
ПСИХОЛОГИЯ МАСС

А.Н. Занковский, С.Ю. Нарциссова

ДИСКУРС В ВИРТУАЛЬНОМ ОБЩЕНИИ: МОТИВАЦИОННО- ПОТРЕБНОСТНЫЕ И РОЛЕВЫЕ ДЕТЕРМИНАНТЫ

Аннотация. Статья освящает мотивационно-потребностные и ролевые детерминанты виртуального дискурса, общие особенности и виды дискурса. Среди признаков виртуального дискурса отмечаются такие как: опосредованность культурой, коммуникативная природа, частое возвращение к предмету обсуждения, своеобразный сленг, интерактивность и толерантность дискурса. Отмечается, что развитие вертикальных и горизонтальных социальных связей среди членов виртуальных сообществ отчасти способствует формированию некоммерческого сектора в структуре современного государства и, в отдельных случаях, может влиять на общественно-значимые события в жизни общества. Методологию исследования составили: информационно-семиотический подход, рассматривающий общественное взаимодействие как мир социальной информации, накапливаемой и сохраняемой с помощью знаковых средств, созданных людьми; концепция А. Маслоу об иерархии мотивационно-потребностной сферы, теории социального действия Ю. Хабермаса и концепция социальных практик П. Бурдьё. В результате проведённого исследования сделаны выводы о том, что мотивационно-потребностный потенциал виртуального дискурса представлен мотивами и потребностями, среди которых: возможности психологической разгрузки, самореализация и профессиональный рост, удовлетворение потребности в безопасности и анонимности, в признании и уважении, и другие. Дискурс в виртуальной субкультуре несёт на себе отпечатки социально-культурного пространства и обеспечивает выполнение ряда функций, в частности: информационной функции и формирования социального облика. В числе ролевых детерминант дискурса – расчёт рейтинга, иерархии пользователей, а также структурные образования, представляющие собой пирамиду рангов на основе подсчёта уровня активности пользователя, по факту оставленных комментариев или по объёму созданного контента могут присваиваться ранги, побуждающие к действиям, повышающим статус.

Ключевые слова: Интернет-сообщества, виртуальная среда, дискурс, мотивация, потребности, ролевые детерминанты, рейтинг пользователя, киберпространство, статус пользователя, сетевое общение. *jour, speech, genesis, training, meaning, word, reflex, evolution.*

Review. The article touches upon motivational and role determinants of a virtual discourse, general features and types of such a discourse. The authors describe the following features of a virtual discourse: cultural conditionality, communicative nature, frequent returning to the point at issue, original slang, interactivity and tolerance of a discourse. It is noticed that development of vertical and horizontal social communications among members of virtual communities partly promotes formation of noncommercial sector in structure of the modern state and, on occasion, can influence socially significant events in the life of society. The research methodology consists of the information-semiotic approach considering public interaction as the world of the social information being accumulated and kept by means of signs created by people; Abraham Maslow's hierarchy of needs, theories of social action of Jurgen Habermas and the concept social practices offered by Bourdieu. As a result of the carried out research, the authors conclude that the motivational potential of a virtual discourse is presented by motives and needs including psychological release, self-actualization and professional growth, satisfaction of the need for safety and anonymity, recognition and respect, and others. The discourse in the virtual subculture bears the impress of the socio-cultural space and provides for the performance of some functions, in particular, information function and development of the social image. The role determinants of a virtual discourse include rating assessment, hierarchy of users and structural constructs forming a pyramid of ranks on the basis of assessed levels of activity of users. Considering the number of comments or the volume of the created content, users are assigned ranks that raise their status and encourage their activity.

Keywords: status of the user, cyberspace, Internet communities, virtual environment, discourse, motivation, needs, role determinants, rating of the user, network dialogue.

**Дискурс в виртуальном общении:
его виды и признаки**

Развитие Интернет-технологий позволило к настоящему времени создать разветвлённую сеть виртуальных сообществ, внутри которых осуществляются множество дискурсов, причём не все из них находятся исключительно «внутри» сообщества. Члены виртуальной субкультуры дискутируют как в сфере киберпространства, так и в реальном мире. Интернет, как любые новые технологии, облегчает жизнь людей, даёт ряд преимуществ, повышая потенциал толерантности [1, с. 4]. Интернет сближает людей всего мира, расширяет область взаимовлияния людей, правительств и бизнесменов. Появление новых разновидностей дискурса происходит в связи с возникновением новых потребностей участников общения и усложнением технической составляющей самого процесса взаимодействия. Современные технологии ушли далеко за границы простого обмена текстами и письмами и предоставляют возможности аудио- и видео-обмена многочисленным группам пользователей одновременно. Виртуальные сообщества значительно увеличили плотность межкультурного взаимодействия, поскольку технологии позволяют отдельному человеку участвовать в процессах общения с множеством других людей, что в принципе невозможно в реальном пространстве.

