть реальные эмоциональные реакции собеседника. В современной науке существуют попытки решения данной проблемы. Программа SentiStrenght была создана для оценивания эмоциональной окраски тех или иных фраз. Однако в распознавании положительных и отрицательных полюсов отдельных фраз возникают проблемы, так как одна и та же фраза может быть заряжена разными эмоциями [46]. Таким образом, взаимопонимание выражается в соответствии с успешным декодированием

эмотивных маркеров [42]. Среди особенностей эмоционального реагирования виртуальной личности также следует отметить, что в реальном пространстве для осуществления эмоционального реагирования пользователю необходимо затратить значительные ресурсы для отреагирования полученного стимула. В виртуальном же пространстве для трансляции конкретной эмоции или совокупности эмоций пользователь может затрачивать минимальные ресурсы, заменяя реальную реакцию ее имитацией. Кроме того, виртуальное пространство позволяет избегать негативные эмоции путем ограничения получаемого контента и каналов информации [20].

Рассматривая характеристики эмоционального интеллекта в его связи с виртуальным пространством можно отметить снижение уровня проницательности в распознавании эмоций при увеличении уровня вовлеченности пользователя в виртуальное пространство [15; 24]. Е.Е. Руслякова, Э.А. Тимофеева, Ю.В. Шестакова, Д.А. Чепайкин установили значимую связь между увлечённостью подростком компьютерными технологиями и уровнем эмпатии, который он проявляет. Пользователи, имеющие незначительную связь с виртуальным пространством обладают более высоким уровнем эмпатийности, вовлеченность в виртуальное пространство снижает чувствительность к эмоциям и переживаниям других пользователей [40].

Исходя из всего вышесказанного, следует отметить ряд характеристик, присущих эмоциональной сфере виртуальной личности. Эмоциональные состояния виртуальной личности являются нестабильными и характеризуются быстрой сменой эмоций. Вместе с тем, в спектре эмоциональных состояний в виртуальном пространстве преобладают положительные эмоции, которые, в свою очередь, повышают интерес человека к виртуальному пространству и способствуют дальнейшему вовлечению пользователей в виртуальную среду. Среди прочих особенностей эмоциональных состояний следует отметить возможность контроля транслируемого состояния. Важными характеристиками является также возможность имитаций реакций и отсроченного реагирования. Таким образом, модель структуры эмоциональной сферы виртуальной личности и ее основных характеристик можно представить в виде схемы (рис. 1).



Рисунок 1 – Модель структуры эмоциональной сферы виртуальной личности

Влияние виртуального пространства на личность и ее основные характеристики весьма существенно. Уникальные условия виртуального пространства преобразуют формы взаимодействия личности с окружающей средой и формы реагирования на воздействующие стимулы. Результаты рассмотренных исследований подчеркивают важность и актуальность изучения эмоциональной сферы виртуальной личности и выделяют ряд проблем, которые следует рассмотреть в дальнейших исследованиях. Из этого следует актуальная необходимость рассмотрения и анализа эмоциональной сферы виртуальной личности с точки зрения особенностей эмоционального реагирования личности в реальном и виртуальном пространстве.

#### **Методы (методики) исследования**

В качестве диагностических методик для решения задач данного исследования были применены цветовой тест Макса Люшера (в электронном формате, НС-ПСИХОТЕСТ ЭКСПЕРТ) [41], Методика диагностики темперамента Яна Стреляу [33]. Также для анализа и моделирования стимульной ситуации в виртуальной реальности были применены система виртуальной реальности Система VR HTC Vive Pro Eye и однопользовательская компьютерная игра в жанре симулятора жизни The Sims 4 (разработчик компания Maxis).

В исследовании приняли участие 29 ( $n = 29$ ) студентов университета КИПУ имени Февзи Якубова (возраст от 18 до 21 года, 71% женщины, 29 % мужчины,  $M = 19,5$ ;  $SD = 5,65$ ), обладающие сильным типом высшей нервной деятельности, который определялся при помощи методики Я. Стреляу (из 103 испытуемых были отобраны 29).

Статистический анализ полученных в ходе исследования данных был осуществлен с использованием программного обеспечения SPSS 26.0. В качестве статистических критериев использовались U-критерий Манна-Уитни (определение значимых различий между показателями в реальном и виртуальном пространствах).

