

Научная статья

УДК 159.942

DOI: <https://doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2022-3/221-231>

Переживание одиночества людьми, предпочитающими виртуальные отношения с вымышленными персонажами

Черемискина Ирина Игоревна

Холупова Ксения Андреевна

Владивостокский государственный университет экономики и сервиса
Владивосток. Россия

***Аннотация.** В статье представлены результаты исследования переживания одиночества у молодых людей, которые предпочитают виртуальные отношения с вымышленными людьми отношениям с реальными людьми. В современном мире цифровые технологии затрагивают буквально все аспекты человеческой жизни. Посредством Интернета можно поддерживать отношения не только между живыми людьми, но и создавать виртуальные отношения с вымышленными персонажами. К сожалению, в данном случае отказ от взаимодействия с реально существующими людьми и уход в виртуальный мир могут оказать деструктивное влияние на человека и общество в целом. В работе были использованы диагностические методы анкетирования, тестирования, а также статистические методы обработки, что позволяет говорить о высокой достоверности полученных результатов, также достоверность обеспечивается большим объемом выборки. В исследовании приняли участие 308 молодых людей ($N = 308$). Результаты показали, что люди, предпочитающие виртуальные отношения с вымышленными персонажами, имеют средний и высокий уровни переживания одиночества, а также позитивное отношение к одиночеству; те, кто не видит себя в подобных отношениях, имеют низкий и средний уровень переживания одиночества. Таким образом, результаты показывают, что виртуальные отношения с вымышленными персонажами не могут компенсировать негативные переживания молодых людей, что представляет собой серьезную проблему для психологов-практиков. Полученные данные могут быть использованы в психоконсультативной практике, а также в психотерапии для лучшего понимания проблемы клиента, имеющего негативные экзистенциальные переживания, и совершенствования его психологического сопровождения.*

Ключевые слова: одиночество, виртуальные отношения, вымышленные персонажи.

Для цитирования: Черемискина И.И., Холупова К.А. Переживание одиночества людьми, предпочитающими виртуальные отношения с вымышленными персонажами // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. 2022. Т. 14, № 3. С. 221–231. DOI: <https://doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2022-3/221-231>.

Original article

The experience of loneliness by people who prefer virtual relationships with fictional characters

Irina I. Cheremiskina

Kseniya A. Kholupova

Vladivostok State University of Economics and Service
Vladivostok, Russia

© Черемискина И.И., 2022

© Холупова К.А., 2022

Abstract. *The article presents the results of a study of the experience of loneliness in young people who prefer virtual relationships with fictional people to relationships with real people. In the modern world, digital technologies affect literally all aspects of human life. Through the Internet, you can maintain relationships not only between real people, but also create virtual relationships with fictional characters. Unfortunately, in this case, the refusal to interact with real people and going into the virtual world can have a destructive effect on the person and society as a whole. The work used diagnostic methods of questionnaire, testing, as well as statistical processing methods, which allows us to talk about the high reliability of the results obtained, and reliability is provided by a large sample size, 308 young people took part in the study (N = 308). The results showed that people who prefer virtual relationships with fictional characters have medium and high levels of experiencing loneliness, as well as a positive attitude towards loneliness; and those who do not see themselves in such relationships have a low and medium level of experience of loneliness. Thus, the results show that virtual relationships with fictional characters cannot compensate for the negative experiences of young people, which is a serious problem for practice psychologists. Thus, the results can be used in psycho-consultative practice, as well as in psychotherapy to better understand the client's problem and improve his psychological support.*

Keywords: *loneliness, virtual relationship, fictional characters.*

For citation: *Cheremiskina I.I., Kholupova K.A. The experience of loneliness by people who prefer virtual relationships with fictional characters // The Territory of New Opportunities. The Herald of Vladivostok State University of Economics and Service. 2022. Vol. 14, № 3. P. 221–231. DOI: <https://doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2022-3/221-231>.*