Современные технологии позволяют полностью исключить физическое взаимодействие участников дискурса и перенести его в виртуальную среду [2]. В настоящее время в дискурсах виртуальных Интернет-сообществ участвуют миллионы людей по всему миру. Данные виды взаимодействия осуществляются в группах, сформированных и существующих в киберпространстве. Виртуальные сообщества объединяют людей, которые многократно посещают один и тот же ресурс для общения [3].

Учитывая различные подходы к исследованию дискурса, отметим ряд его определений.

Дискурс трактуется как связный текст в совокупности с экстралингвистическими – прагматическими, социокультурными, психологическими и другими факторами; как текст, взятый в событийном аспекте; как речь, рассматриваемая как целенаправленное социальное действие, как компонент, участвующий во взаимодействии людей и механизмах их сознания [4, с. 136].

В.В. Красных трактует дискурс как вербализованную речемыслительную деятельность, предстающую как совокупность процесса и результата и обладающую двумя планами: собственно лингвистическим и экстралингвистическим [5, с. 243].

Дискурс имеет ряд значений:

1. дискурс как интерактивная форма речи [6];
2. дискурс как связный текст в совокупности с экстралингвистическими факторами;
3. дискурс как законченное по смыслу высказывание;
4. дискурс как речевое произведение ситуативного характера [7, с. 37].

В рамках когнитивно-коммуникативных исследований признается, что дискурс – это продукт взаимодействия структур сознания, мышления и языка в определённом социокультурном контексте [8, с. 28].

Понятием *дискурс* мы обозначаем коммуникативно-когнитивный процесс, включающий текст в его неразрывной связи с ситуативным контекстом: в совокупности с психологическими и культурно-историческими факторами, с системой целевых установок инициатора взаимодействия.

Используя различные основания, выделим типы дискурсов в виртуальном пространстве:

1. Дискурс в сети посредством моментального получения ответа (онлайн) и дискурс, когда собеседника в реальном времени в сети нет, но технологии позволяют оставлять ему сообщения, задавать вопросы и прочее (офлайн, в режиме, когда собеседник «вне сети», отключён). Данное разделение имеет своим основанием *интерактивность дискурсов* [9].
2. По количеству собеседников можно выделить: монолог, диалог – участие в дискурсе двух членов сообщества, и полилог – с одновременным участием многих пользователей.
3. По критерию «доступность» отметим открытые дискурсы, в которых пользователи, даже не являющиеся членом сообщества могут отслеживать ход общения, и закрытые, предназначенные для общения членов определённой виртуальной среды. Открытые сообщества доминируют на пространстве Рунета как по количеству, так и по числу членов.

Охарактеризуем основные признаки дискурса в виртуальном общении.

Одним из признаков виртуального дискурса является коммуникативная природа сетевого общения, трактуемая как практики. Социальные

практики в сети представляют собой действия людей с применением отработанных способов по отношению к объекту и предмету действия в пространстве, ограниченном рамками виртуальной среды во времени. Совокупность таких действий является феноменом, опосредованным культурой, широко вошедшим в социально-культурную жизнь общества в целом. В связи с тем, что реальные люди осуществляют реальные действия в виртуальном пространстве конкретного комьюнити (и эта виртуальность является основным отличием от дискурсов реального мира), эти действия можно фиксировать. В сообществах прямого общения распространены действия членов сообществ, которые заключаются в написании комментариев, обмене файлами и прочим [10]. В сообществах социальных сетей типа «Facebook», «Одноклассники», «ВКонтакте» и подобных пользователи кроме размещения комментариев пишут собственные заметки, ставят «лайки», делятся сообщениями, выкладывают фотографии, видеозаписи и т.д. Мы отмечаем конкретные виды действий участников сообществ и можем подвергать их анализу.

Развитие отношений в виртуальном общении отчасти базируется на добровольном разделении личной информации с другими. Человек не стесняется быть самим собой, как только лучше узнает другого и обменивается с ним личной информацией [1, с. 148]. Виртуальный мир сообществ построен по признаку подобия реального и эта традиция характерна для всего Интернета. Так, виртуальными являются многие подобия предметов реального мира в сети, но при этом называемые как реальные: электронные кошельки, корзины (в Интернет-магазинах), сами Интернет-магазины, цифровые подписи и т.д.

Отличительной чертой дискурсов в виртуальной субкультуре является частое возвращение к предмету дискурса. Любой пользователь сети, являющийся членом комьюнити в ситуации, когда индивид сталкивается с непонятной ему культурной нормой или неприемлемым поведением другого индивида, анализирует её заново, обсуждает и вносит изменения в уже имеющиеся стереотипы и шаблоны для адекватного ответа. Таким образом, формируется набор знаний и опыт пользователя, который позволяет ему быть успешным в процессах взаимодействия в сообществах.