Исследование проводилось в 4 этапа. Первый этап предполагал физическую активность в реальном пространстве (игра в мяч), второй – активность в виртуальном пространстве (ловля бабочек в виртуальной реальности, манипулирование предметами при помощи виртуальной руки). Третий этап представлял собой выполнение интеллектуальных задач в реальном и виртуальном пространствах. Промежуточные характеристики эмоционального состояния снимались при помощи методики М. Люшера (вегетативный коэффициент, баланс анатомии, баланс личностных свойств, уровень работоспособности и уровень стресса) и фиксации дополнительных физиологических маркеров – вегетативных реакций (температура тела, артериальное давление, частота сердечных сокращений по кардиограмме).

#### **Результаты и их обсуждение**

Первичные данные о показателях эмоционального состояния после выполнения физических задач в реальном пространстве (ловля мяча, перекладывание предметов и т.д.) продемонстрировали наличие эрготропного тонуса (преобладание симпатической нервной активности) у большей части респондентов, который демонстрирует готовность испытуемых к активным действиям и стремление к затратам энергии ( $BK > 1$ ). Значения показателей баланса личностных свойств у респондентов преобладают низкие (отрицательные), что позволяет сделать заключение о сбалансированности состояния личностных качеств и структурировании их в целостный комплекс (норма:  $-9,8 > ЛБ < 9,8$ ). При анализе показателей эмоционального состояния после выполнения «физических задач» в виртуальном пространстве (ловля бабочек, перемещение предметов виртуальной рукой) было выявлено наличие тропного тонуса (преобладание парасимпатической нервной активности) у большей части респондентов, который демонстрирует потребность в покое, стремление к сбережению и накоплению энергии ( $BK < 1$ ). Работоспособность испытуемых увеличилась при выполнении задач в виртуальном пространстве (у 20 испытуемых показатели увеличились), (норма:  $-9,8 > P < 20,9$ ). Показатели стресса у 15 испытуемых увеличились, у 10 – показатели уменьшились, (норма:  $-9,8 > P < 20,9$ ). При анализе физиологических показателей было зафиксировано увеличение температуры тела и частоты сердечных сокращений при погружении в виртуальное пространство.

Первичные данные о показателях эмоционального состояния после выполнения интеллектуальных задач в реальном пространстве (чтение книги, ответы на вопросы, рассказ о себе и т.д.) продемонстрировали наличие эрготропного тонуса. Показатели баланса личностных свойств преобладают низкие (отрицательные). При анализе показателей эмоционального состояния после выполнения интеллектуальных задач в виртуальном пространстве (создание персонажа, продумывание истории, чтение и проработка жизненного сценария в игре) было выявлено сохранение эрготропного тонуса у большей части респондентов. Показатели баланса личностных свойств продемонстрировали увеличение всех показателей и увеличение количества высоких и положительных значений, что позволяет сделать вывод о нарушении сбалансированного состояния личностных качеств и неустойчивости их проявлений в виртуальном пространстве. Показатели работоспособности у 20 испытуемых увеличились. Показатели стресса у 16 испытуемых увеличились, у 11 – показатели уменьшились.

Статистический анализ результатов исследования по первому блоку задач показал наличие достоверных различий по показателям вегетативного коэффициента ( $U_{\text{эмп}}=197,000$ , при  $U_{\text{крит}}=294$ ,  $p \leq 0,05$ ), показателям работоспособности ( $U_{\text{эмп}}=191,000$ , при  $U_{\text{крит}}=294$ ,  $p \leq 0,05$ ). Статистический анализ физиологических показателей показал наличие значимой связи по показателям температуры тела ( $U_{\text{эмп}}=203,500$ , при  $U_{\text{крит}}=294$ ,  $p \leq 0,05$ ) и частоте сердечных сокращений ( $U_{\text{эмп}}=206,500$ , при  $U_{\text{крит}}=294$ ,  $p \leq 0,05$ ). Статистический анализ результатов исследования по второму блоку задач продемонстрировал наличие достоверных различий по показателям баланса личностных свойств ( $U_{\text{эмп}}=267,500$ , при  $U_{\text{крит}}=294$ ,  $p \leq 0,05$ ).