Введение

Актуальность данной темы обусловлена тем, что на сегодняшний день стремительное развитие интернет-технологий даёт возможность человеку самыми разнообразными способами пытаться удовлетворить свои потребности, в том числе и высшие. Например, социальные потребности человек может пытаться восполнить путём виртуального дистанционного общения с другими людьми посредством различных медиаресурсов. Однако стоит отметить, что при возникновении объективных или субъективных препятствий на пути взаимодействия с реальными людьми возможна попытка восполнить данный интерес альтернативными способами. На сегодняшний день известно множество способов виртуального взаимодействия с вымышленными партнерами через видеоигры, специальные тематические сайты, приложения, а также видео- и аудиоресурсы. Создатели данных медиаматериалов продумывают примерные темы разговоров, создавая множество альтернативных вариантов, стимулируя при этом различные эмоциональные реакции пользователя для того, чтобы он смог принять виртуального партнёра за настоящего собеседника. Если человек заменяет реальное общение виртуальным возникает вопрос по поводу его переживания одиночества: способен ли виртуальный вымышленный партнёр полностью удовлетворить социальные потребности человека? На данный момент эта тема является недостаточно изученной как в России, так и за рубежом.

Предмет исследования. Ещё в древнегреческих легендах и мифах прослеживаются сюжеты о благородных героях, оставленных в детстве в полной изоляции от остальных людей. Их находили могучие звери (волчица, медведица и т.д.) и вскармливали как собственных детей; герои в свою очередь наследовали от зверей могучую и необыкновенную силу. Так, можно предположить, ещё в древние времена человечество воспринимало одиночество как нечто страшное, способное сломить человека, но в то же время и как серьёзное и тяжёлое испы-

222

тание, пройти которое сможет только сильный телом и духом человек. Датский философ С. Кьеркегор считал, что одиночество есть мир замкнутого самосознания, а чтобы спастись от страданий одиночества, необходимо обрести веру [3]. Данные примеры показывают, насколько субъективно восприятие одиночества практически у каждого человека. Даже сегодня можно встретить совершенно различное восприятие одиночества: для кого-то это нечто спокойное и умиротворённое, а для кого-то – пугающая пустота.

Таким образом, проанализировав ранние работы исследователей, можно выделить внутренние и внешние причины состояния одиночества. Если под внешними причинами можно понимать определённые ситуации невозможности социальных контактов (в данном случае результатом одиночества являются независимые условия), то под внутренними причинами исследователи понимают некие особенности личности и психики человека, а также личные убеждения об одиночестве, то есть зависимые условия. В обоих случаях, как отмечают исследователи, такое нарушение социализации человека, как одиночество, является негативным психическим состоянием человека, которое оказывает на него деструктивное влияние.

Проблема одиночества на сегодняшний день продолжает быть объектом исследования современных авторов. Несомненно, существует множество факторов, провоцирующих появление состояния одиночества. Как отмечают Н.П. Дедов и О.А. Комиссарова, одной из важнейших причин переживания одиночества являются психологические и психические процессы подросткового возраста, а также нарушения в их протекании: формирование самосознания, становление личности, интимно-личностное общение со сверстниками и т.д. В результате проведённого исследования была подтверждена гипотеза о формировании у современных подростков чувства одиночества, которое коррелирует со снижением коммуникативных способностей [2]. О.А. Белобрыкина также отмечает характерное для современного подростка чувство «социальной пустоты», которое может привести к активизации его нигилистического отношения к обществу и формированию у него протестных, аддиктивно-девиантных форм поведения. В результате проведённой работы автором было выявлено, что независимо от уровня переживания одиночества у подростков наблюдается тенденция к эмоциональному истощению и коммуникативной дефицитарности, а также то, что и высокий и низкий уровни переживания одиночества ведут к дисгармоничности в развитии личности подростка [1]. Ещё один фактор одиночества многие авторы видят в негативном раннем детском опыте, который может проявляться в нарушенных детско-родительских отношениях в семье. Так, Е.А. Густовой было выявлено, что девушки из разведённой семьи склонны испытывать диссоциированное одиночество, характеризующееся максимальной степенью идентификации и полным обособлением, а также скачкообразной сменой тенденций; для юношей из разведённых семей было характерно переживание диффузного одиночества, которое возникает при идентификации себя с другими людьми и проявляется в том, что уход от собственного «Я» делает трудным личностное обособление, тормозит рефлексивность, останавливает личностный рост и развитие [5]. Таким образом, переживание одиночества было более характерно для детей из

разведённых семей, чем для детей из полных семей, что свидетельствует о важности данного фактора в возникновении переживания одиночества. На основании данных исследований можно также предположить сильное влияние фактора неблагоприятного раннего детского опыта, связанного с нарушением семейных взаимоотношений, на появление негативных психических и психологических переживаний, провоцирующих возникновение одиночества.