Ещё один признак дискурса в виртуальной субкультуре – его групповой характер. Здесь важным оказывается целостность виртуального со-

общества, его общность как социальной группы, поскольку дискурсивное взаимодействие здесь может быть длительным, что подчёркивает относительную стабильность виртуальной субкультуры.

Анонимность, невидимость и относительная бесконтрольность киберпространства дают любому пользователю психологические преимущества создания виртуальной личности с новым именем. В чатах, форумах и блогах пользователи обычно выбирают себе псевдонимы, сетевые имена, которые получили название никое, или никнегшов (от англ. nickname – кличка, прозвище). В Сети можно полностью изменить свой внешний облик, пол, возраст, социальный статус, этническую принадлежность, скрыть нежелательные психологические характеристики и «надеть» маску альтернативной личности. Сеть позволяет демонстрировать агрессию, скрываемые в жизни взгляды и подавляемые желания. Она даёт возможность удовлетворять запретные сексуальные потребности, виртуально контролировать людей и манипулировать ими. В Интернете, например, широко распространена виртуальная смена пола. Длительное участие под маской личности противоположного пола в тех дискуссионных группах или чатах, где целью взаимодействия является поиск спутника жизни, создание серьёзных отношений, безусловно, может привести к непоправимым психологическим последствиям [1, с. 10].

Интернет стал идеальной средой распространения слухов. Существует множество сайтов, на которых публикуют невероятные слухи, сплетни и прочую недостоверную информацию. Киберпространство привлекает людей, не имеющих возможности высказаться в реальной жизни. Спор за истину превращается у них в спор за собственную правоту. Даже после исчерпания всех доводов, они не хотят признавать свое поражение и продолжают спорить, а при исчерпании всех аргументов, им остаётся только переходить на личности – в общем, делать всё что угодно, чтобы оставить за собой последнее слово [1, с. 15].

Действия представителей виртуальной субкультуры должны быть понятны остальным участникам, которые являются носителями данной культуры сообщества, а сами действия – иметь стандартную форму. Мы можем отметить тот факт, что в случае осмысленности действия индивида в рамках существующего сообщества, оно будет находиться в рамках некоторого правила, которые коллективно ориентированы, следовательно, любое действие пользователя-члена сообщества име-

ет коллективно-ориентированное значение, что возможно только в условиях сформировавшейся группы. Следование правилам является коллективной функцией и возникает через процедуры обучения. Дискурс в виртуальной субкультуре *толерантен* к различным общественным проблемам, он предлагает много возможностей, способствует индивидуальному росту. Однако такой дискурс предлагает и новые вызовы при возникновении трудностей в согласовании индивидуальных стремлений с потребностями других членов виртуального сообщества.

Киберпространство влечёт за собой новое понимание свободы [11], ответственности, идентичности, осуществляется воздействие новых телекоммуникационных технологий на социум, посредством чего создаются новые дискурсы. Киберпространство предоставляет возможность непосредственного воздействия новых информационных технологий на сознание человека за счет сетевого расширения его когнитивных и дискурсивных возможностей.

«Виртуальные социальные сети – это то, что позволяет перемещаться в трёхмерном пространстве с шестью степенями свободы и обозреть его в реальном измерении» [12, с. 198]. С этой точки зрения, исследование традиционных форм виртуальности представляется весьма важным направлением разработки проблем трансформации общества под влиянием киберпространства.

Мотивационно-потребностные детерминанты дискурса в виртуальном общении

Дискурс в виртуальном общении проник к настоящему времени во все сферы жизни: культуру, политику, экономику и другие. Используя дискурсивный потенциал сетевого пространства, члены виртуальных социальных сетей могут удовлетворять практически любые потребности [13].

Проанализируем их, используя известную пирамиду А. Маслоу.

Физиологические потребности. Большинство физиологических потребностей не поддерживаются киберпространством. Заметным исключением из этого правила являются сексуальные потребности. Порнография в киберпространстве является одной из прибыльных отраслей коммерческой деятельности. Сексуальные материалы доступны в различных формах, начиная с текста и фото и заканчивая способами взаимодействий, в которых

участники сети общаются на темы сексуального характера. Результатом является получение сексуального опыта в социальных сетях интернета. Эти события часто влекут за собой негативные последствия, провоцируя супружеские конфликты.

Потребность в безопасности и анонимности. Киберпространство предоставляет возможность индивиду общаться, оставаясь недоступным.

Потребность в принадлежности и любви. Многие люди используют киберпространство для удовлетворения потребности принадлежности, поддерживая контакт с людьми, которых они знают, но встречи с которыми не возможны или затруднительны. Исследование аудитории социальных Центром исследований социальных процессов (PEW Research Center) показало, что 91 % пользователей Интернета общаются по электронной почте, 39 % используют мгновенные сообщения, а 27 % обмениваются файлами. Знакомства в киберпространстве развиваются на основе общих интересов, и лишь позже приводят к встрече без цифровых посредников.