Таким образом, полученные данные по первому блоку демонстрируют различия эмоциональных состояний испытуемых при взаимодействии с реальным и виртуальным пространствами. Результаты исследования продемонстрировали значимые различия в показателях вегетативного коэффициента, температуры тела и частоты сердечных сокращений. Данные анализа показали тонус парасимпатической нервной системы, который свидетельствует о стремлении к накоплению энергии и ее сбережению при выполнении заданий в виртуальном пространстве. Подобные результаты можно объяснить тем, что в виртуальном пространстве физическая активность носит условный характер. Тело испытуемого находится в относительно фиксированном положении, а все движения совершаются путем виртуальных манипуляций. Исходя из этого, нагрузка на эмоциональную сферу увеличивается, что отражается на показателях вегетативного компонента. Повышение уровня работоспособности в виртуальном пространстве демонстрирует готовность к выполнению задач при общем режиме сбережения энергии. Из этого следует, что теория о проекции эмоциональной сферы имеет определенное основание, кроме того, результаты позволяют утверждать об обратной проекции эмоциональных состояний из виртуального пространства на реальную личность, что получает свое отражение в психофизиологических показателях. Отсюда закономерно можно заключить, что эмоциональная сфера играет решающую роль в отреагировании стимулов, требующих физической реакции, и выполняет задачу компенсации телесности в виртуальном пространстве. Результаты исследований по второму блоку задач демонстрируют нарушение баланса личностных свойств. Подобные результаты свидетельствуют об увеличении значения воздействия при выполнении задач в игре-симуляторе, которая оказалась более сильной стимульной средой для испытуемых. При этом вес воздействия перемещается с вегетативного компонента на личностный, о чем свидетельствует сохранение тонуса симпатической нервной системы. Данный результат объясняется более глубокой степенью погружения и целостностью восприятия моделируемой ситуацией, так как нивелируется отсутствие телесности и онтологической неполноценности.

Таким образом, эмоциональное состояние личности при погружении в виртуальное пространство претерпевает ряд изменений. При этом первичный анализ показателей, продемонстрировавший обширный спектр изменений в психофизиологических показателях, во многом статистически не подтвердился. Вместе с тем, первичные данные позволили получить расширенную картину процессов эмоционального реагирования и формирования эмоциональных состояний. Данные исследования позволяют сделать вывод о проекционном характере эмоционального реагирования при выполнении разного рода задач в виртуальном пространстве.

## Выводы и заключение

Данное исследование позволило сделать ряд следующих заключений: эмоциональная сфера виртуальной личности представляет собой сложную систему взаимосвязанных и взаимозависимых элементов и имеет проекционный характер формирования, что подтверждается как теоретическим анализом, так и эмпирическими результатами; виртуальное пространство оказывает влияние на процессы эмоционального реагирования и формирование эмоциональных состояний в виду уникальных особенностей среды; психофизиологические показатели позволяют зафиксировать эмоциональные реакции, которые формируются на стимулы виртуального пространства и могут служить маркерами для фиксирования эмоциональных состояний личности в виртуальном пространстве; обнаружены достоверные различия психофизиологических показателей при выполнении разного рода задач в реальном и виртуальном пространстве; психофизиологические показатели при выполнении физических и интеллектуальных задач в виртуальном пространстве имеют ряд отличий. Вместе с тем данные, полученные в ходе исследования, подтверждают необходимость дальнейшего всестороннего изучения особенностей эмоциональной сферы виртуальной личности и свидетельствуют о необходимости дальнейшего изучения в данной области, а также расширении выборки, путем включения испытуемых с другими типами ВНД и увеличения моделируемых ситуаций для активности в реальном и виртуальном пространствах.

Кроме того, в ходе теоретического анализа были определены терминологические границы концепта «виртуальная личность», уточнены особенности формирования ее эмоциональной сферы и сформирована модель структуры эмоциональной сферы виртуальной личности, отражающая особенности ее проявления в виртуальном пространстве и позволяющая выстроить траекторию дальнейших научных исследований. Таким образом, гипотеза о проекционном характере эмоциональной сферы и отличиях в эмоциональном реагировании в реальном и виртуальном пространствах в значительной степени подтверждается, но, вместе с тем, требует уточнений дальнейшими исследованиями.