Таким образом, одиночество воспринимается обществом в двух своих формах: как фактическая внешняя изоляция от социума и как внутреннее переживание, которое могут испытывать люди даже при отсутствии нарушений социальных контактов с окружающими. Отметим следующие факторы переживания одиночества: возрастные кризисы, личностные характеристики индивидуума, а также травматизация личного опыта человека. Следовательно, под одиночеством понимается системный психологический феномен, возникающий в результате потери связи с социумом. Большинство авторов отмечает, что в независимости от причины возникновения одиночества само переживание в любом случае будет проявляться как негативный аспект человеческой жизни.

Понятие «парасоциальные отношения» впервые было использовано Р. Волем и Д. Хортоном [8]. Под данным понятием понимают романтическую привязанность к определённой медиаперсоне или, как в нашем случае, к вымышленной персоне. Таким образом, люди склонны представлять вымышленные романтические или дружеские взаимоотношения с неким персонажем, когда фактическое взаимодействие, в случае если эта личность всё же является реальной, отсутствует. Другими словами, реальный человек, который является объектом вымышленных взаимоотношений, даже не будет знать об этом. Как можно предположить, возникновение такого рода отношений может быть связано с особенностями подросткового возраста (если это подросток), когда ребёнок чувствует привязанность к наиболее авторитетной личности под влиянием чувства восхищения. В случае же с вымышленными персонажами определить причину гораздо сложнее. Однако стоит отметить большое влияние современной культуры на данный феномен. Сегодня происходит массовое производство различных предметов, которые могут «одушевить» вымышленных виртуальных персонажей: мягкие игрушки, миниатюрные фигурки и даже голограммы. Помимо этого существует значительное количество способов взаимодействия с этими персонажами: vr-реальность, видеоигры, игровые автоматы и т.д. Всё это, к сожалению, способствует повышению в обществе интереса к подобным взаимоотношениям. Ю.Л. Полупан в своей работе отмечает, что с помощью подобного рода парасоциальных отношений с вымышленными персонажами происходит процесс самоидентификации; представители некоторых субкультур могут ассоциировать себя с персонажами любимых художественных произведений [6]. В данном случае подростковый возраст выступает как фактор возникновения таких отношений, то есть как способ осознания подростком своей идентификации. Маю Койке с соавторами [9] считают, что виртуальные отношения с вымышленными персонажами не только удовлетворяют потребность во взаимоотношениях, но и не содержат определённых барьеров, которые мешают формированию романтиче-

ских отношений. Интересно, что данные исследования показали, что игроки подобных игр отмечают, что целями виртуальных отношений с вымышленными персонажами являются снижение стресса, полученного в течение дня, и приобретение навыков общения, которые, по их мнению, они смогут использовать в дальнейшем, но уже в реальном мире. В. Сонг и Д. Фокс в своём исследовании «Игра ради любви в романтических видеоиграх: идентификация аватара, парасоциальные отношения и романтические убеждения китайских женщин» выявили тесную взаимосвязь между идентификацией своего «аватара» (персонаж, с помощью которого человек взаимодействует с виртуальной реальностью) и усилением парасоциальных отношений с вымышленными персонажами, что в итоге представляет собой идеализированный образ отношений для респондентов [10]. Таким образом, можно сделать вывод о том, что парасоциальные отношения с виртуальными персонажами являются неким инструментом адаптации, посредством которого человек может снять стресс, понизить влияние напряжения, а также удовлетворить свои социальные потребности, если не представляется такого шанса в реальном мире. На основании этого можно предположить, что парасоциальные отношения являются для человека защитным механизмом в ответ на дискомфортные ощущения, с которыми он сталкивается в реальности.