Потребность в признании и уважении. Киберпространство позволяет людям стать знаменитыми, любой человек может стать известным, разместив информацию о своей жизни в виртуальном мире. Для людей, недовольных своим статусом в реальной жизни, киберпространство обеспечивает получение уважения.

Удовлетворение этой потребности приводит к созданию виртуальных субкультур, в которых человек может создать свой виртуальный персонаж, назначить ему аватар (графическое представление пользователя), и наполнить страницу информационным контентом, далёким от реальности. Эффект «обратной связи» позволяет человеку взаимодействовать, не будучи ответственным за свое поведение. Это, в частности, связано не только с обратной связью, но и с физической удаленностью людей друг от друга. Ряд исследователей полагают, что это не только позволяет, но и побуждает участников соцсетей проявлять в киберпространстве свою истинную индивидуальность, которую люди чаще склонны в присущей им манере маскировать, находясь в традиционной реальности. Если взглянуть на эту ситуацию под альтернативным углом, можно сделать вывод, что личность имеет сложную внутреннюю структуру, и использование нескольких аватаров в виртуальных социальных сетях, позволяет индивиду демонстрировать большинство её элементов. Личность человека представляет собой

мозаику из различных кусочков, которые внешне проявляются иначе, чем есть на самом деле [14, с. 89]. Важность размещения персонажей в соцсетях в том, что представляя свою личность через аватар, человек удовлетворяет потребности в уважении и признании, а расширение киберпространства влечёт за собой усиление их влияния на повседневную жизнь, зачастую негативного [1, с. 33].

Потребность в самореализации. По А. Маслоу, люди, испытывающие потребность в самореализации, это те, которым свойственны желание учиться, понимать, чувствовать личный рост, помогать окружающим. Самореализация, по Маслоу, может прийти только с возрастом. Виртуальные социальные сети переопределили жизненные ценности человека. Они позволили людям создавать и исследовать различные аспекты духовности, политической жизни и социального бытия, которые не были доступны ранее.

Ряд дискуссий в киберпространстве могут содержать флейм (критические или оскорбительные высказывания), тем не менее, их можно расценивать как потребность выразить свое «я» [1, с. 18].

Б. Брашер в книге («Give me that online religion») пишет, что виртуальные паломники теперь в состоянии исследовать различные религиозные традиции, участвуя в виртуальных событиях такого рода, как виртуальный седер, а также посещая такие виртуальные места, как группы, позиционирующие себя как онлайн-монастырь [15]. Эти типы эмоциональных процессов зачастую исключают посещение монастырей в традиционной реальности. Такое явление опять же схоже с бодрийеровским симулякром, который подменяет реальность настолько точно, что сам становится реальней материального предмета. Создание произведения искусства – это другой путь самореализации, по Маслоу. Электронные формы искусства, такие как видео-арт, публикуются в специализированных социальных группах в виртуальных социальных сетях, посвященных искусству. Одна из самых популярных виртуальных социальных сетей, дающая возможность пользователю оперировать видеоконтентом, – это Youtube. Она позволяет любому пользователю загружать и делиться короткими видеороликами. Виртуальные социальные сети являются для людей искусства наиболее демократичной формой выставочного зала. Любой, кто готов учиться технике различных искусств, может делать это, обращаясь напрямую к своим кумирам, которые уже зарегистрированы в виртуальных социальных сетях. Артисты и худож-

ники могут приобретать специфическое оборудование для художественных инсталляций, а также демонстрировать собственные работы. Виртуальные социальные сети освободили художника от ограничений, созданных традиционной реальностью и обществом, и дали возможность для появления новых произведений. Это демонстрирует использование виртуальных социальных сетей в аспекте творческой самореализации и личностного роста индивида.

Как потребности, так и мотивация определяет тип дискурса конкретного индивида, поэтому, приближаясь к реалиям современного бытия, выделим наиболее характерные, на наш взгляд, мотивы членов виртуального общения.

- *Сильны мотивы психологической разгрузки* – человек входит в Интернет для отдыха и развлечения. Наличие большого числа сообществ развлекательной, игровой и юмористической направленности в основных социальных сетях Рунета обусловлено стремлением пользователей как раз к удовлетворению соответствующих потребностей.
- *Мотивы, связанные с обучением и профессиональными интересами пользователей.* Деловая мотивировка, так или иначе, присутствует в деятельности подавляющего числа пользователей Интернета, современный бизнес, управление, культуру и многие другие сферы уже невозможно представить без применения Интернет-технологий. Соответственно, участие в сообществах у определённой части пользователей также имеет бизнес-мотивировку, что особенно четко прослеживается в практике функционирования профессиональных сообществ.
- *Мотивы, связанные с познавательными потребностями.* Интерес к новому, непознанному и непонятному всегда привлекал людей в сообщества различных типов. Поиск нового знания, обмен имеющимися – составляющий элемент активности членов сообщества. Различные типы познавательной направленности личности вызывают и различные мотивационные устремления, направленные на приобретение нового вида информации или нового навыка.
- *Мотивы, связанные с ориентацией человека на сотрудничество с другими людьми.* Зачастую стремление помочь другим пользователям связано с другим мотивом – самоутвердени-

ем и стремлением увеличить собственный авторитет. Помогая членам сообщества, пользователь увеличивает собственную значимость, реализует потребность в признании мастерства.