## Библиография

1. Андреева И.Н. Эмоциональный интеллект как феномен современной психологии: монография. Новополюк: ПГУ, 2011. 388 с.
2. Белинская Е.П., Гавриченко О.В. Самопрезентация в виртуальном пространстве: феноменология и закономерности // Психологические исследования. 2018. Т. 11. № 60. С.12-32.
3. Белинская Е.П., Жичкина А.Е. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью // CYBERPSY. 2017. URL: [https://cyberpsy.ru/articles/self-presentation\\_identity](https://cyberpsy.ru/articles/self-presentation_identity).
4. Богданова В.О., Александрова Л.Д. Игры с идентичностью в мире сетевых коммуникаций // Социум и власть. 2019. № 6 (80). С. 39-45.
5. Бутузова Ю.А. Психологическая сущность эмоционального состояния личности // Омский научный вестник. 2011. № 5(101). С. 173-174.
6. Верхотурова Н.Ю. К проблеме определения структуры и механизмов эмоционального реагирования // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 5. С. 150-154.
7. Войскунский А.Е., Евдокименко А.С., Федунина Н.Ю. Альтернативная идентичность в социальных сетях // Вестник Московского университета. 2013. Серия 14. № 1. С. 66–83.
8. Гаврилова Т. П. Понятие эмпатии в зарубежной психологии (исторический обзор и современное состояние проблемы) // Вопросы психологии. 1975. № 2. С. 145.
9. Гаврилова Т.П. Экспериментальное изучение эмпатии у детей младшего школьного возраста // Вопросы психологии. 1974. № 5. С. 108-114.
10. Гарскова Г.Г. Введение понятия «эмоциональный интеллект» в психологическую теорию // Ананьевские чтения: тез. науч.- практ. конф.; редкол.: А.А. Крылов. 1999. С. 25 - 26.



11. Гончаренко Е.С. Развитие эмпатийного потенциала личности (на материале исследования детей 7-8 лет): автореф. дис. ... канд. психол. наук. Краснодар, 2003. С. 104.
12. Гордеев К.С., Ермолаева Е.Л., Жидков А.А., Илюшина Е.С., Федосеева Л.А. Эмоциональные состояния человека: аффект и фрустрация // Современные научные исследования и инновации. 2018. № 8. URL: <https://web.snauka.ru/issues/2018/08/87342>
13. Гоулман Д. Эмоциональный интеллект. АСТ МОСКВА; Владимир: ВКТ, 2009. 478 с.
14. Гурьев М.Е. Сущность и структура эмоциональной сферы личности // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии. 2014. № 41. С. 125-139.
15. Густодымова В.С., Мусаэлян Э.С. Особенности эмоционального интеллекта подростков, склонных к интернетзависимости // Гуманитарные науки. 2018. № 4(44). С. 96-102.
16. Добровидова Н.А. Особенности эмоциональных состояний подростков, увлекающихся компьютерными играми // Вестник Томского гос. ун-та. 2009. №323. С. 316 - 219.
17. Елеференко И.О. Эмпатия как основание коммуникации // Новое в психолого-педагогических исследованиях. 2010. № 4(20). С. 116-124.
18. Емелин В.А. Симулякры и технологии виртуализации в информационном обществе // Национальный психологический журнал. 2016. № 3(23). С. 86-97.
19. Зекерьяев Р.И. Структура виртуальной личности в системе гиперреальности // Ученые записки Крымского инженерно-педагогического университета. Серия: Педагогика. Психология. 2016. №2 (4). С. 78-85.
20. Иванова А.Ю., Малышкина М.В. Информационный и эмоциональный аспекты взаимодействия с компьютером у интернет-зависимой личности // Общество: социология, психология, педагогика. 2017. №9. С. 34-38.
21. Изотова Е.И. Социальные и когнитивные детерминанты кодирования эмоций в реальном и виртуальном пространстве // Психологические исследования. 2015. Т. 8. № 42. С. 7 -14.
22. Ильин Е.П. Эмоции и чувства. СПб.: Питер, 2001. 752 с.
23. Исаева А.Н. «Бестелесность» личности в условиях виртуальной культуры // Журнал Высшей школы экономики. Психология. 2021. Т. 18. № 3. С. 491-505.
24. Козлова Н.С. Эмоциональный интеллект и вовлеченность личности в интернет-среду // Международный научно-исследовательский журнал. 2015. №7 (38). Часть 4. С. 120 -122.
25. Липунова О.В. Эмоции, поведение и личность как психологическая // Современные проблемы науки и образования. 2014. № 6. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=15507>
26. Лисенкова А.А. Игры с идентичностью как новая форма инкультурации // Человек. Культура. Образование. 2017. №1 (23). С. 114-122.
27. Лопатинская Т.Д. Цифровое бессмертие, или вечная жизнь в виртуально-игровой среде // The caspian region: Politics, Economics, Culture History of Philosophy. 2018. № 2 (55). С. 151-161.
28. Лучинкина А.И. Психологические закономерности социализации личности в виртуальном пространстве. Симферополь: ИП Хотеева Л. В., 2018. 407 с.
29. Лучинкина А.И. Психология интернет-социализации личности. Симферополь: ВД «АРИАЛ», 2013. 200 с.
30. Лучинкина А.И. Специфика мотивации интернет-пользователей // Перспективы науки и образования. 2014. С. 105-109.
31. Лучинкина А.И., Лучинкина И.С., Сичкориз Н.В. Особенности эмоционального реагирования личности с сильным типом ВНД на смену реальности // Гуманитарные науки. 2021. № 2 (54). С. 101-107.
32. Мамедов А.К., Коркия Э.Д. Идентичность в виртуальной реальности: новые альтернативы // Теория и практика общественного развития. 2017. № 2. С. 9-12.