На основании проанализированных выше исследований было выявлено, что люди, предпочитающие виртуальные отношения с вымышленными персонажами, убеждены в полном удовлетворении своей социальной потребности, следовательно, они не предъявляют жалоб на переживание одиночества, то есть эмоционально-личностная привязанность к вымышленному персонажу является достаточным фактором для социального комфорта человека. Однако нельзя не отметить, что в процессе «взаимодействия» с вымышленными персонажами нарушается сам процесс общения, не происходит межличностной связи между двумя людьми. Напротив, человек «общается» только лишь со своим представлением об этом персонаже, при этом не получая «подлинного» ответа. Т.Д. Лопатинская в своей работе «Одиночество в сети: особенности самореализации человека в условиях виртуальной среды» отмечает, что к такой мистификации подлинного акта общения человек может прийти при отсутствии возможных других способов коммуникации с реальными людьми [4]. Таким образом, человек замещает свой дефицит общения виртуальным взаимодействием. Е.А. Седовой и И.И. Черемискиной при исследовании образа Я у подростков-геймеров было выявлено, что у них может проявляться сниженная социальная активность за счет узкого спектра способов взаимодействия с социумом [7].

Таким образом, одиночество всё-таки имеет место при полной замене реальных людей на вымышленных. Как отмечалось выше, в данном случае происходит нарушение самого процесса общения. Человек не получает взаимной реальной обратной связи от своего собеседника, следовательно, такое общение превращается в одностороннюю привязанность. На наш взгляд, не стоит игнорировать возможности самовнушения, а именно убеждения себя в том, что такого рода отношения действительно способны в полной мере удовлетворить потребности человека. Для того чтобы знать точный ответ на данный вопрос, не-

обходимо дальнейшее изучение вопроса о переживании одиночества людьми с парасоциальными отношениями с вымышленными персонажами, что и обуславливает актуальность данного исследования. Исходя из указанной актуальности целью нашей работы было проведение сравнительного исследования и выявление переживания одиночества у молодых людей, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами. Отметим, что переживание одиночества у этих молодых людей будет выражено ярче, чем у тех, кто в подобных отношениях не состоит. Данное обстоятельство явилось гипотезой нашего исследования. Предметом исследования стало переживание одиночества.

Методы исследования. В исследовании приняли участие 308 молодых людей от 18 до 28 лет. Из них 180 согласно результатам анкетирования предпочитают вымышленных персонажей реальным. Остальные 128 отметили, что не состоят в подобных отношениях. Таким образом, 180 респондентов, предпочитающих отношения с вымышленными персонажами, составили эмпирическую группу и 128 остальных респондентов – группу сравнения.

Методическое обеспечение исследования составили: модифицированная шкала измерения одиночества UCLA (Д. Рассел, Л. Пепло, М. Фергюсон), дифференциальный опросник переживания одиночества (Е.Н. Осин, Д.А. Леонтьев). Обработка данных, полученных в ходе исследования, производилась с использованием программного пакета «SPSS». В работе также произведен расчет U-критерия Манна – Уитни.

Основная часть

Результаты, полученные в двух группах по модифицированной шкале измерения одиночества UCLA, представлены в табл. 1.

Таблица 1

Уровень переживания одиночества у людей, склонных к виртуальным отношениям с вымышленными персонажами, и людей, не предпочитающих данные отношения

Уровень переживания одиночества	Эмпирическая группа, чел.	Группа сравнения, чел.
Высокий	71	27
Средний	82	62
Низкий	27	39

Так, было выявлено, что всего у 27 исследуемых из 180 среди тех, кто предпочитает виртуальные отношения с вымышленными персонажами, наблюдается низкий уровень субъективного переживания одиночества, то есть у этих респондентов отсутствуют болезненные переживания ситуации изоляции и их нынешнее социальное положение является вполне удовлетворительным, а взаимодействие с другими людьми не доставляет им какого-то ощущения дискомфорта. Однако важно заметить, что преобладающая часть эмпирической выборки,

предпочитающей виртуальные отношения с вымышленными персонажами, имеют средний и высокий уровни переживания одиночества. Следовательно, несмотря на наличие у них виртуальных отношений с вымышленными персонажами, показатели субъективного ощущения одиночества остаются на высоком уровне, что свидетельствует о недостаточной роли виртуальных взаимодействий с фиктивными героями для удовлетворения социальных потребностей. Попытка заменить реальных людей на взаимодействие с виртуальными образами не влияет на личное переживание человека социальной изоляции.