- Достаточно ощутимы *мотивы самореализации*, которые реализуются через комплекс возможностей, предоставляемых сообществом. Особенно актуально данное стремление у людей, которые не могут в реальной обстановке реализоваться как полноценные личности, однако виртуальная среда с присущими ей атрибутами (например, анонимности) готова предоставить возможности для признания способностей индивида.
- Можно выделить *коммуникативные мотивы*. Участвуя в дискурсах киберпространства, пользователь реализует свои потребности в коммуникациях различного рода, перешагивает через коммуникативные барьеры, которые могут мешать этому же в реальном пространстве. Киберпространство позволяет реализовывать тот тип поведения, который неприемлем в обыденной практике и вырваться из телесной оболочки [15], и это также является одним из ведущих коммуникативных мотивов.

В практике общения пользователя мотивы переплетаются между собой, например, *экономическая мотивация* администратора сообщества, связанная с получением дохода, дополняется и, частично замещается *творческой мотивацией*, связанной с самореализацией, что и подтверждается результатами опросов пользователей киберпространства, участвующих в жизни хотя бы одного сообщества.

Информационные технологии приводят к появлению компьютерно-опосредованного типа дискурсов пользователей сети. Общепринятые формы межличностного общения переходят в цифровые форматы и дают возможность минимизировать расстояние между участниками диалога или же создать пространство для одновременного общения тысяч и более участников, находящихся на значительном расстоянии друг от друга в реальном мире, но близких – в киберпространстве. Особенностью такого типа практик является возможность сохранения информации на заданное время или же бесконечно, что предоставляет возможность возвращения к предмету общения. Таким образом, киберпространство предоставляет гибкие возможности использования информации.

Согласно российскому законодательству, деятельность в киберпространстве может быть анонимной, и оставаться инкогнито. Однако нужно отметить, что имеются страны, законодательство которых устанавливают обязательную авторизацию пользователя киберпространства в социальных сетях. Регистрация в основных социальных сетях Рунета предоставляет возможность придумать сетевое имя (никнейм). Использование таких имен обеспечивает неузнаваемость пользователя как реального человека. Анонимность человека существенно меняет его поведение в киберпространстве – человек становится более раскрепощенным. Однако подобная анонимность создаёт и большие возможности для правонарушителей, поэтому всё острее со временем будет вставать вопрос о правовом регулировании взаимодействия в киберпространстве [1, с. 181].

Дискурс в виртуальной субкультуре несёт на себе отпечатки социально-культурного пространства и обеспечивает выполнение ряда функций:

Во-первых, *функция образования и социализации*: познание, освоение культурных ценностей, традиций и норм общества [16, с. 67].

С увеличением активности пользователя в Рунете и, соответственно – увеличением числа сообществ, в которых он принимает участие, коммуникативных трудностей становится всё меньше, и они носят, как правило, технический характер. Это объясняется осознанным выбором участия в каждом следующем сообществе, тогда как в первые, как правило, индивид попадает случайно.

Во-вторых, *информационная функция*. Участвуя в жизни сообщества, человек, так или иначе, впитывает в себя информацию самого разного происхождения и качества. Это мотивирует его к накоплению информации, её классификации, обработке, предоставлению её другому члену сообщества. В итоге повышается информированность всех членов группы, именно на этой основе происходит взаимодействие пользователей.

В-третьих, *контрольная функция*. Сообщества так или иначе определяют правила поведения членов группы, разрабатывают систему санкций за нарушение норм и традиций и реализуют её как через деятельность администратора или модератора сообщества, так и с помощью морально-этического осуждения в соответствии с культурными ценностями всего сообщества в целом.

В-четвёртых, *функция институционализации*, заключающаяся в возникновении и поддержании

устойчивых форм социальной организации сетевых сообществ. В киберпространстве появляется новый тип «освобождённых» от территориального воздействия комьюнити, отличающихся широтой охвата аудитории и многообразием, что в принципе невозможно в рамках действия традиционных социальных институтов.