33. Миронова Е.Е. Сборник психологических тестов. Мн.: Женский институт ЭНВИЛА, 2005. 155 с.
34. Мозговая А.О. Средства манифестации эмоций в интернет-коммуникации // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2018. №13(807). С. 125-138.
35. Моторина Л.Е., Черняева Г.В. Психологическая виртуальная реальность в компьютерной интерактивной среде // Социальная психология и общество. 2020. Т. 11. № 1. С. 8-26.
36. Пикулёва О.А. Самопрезентация личности в пространстве интернет-коммуникаций // Мир, личность, информация: перспективы междисциплинарных исследований: мат-лы Всерос. науч.-практ. конф. 2014. С. 55–58.
37. Погорелов Д.Н., Солдатова Е.Л. Феномен виртуальной идентичности: современное состояние проблемы // The Education and Science Journal. 2018. Том 20. № 5. С. 105-124.
38. Правдюк С.А. Социокультурный статус виртуального времени: автореферат дис. кандидата социологических наук: 24.00.01. Рост. гос. пед. ун-т. Ростов-на-Дону, 2002. 27 с.
39. Робертс Р.Д. [Roberts R.D.] Эмоциональный интеллект: проблемы теории, измерения и применения на практике // Психология. 2004. № 4. Т. 1. С. 3-26.
40. Русякова Е.Е., Тимофеева Э.А., Шестакова Ю.В., Чепайкин Д.А. Исследование уровня эмпатии у подростков, увлечённых компьютерными технологиями. Цифровая эмпатия // Мир науки. Педагогика и психология. 2020 №6. С. 9-21.
41. Собчик Л.Н. Психология индивидуальности. СПб.: Речь, 2005. 624 с.
42. Callahan M. Zoom fatigue' is real. Here's why you're feeling it, and what you can do about it. 2020. URL: <https://news.northeastern.edu/2020/05/11/zoom-fatigue-is-realheres-why>
43. Chalmers D.J. Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy. Publisher W. W. Norton & Company, 2022. 134 p.
44. Colombo D., Ventura S., Banos R. M. Interpersonal Emotion Regulation: Insights From the Virtual Reality Field // Advancing Interpersonal Emotion Regulation and Social Regulation. 2022. №3. p. 243-272.
45. Faulkner C. Oculus is rolling out its new and more expressive avatars starting today // The verge. 2021. URL: <https://www.theverge.com/2021/4/23/22398060/oculus-new-avatars-editor-features-vr-virtual-reality-facebook-quest-rift>
46. Holyst J. Emotions Are the Main Engines for Discussions in a Cyber Community // ITMO University. 2016. URL: <https://news.itmo.ru/en/news/6296>.
47. Howard Th. Design to Thrive: Creating social networks and online communities that last. 1st Edition, Morgan Kaufmann Publishers, Burlington, Massachusetts, USA. 2010. 234 p.
48. Jin S. The virtual malleable self and the virtual identity discrepancy model: Investigative frameworks for virtual possible selves and others in avatar-based identity construction and social interaction // Computers in Human Behavior. 2012. Vol. 28. Issue 6. P. 2160-2168.
49. McCreery M.P., Krach Sh.K., Schrader P.G., Boone R. Defining the virtual self: Personality, behavior, and the psychology of embodiment // Computers in Human Behavior. 2012. – №28 (3). P. 976–983.
50. Naslund J.A., Bondre A., Torous J. Social media and mental health: benefits, risks, and opportunities // Research and Practice. J. technol. behav. sci. 2020. №5. P. 245–257.
51. Pavic K., Vergilino-Perez D., Gricourt Th., Chaby L. Because i'm happy - an overview on fostering positive emotions through virtual reality // Frontiers in Virtual Reality. 2022. №3. P. 35-49.
52. Reid E.M. Cultural formations in text-based virtual realities. Thesis submitted in fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts. University of Melbourne. 1994. URL: <http://www.aluluei.com/cult-form.htm>.