Большая часть респондентов в группе людей, не выбирающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами, имеют низкий и средний уровень переживания одиночества. Таким образом, для исследуемых, не испытывающих желание выбора виртуальных отношений с вымышленными персонажами, в большей степени характерно удовлетворительное отношение к своим нынешним контактам с окружающими, то есть респонденты не испытывают переживаний по поводу ситуации одиночества, а с установлением контактов с другими людьми не возникает проблем и трудностей.

Результаты дифференциального опросника переживания одиночества у людей, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами, представлены в табл. 2.

Таблица 2

**Результаты дифференциального опросника переживания одиночества
в эмпирической группе**

Шкала	Низкий уровень выраженности, чел.	Средний уровень выраженности, чел.	Высокий уровень выраженности, чел.
Общее переживание одиночества	13	87	80
Зависимость от общения	32	112	36
Позитивное одиночество	21	103	56

Таким образом, как и было подтверждено ранее, большая часть выборки людей, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами, имеют высокий уровень переживания одиночества. В целом распределение баллов по шкале «Общее переживание одиночества» схоже с результатами модифицированной шкалы измерения одиночества UCLA, что, вероятно, может подтверждать достоверность полученных результатов. Можно сказать, что большая часть выборки имеет неоднозначное отношение к одиночеству. Вероятно, в одних определённых ситуациях одиночество может рассматриваться достаточно нейтрально, а в других – будут присутствовать ощущения непереносимости и нетерпимости. Так, если предположить, что взаимодействие с вымышленными героями не способно полностью удовлетворить социальную потребность человека, то такое ситуативное отношение к изоляции будет оправдан-

ным, то есть, вероятно, пребывая достаточно долгое время в уединении, человек может убеждать себя в том, что никаких отрицательных последствий одиночества для него не несёт, таким образом бессознательно защищая себя, однако затем, рано или поздно, осознание нехватки социальных контактов даст о себе знать. Значительная часть эмпирической выборки отношения с вымышленными персонажами воспринимает как возможность получения внутреннего ресурса. И, несмотря на наличие объективной изоляции, в зависимости от ситуации одиночество будет восприниматься ими или терпимо и положительно, или негативно. Как и было сказано выше, принимая во внимание наличие подобных отношений, респонденты могут использовать данные убеждения о позитивных качествах одиночества как бессознательную попытку защитить себя от болезненного и неприятного осознания наличия проблемы с коммуникациями.

Результаты дифференциального опросника переживания одиночества у людей, не предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами, представлены в табл. 3.

Таблица 3

Результаты дифференциального опросника переживания одиночества у людей, не предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами

Шкала	Низкий уровень выраженности, чел.	Средний уровень выраженности, чел.	Высокий уровень выраженности, чел.
Общее переживание одиночества	39	53	36
Зависимость от общения	30	73	25
Позитивное одиночество	16	83	29

Так, у большей части группы сравнения наблюдаются низкий и средний уровни выраженности общего переживания одиночества. В целом результаты схожи с результатами модифицированной шкалы измерения одиночества UCLA, что, вероятно, может свидетельствовать о достоверности полученных данных. Следовательно, можно сделать вывод о том, что для людей, не предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами, не характерно сильное и болезненное переживание одиночества; исследуемые не испытывают проблем при взаимодействии с окружающими и не воспринимают себя как одиноких людей. В отличие от эмпирической группы для людей, не предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами, показатели немного больше, чем для людей, спокойно относящихся к нахождению в одиночестве. Таким образом, последние характеризуются низким уровнем переживания одиночества, а также неоднозначным отношением к ситуации уединения, то есть в зависимости от ситуации исследуемые будут или испытывать значительную нехватку социальных контактов и взаимодействий, или, наоборот, терпимость по отношению к одиноче-

ству и принятие его. Для людей, не предпочитающих виртуальные отношения с придуманными героями, характерно неоднозначное и даже ситуативное восприятие позитивных сторон уединения. Как и было сказано выше, в зависимости от происходящих обстоятельств респонденты переживают «двойное» отношение к изоляции: либо воспринимают её полезные и позитивные стороны, либо воспринимают её как наличие проблемы, с которой необходимо справиться.