В-пятых, *функция формирования гражданской позиции* – сообщества, так или иначе, участвуют в обсуждении политических и общественных событий. Развитие вертикальных и горизонтальных социальных связей среди членов группы способствует формированию некоммерческого сектора в структуре современного государства и, в отдельных случаях, может влиять на общественно-значимые события в жизни общества. Особенно такое влияние заметно в сообществах, основанных на базе социальных медиа – в зоне Рунета таковыми раньше мог считаться «Live journal», потом российский сегмент «Facebook». Однако в последнее время явно наблюдается унификация социальных сетей и социальных медиа, в результате практически все площадки, на базе которых существуют Интернет-сообщества, включаются в обсуждение общественно-политической тематики.

Ролевые детерминанты дискурса в виртуальном общении

Дискурсы внутри сообщества реализуются, как правило, между равными *по статусу пользователями*. Однако такое положение не всегда верно. Особенности взаимодействия и общения членов сообщества могут зависеть от их социального статуса, причём как существующего в реальном пространстве, так и от статуса, полученного в данном сообществе. Пользователи сети, с высоким социальным рангом и участвующие в дискурсах сообщества пользуются авторитетом, зачастую к ним наблюдается уважительное отношение.

В случаях, когда члены виртуального мира не знакомы в реальной жизни, распределение влияния осуществляется на основе нерегламентируемых качеств – например, наличие знаний в узкой сфере может повысить авторитет пользователя. В некоторых сообществах разработаны *иерархии пользователей*, и такие структурные образования представляют собой *пирамиду рангов*. Так, в сообществах могут присваивать ранги «новичок», «старожил», «завсегдатай», «вождь нации» и т.д. на основе автоматического подсчёта уровня актив-

ности пользователя в сообществе. Интересно, что уровень активности может определяться по различным позициям – по факту оставленных комментариев, по объёму созданного контента и т.д. В игровых сообществах ранги могут повторять армейские звания, а их присвоение зависит от достижений в игре. Иногда ранги имеют цифровое обозначение, чем выше число – тем выше ранг пользователя.

Так, в социальном медиа «Live journal» имеет место *рейтинг пользователей*, который зависит от так называемого (в рамках данного сообщества) социального капитала. Такой капитал рассчитывается каждый день и зависит от суммы социальных капиталов тех пользователей, которые считают данного блогера «другом» и активно дискутируют на его страничках. Вообще, «Live journal» является той площадкой Рунета, в которой реализована тщательно проработанная система ранжирования пользователей, однако формула расчета держится в секрете администрацией ресурса. Вместе с тем, отмеченная зависимость рейтинга от активности подписчиков даёт возможность искусственно «накручивать» рейтинг, через механизмы взаимокментирования и взаимопосещения.

Расчет рейтинга в сообществах выполняют для определённой части участников роль «приманки» и побуждают к действиям, повышающим статус. Здесь, безусловно, кроме удовлетворения потребности в успехе и авторитете, сильна роль экономической мотивации – пользователям, имеющим высокий рейтинг, предлагают разместить рекламу на страничках блога, приглашают в путешествия, на мероприятия и т.д. В социальных сетях «Одноклассники», «ВКонтакте» сообщества, на которые подписаны десятки и сотни тысяч пользователей, размещается и рекламный материал. Соответственно, данные сообщества заинтересованы в привлечении как можно большей аудитории подписчиков, для чего создаются профессиональные команды, управляющие деятельностью сообществ.

Однако обычные участники сообщества зачастую не обращают особого внимания на такие формальные ранжирования, если они не являются целью их участия в группе. Для подавляющего числа пользователей важны не виртуальные статусы, а реальный результат взаимодействия в киберреальности, связанный с удовлетворением потребностей на основе определённых мотивов.

Авторитетные же пользователи, имеющие высокие ранги в сообществе (как установленные, так

и неформальные), создают высококачественный контент, привлекающий других пользователей. В качестве такого контента могут быть интересные или редкие фотографии, заметки о путешествиях в труднодоступные места, оригинальные записи, демонстрирующие креативность мышления и т.д.

Лидерами здесь чаще становятся пользователи, обладающие не качественным контентом, а *навыками и личными качествами*, делающими их лидерами по сути [17], хотя и авторитетные пользователи могут являться одновременно лидерами данных сообществ. К таким качествам можно отнести следующие:

- готовность помогать другим пользователям;
- наличие глубоких знаний;
- способность сменить направление дискуссии;
- стремление противостоять деструктивным процессам;
- забота о сохранении имиджа сообщества [18].

Киберпространство, насыщенное теледискурсами, не только ведёт к расширению круга общения и увеличивает частоту взаимодействий, но и отчуждает отдельного человека от реальных процессов общения, оно привлекает людей, не имеющих возможности высказаться в реальной жизни [1, с. 15]. Этот парадокс связан с тем, что в сетях в условиях информационного общества общее время, человек проводит большую часть суток, и это не может не сказаться на поведении личности. Самыми «аддиктогенными» (зависимообразующими) сервисами Интернета считаются:

- игры в режиме онлайн;
- сексуальные приложения;
- общение (в социальных сетях, форумах, блогах и др.);
- заказ товаров.