53. Rennan C.R., Carvalho B.J.A., Silva F.G.M. Evaluation of immersive user interfaces in virtual reality first person games // EPCGI. 2017. P. 123-126.
54. Riva G., Mantovani F., Capideville C.S., Preziosa A., Morganti F., Villani D., Gaggioli A., Botella C., Alcaniz M. Affective interactions using virtual reality: the link between presence and emotions // *Cyberpsychol Behav.* 2007. №10(1). P. 45-56.
55. Saker M., Frith J. Contiguous identities: The virtual self in the supposed Metaverse // *First Monday.* 2022. Vol. 27. № 3(27) URL: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/download/12471/10612>.
56. Saker M., Frith J. From hybrid space to dislocated space: Mobile virtual reality and a third stage of mobile media theory // *New Media & Society.* 2019. Vol. 21, num. 1, pp. 214–228.
57. Suler J. Identity management in cyberspace // *Journal of Applied Psychoanalytic Studies.* 2002. Vol. 4. № 4. P. 455–459.
58. Tombul I., Sarı G. Transformation of self presentation in virtual space // *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi.* 2021. №53. p. 93-108.
59. Turkle Sh. Looking toward Cyberspace: beyond grounded sociology // *Cyberspace and Identity.* 1999. Vol. 28. № 6. P. 643–648.
60. Turkle Sh. Multiple subjectivity and virtual community at the end of the Freudian century // *Sociological Inquiry.* 1997. 67(1). P. 72–84.
61. Young K.S. What makes the Internet addictive: potential explanations for pathological Internet use. Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association. 1997. URL: <https://www.healthyplace.com/addictions/center-for-internet-addiction-recovery/what-makes-the-internet-addictivepotential>.

**VIRTUAL PERSONALITY EMOTIONAL SPHERE:  
BASIC CHARACTERISTICS, FEATURES OF THE EMOTIONAL  
STATES AND EMOTIONAL RESPONSE MANIFESTATION**

**Rasina E.O.**

Crimean Engineering and Pedagogical University the named of Fevzi Yakubov

**Abstract.** The rapid development of modern technologies and large-scale virtualization of human existence has a significant impact on the personality emotional sphere, as a system that plays an important role in regulating the processes of interaction with the outside world and the processes of adaptation in it. Based on the analysis of theoretical and applied works, an assumption was made about the projection nature of the virtual personality emotional sphere and its reflection in the emotional states psychophysiological indicators when performing various tasks, as well as about the special nature of emotional response in the virtual space and the emotional states formed on its basis. The final sample consisted of 29 ( $n = 29$ ) students of the CEPU named after Fevzi Yakubov (age from 18 to 21 years, 71% women, 29% men,  $M = 19.5$ ;  $SD = 5.65$ ). Applied methods: M. Luscher test, J. Strelyau temperament diagnosis method. The Mann-Whitney U-test was used as statistical criteria. The results of the study demonstrated the presence of significant differences in individual psychophysiological indicators when performing physical and intellectual tasks in real and virtual spaces. The data for the first block of tasks showed changes in the vegetative coefficient, which is manifested by a change in the tone of the nervous system, an increase in body temperature and an increase in heart rate. The results for the second block of tasks showed significant differences in the balance of personality traits while maintaining general vegetative indicators. The study made it possible to examine in more detail the psychological features and functional characteristics of the virtual personality emotional sphere.

**Key words:** emotional sphere, emotional condition, emotions, emotional response, virtual space, virtual personality.