Статистическая обработка эмпирических данных с помощью U-критерия Манна – Уитни в программе SPSS 20 позволила выявить значимые различия по шкалам «Общее переживание одиночества» и «Зависимость от общения» между двумя исследуемыми группами. Таким образом, в эмпирической группе значение по показателю «Общее переживание одиночества» гораздо выше, чем в группе сравнения. Это может свидетельствовать о том, что люди, склонные к выбору виртуальных отношений с вымышленными персонажами, испытывают значительную нехватку эмоциональной близости и контактов с окружающими и в целом ощущают себя достаточно одиноко. Несмотря на наличие у них виртуальных отношений с вымышленными героями, уровень одиночества остаётся на высоких показателях, что может свидетельствовать о невозможности в данном случае замены настоящих живых собеседников виртуальными образами.

Авторами было выявлено, что в эмпирической группе значение по показателю «Зависимость от общения» выше, чем в группе сравнения, то есть исследуемые, предпочитающие виртуальные отношения с вымышленными персонажами, ощущают острую нехватку социальных контактов и потребность в попытке избежать данную ситуацию любой ценой. Другими словами, несмотря на предпочтение вымышленных собеседников и констатации факта наличия эмоциональных близких отношений с ними, респонденты всё равно ощущают значительную потребность в социальном взаимодействии, как можно предположить, именно в традиционном своём виде. Так, данные статистические результаты доказывают, что виртуальные отношения с вымышленными персонажами, какими бы идеальными они не были для человека, не способны удовлетворить социальную потребность, а следовательно, и заменить взаимодействие с настоящими собеседниками.

Заключение

Одиночество – это системный психологический феномен, возникающий в результате потери социальных связей. Под воздействием роста влияния информационных технологий на жизнь человека уровень объективного одиночества возрастает, что, вероятно, может повлиять и на субъективное переживание человеком одиночества. В результате проведённого исследования было выявлено, что для молодых людей, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами, характерно в большей степени преобладание переживания негативных эмоций по поводу ситуации социальной изоляции, ощущение чувства покинутости, а также трудности в установлении контактов с окружающими. Можно предположить, что проявление взаимодействий с вымышленными героями является попыткой справиться с переживанием чувства одиночества. Однако стоит заметить, что, несмотря на наличие таких отношений, уровень одиночества всё равно остаётся высоким. Это свидетельствует о неэффективно-

сти данного способа и о том, что образ вымышленного героя не способен заменить живого собеседника для удовлетворения своей социальной потребности. Люди без предпочтения отношений с вымышленными персонажами, скорее, ощущают ситуативное переживание чувства одиночества. Такие люди могут болезненно переживать изоляцию от общества, а в других ситуациях, наоборот, оставаться спокойными и толерантными; обычно они не испытывают каких-либо трудностей при взаимодействии с окружающими.

Таким образом, наша гипотеза о том, что у людей, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами, переживание одиночества выражено ярче, чем у людей, кто не склонен выбирать отношения с вымышленными персонажами, была подтверждена.

Значимость данной работы заключается в ее теоретическом применении: полученные результаты исследования переживания одиночества у людей, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами, могут заполнить имеющийся теоретический пробел об особенностях влияния взаимодействия с виртуальными вымышленными партнёрами на субъективное переживание одиночества человека. Значимость работы также заключается в возможности её практического применения: полученные сведения о переживании одиночества у людей, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами, могут быть использованы в психоконсультативной практике, а также в психотерапии для лучшего понимания проблемы клиента и совершенствования его психологического сопровождения.