Психологическая зависимость от данных мероприятий озвучена на Симпозиуме «Интернет-зависимость: психологическая природа и динамика развития» [19].

Дискурсивные практики в киберпространстве представляют собой квазиреальную форму общения людей. Расширение участников таких сообществ и увеличение числа сообществ приводит к замещению общения его подобием в виртуальной реальности. Вместе с тем, развитие телекоммуникационных технологий объективно ведёт к таким процессам, поскольку сам характер дискурсов в киберпространстве представляется акторам более приемлемым. Чрезмерное же участие в деятельности Интернет-сообществ и возрастание активности в сетях приводит

к формированию определённой зависимости, что составляет острую проблему современной культуры и социальной действительности.

В социальных сетях в виртуальном мире происходит стремительное аккумуляирование огромной массы информации, при практически полном отсутствии структуры и логического смысла информационного содержания виртуальных социальных сетей, классификации, разбиения информации на категории, интеллектуальной обработки знаний. Пользователи виртуальных социальных сетей ощущают потребность в готовой для употребления информации в форме знаний, а не сырых данных.

Фритьюф Капра [20] пишет, что сеть является шаблоном, который является шаблоном (аналог *habitus* у Бурдьё) на всю жизнь. Везде, где существует человек, существуют сети. Цифровые технологии извлекают из исторического вакуума виртуальные социальные сети и они, несмотря на возраст, становятся гибкой, адаптивной, координационно-ориентированной системой, а благодаря своей способности децентрализовать производительность автономных компонентов, она становится мощным организатором рассеянной деятельности, ставящей целью выполнять решение большинства.

С точки зрения социальной структуры виртуальные дискурсы демонстрируют всепроникаемость и актуальность сетей. Общество насыщается ресурсами, аккумулирует мощности связи, основывающиеся на транспортных сетях, что позволяет преодолевать границы и замкнутость.

Сила виртуального взаимодействия – в гибкости и адаптивности. Однако, после достижения определённого лимита численности, величины, сложности и объема информационного обмена, виртуальное общение становится менее эффективным, чем привычное взаимодействие и соответствующие ему формы управления. Так, морские суда прошлого имели относительно высокую скорость передачи ресурсов, а верховое передвижение эмиссаров или других послов обеспечивало связь периферии с центром в подавляющем числе крупных империй. Но время «ответа» на запрос в процессе дискурсов была таково, что система строила односторонние потоки передачи информации, приказов и ресурсов. В таких условиях, сети были продолжением власти, сосредоточенной в верхних слоях иерархических вертикальных организаций, формировавших историю человечества: государства, церкви, армии, бюрократии и их подчинённых, ответственных за организацию торговли и культуры.

В числе основных социальных преимуществ, которые предоставляет людям дискурс в виртуальной субкультуре:

- получение информации от других членов социальной сети;
- верификация идей через взаимодействия в киберпространстве;
- рекреация (отдых, времяпровождение, досуг).
- отождествление (сопричастность, идентификация и др.);
- коммерческая выгода от пребывания в сети (размещение рекламы, реализация продукции через виртуальные социальные сети, построение сетевого маркетинга в социальной сети).

В процессе взаимодействия членов сообщества вырабатывается комплекс правил и норм, имеющих узкую сферу распространённости, но в то же время, обладающих общими для всего виртуального мира особенностями [2]. К таковым относится язык. Естественным языком общения является родной язык, однако его нормы и правила в Интернете трансформируются в соответствии с различными причинами, приобретает собственный *сленг*. Диалогическое онлайн-общение, предполагающее равноправие, равноценность участников общения, позволяет учитывать интересы и потребности каждого [1, с. 110].

С применением программных элементов формируется целый комплекс новых способов передачи информации – с помощью, например, смайлов, которые визуализируют суть сообщения на уровне мимики, эмоций. Визуализации вообще – важнейший компонент общения в структуре практик членов сообществ. Обучение языку взаимодействия

помогает быстрее осваивать различные способы дискурсов и адаптироваться в среде комьюнити.