Список источников

1. Белобрыкина О.А. Дифференциальные дескрипторы субъективного переживания одиночества подростками. Часть II: Результаты эмпирического исследования // Институт психологии Российской академии наук. Социальная и экономическая психология. 2019. Т. 4, № 3 (15). С. 158–192.
2. Дедов Н.П., Комиссарова О.А. Социально-психологические особенности одиночества у современных подростков // Вестник ГУУ. 2020. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialno-psihologicheskie-osobennosti-odinochestva-u-sovremennyh-podrostkov>
3. Кьеркегор С. Жизнь. Философия. Христианство / сост. и пер. с англ. И. Басс. Санкт-Петербург: Дмитрий Буланин, 2004. 242 с.
4. Лопатинская Т.Д. Одиночество в сети: особенности самореализации человека в условиях виртуальной среды // Общество: философия, история, культура. 2016. № 10. С. 34–36.
5. Перлман Д., Пепло Л. Теоретические подходы к одиночеству // Лабиринты одиночества / пер. с англ.; сост., общ. ред. и предисл. Н.Е. Покровского. Москва: Прогресс, 1989. С. 152–169.
6. Полупан Ю.Л. Цифровая этнография в исследованиях фанатских онлайн-сообществ // Медицина. Социология. Философия. Прикладные исследования. 2021. № 2. С. 68–72.
7. Седова Е.А., Черемискина И.И. ОбразЯ у подростков-геймеров // Личность в экстремальных условиях и кризисных ситуациях жизнедеятельности. 2012. № 2. С. 209–212.

8. Horton D., Wohl R. Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance // *Psychiatry*. 1956. № 19. P. 215–219.
9. What factors attract people to play romantic video games? / M. Koike, S. Loughnan, S. Stanton, M. Ban // *PLoS ONE*. 2020. № 15 (4). URL: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231535>
10. Song W., Fox J. Playing for love in a romantic video game: Avatar identification, parasocial relationships, and Chinese women's romantic beliefs // *Mass Communication and Society*. 2016. Т. 19, № 2. С. 197–215.

References

1. Belobrykina O.A. Differential descriptors of subjective experience of loneliness by adolescents. Part II: Results of empirical research. *Institute of Psychology of the Russian Academy of Sciences. Social and economic psychology*. 2019; 4 (3): 158–192.
2. Dedov N.P., Komissarova O.A. Socio-psychological features of loneliness in modern adolescents. *Bulletin of GUU*. 2020; (1). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialno-psihologicheskie-osobennosti-odinochestva-u-sovremennyh-podrostkov>
3. Kierkegaard S. Life. Philosophy. Christianity / comp. and per. With English I. Bass. St. Petersburg: Dmitry Bulanin; 2004. 242 p.
4. Lopatinskaya T.D. Loneliness in the network: features of self-realization of a person in a virtual environment. *Society: philosophy, history, culture*. 2016; (10): 34–36.
5. Perlman D, Pepló L. Theoretical approaches to loneliness. *Labyrinths of loneliness* / trans. From English; comp., general ed. And predisl. N.E. Pokrovsky. Moscow: Progress; 1989. P. 152–169.
6. Polupan Yu. L. Digital ethnography in research of fan online communities. *Medicine. Sociology. Philosophy. Applied research*. 2021; (2): 68–72.
7. Sedova E.A., Cheremiskina I.I. The image I have in teenage gamers. *Personality in extreme conditions and crisis situations of life*. 2012; (2): 209–212.
8. Horton D., Wohl R. Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance. *Psychiatry*. 1956; (19): 215–219.
9. What factors attract people to play romantic video games? / M. Koike, S. Loughnan, S. Stanton, M. Ban. *PLoS ONE*. 2020; (15). URL: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231535>
10. Song W., Fox J. Playing for love in a romantic video game: Avatar identification, parasocial relationships, and Chinese women's romantic beliefs. *Mass Communication and Society*. 2016; 19 (2): 197–215.

Информация об авторах:

Черемискина Ирина Игоревна, канд. психол. наук, доцент кафедры философии и юридической психологии, г. Владивосток. E-mail: irina-cheremiski@mail.ru. ORCID:<http://orcid.org/0000-0001-8227-5670>

Холупова Ксения Андреевна, студент ВГУЭС, г. Владивосток. E-mail: white-stand.offish@gmail.com. ORCID:<http://orcid.org/0000-0003-2518-0952>

DOI: <https://doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2022-3/221-231>

Дата поступления:
10.08.2022

Одобрена после рецензирования:
24.08.2022

Принята к публикации:
27.08.2022