Подводя итог проведённому исследованию, отметим, что в дискурсах виртуальной среды человек реализует разнообразные мотивы: психологической разгрузки; мотивы, связанные с профессиональными интересами пользователей; с познавательными потребностями; с ориентацией человека на сотрудничество с другими людьми; мотивы самореализации и коммуникативные мотивы. Участники дискурсов с высоким социальным рангом пользуются большим авторитетом. Дискурсы внутри сообщества реализуются чаще между пользователями равными по статусу. В виртуальном пространстве значимым оказывается рейтинг пользователей, а лидерами с большей долей вероятности здесь становятся пользователи, обладающие навыками и личными качествами, делающими их лидерами по сути. Виртуальная субкультура более жёстко оценивает агрессивные фразы и пресекает их, а характер взаимодействия в сетевых сообществах не даёт возможности лицам, ориентированным на агрессивное поведение, полностью удовлетворить свои потребности. В виртуальности, где все изначально равны, уровень дохода, престиж профессии и даже уровень образования играют крайне незначительную роль. Глобализация ускоряет процесс дискурсов, форсирует информационный обмен, сокращает расстояния между субъектами. Меняется не только процесс взаимодействия людей, преобразуются факторы социальной дифференциации. Что касается статусных характеристик и рангов, то они обусловлены здесь, прежде всего, дискурсами киберпространства.

Список литературы:

1. Нарциссова С.Ю. Психология аргументации правовых решений и мнений о взаимодействии в киберпространстве. М.: Академия МНЭПУ, 2015. 207 с.
2. Hammet F. Virtual reality. N.Y.: Palgrave Macmillan, 1993. 207 p.
3. Rheingold H. A Slice of Life in My Virtual Community // Global Networks: Computers and International Communication. Cambridge: MA: MIT Press, 1994. P. 55-64.
4. Лингвистический энциклопедический словарь / Гл. ред. В.Н. Ярцевой. М.: Сов. энциклопедия, 1990. 685 с.
5. Красных В.В. Анализ дискурса в свете концепции фрейм-структур сознания // Культурные слои во фразеологизмах и в дискурсивных практиках / Отв. ред. В.Н. Телия. М.: Языки славянской культуры, 2004. С. 243-250.
6. Нарциссова С.Ю. Аргументация, дискурс и индивидуализация образования // Психология и психотехника. 2011. № 9(36). С. 60-70.
7. Шаймиев В.А. Метадискурсивность научного текста: на материалах лингвистических произведений: Дисс. ... д-ра филол. наук. СПб., 1999. 494 с.
8. Глушак В.М. Атрибутивные измерения текста как лингвистический феномен концептуальной связи (на материале немецкого языка): Дисс. ... канд. филол. наук. М., 1999. 175 с.
9. Rheingold H. The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. (URL: <http://www.rheingold.com/vc/book>).
10. Sunstein C. Is the Internet really a blessing for democracy? Boston Review, Summer 2001. (URL: <http://bostonreview.net/cass-sunstein-internet-democracy-daily-we>).

11. Baum J.J. Cyberethics: The new frontier // *Techtrends*. 2005. № 49(6). P. 54-55.
12. Микешина Л.А. Новые образы познания и реальности. М.: Российская политическая энциклопедия, 1997. С. 198-205.
13. Погорский Э.К. Человек в сетевом пространстве // *Знание. Понимание. Умение*. 2012. № 3. С. 304-309.
14. Абульханова-Славская К.А. Социальное мышление личности // *Современная психология: состояние и перспективы исследований*. Часть 3. Социальные представления и мышление личности. М.: Институт психологии РАН, 2002.
15. Brasher B. Give me that online religion / San Francisco: Jossey Bass.-San Francisco. 2007. 227 p.
16. Нарциссова С.Ю. Аргументативный дискурс в обучении (психосемиотический подход) // *Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения*. Сборник материалов XVI Международной научно-практической конференции: в 2-х частях. Часть 1 / Под общ. ред. С.С. Чернова. Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2010.
17. Занковский А.Н. Типология стилей организационного лидерства // *Социально-экономические и психологические проблемы управления*. Сборник научных статей по материалам I (IV) Международной научно-практической конференции, проходившей в Московском городском психолого-педагогическом университете / Под общ. ред. М.Г. Ковтунович. М., 2013. С. 175-189.
18. Занковский А.Н. Структура, типы и этапы формирования организационной культуры // *Психология труда и управления в современной России: организация, руководство и предпринимательство*. Материалы Международной научно-практической конференции, посвященной 20-летию факультета психологии и социальной работы. М., 2014. С. 14-17.
19. Интернет-зависимость: психологическая природа и динамика развития (краткое содержание докладов симпозиума). (URL: <http://www.psy.msu.ru/science/conference/internet/2009/brief.html>).
20. Капра Ф. Физика Дао. М.: София, 2008. 416 с.
21. Гуревич П.С. Перевоплощение текста в идеологию // *Философия и культура*. 2013. № 4. С. 423-428. (DOI: 10.7256/1999-2793.2013.04.1).

References (transliteration):

1. Nartsissova S.Yu. *Psikhologiya argumentatsii pravovykh reshenii i mnenii o vzaimodeistvii v kiberprostranstve*. М.: Akademiya MNEPU, 2015. 207 s.
2. Hammet F. *Virtual reality*. N.Y.: Palgrave Macmillan, 1993. 207 p.
3. Rheingold H. *A Slice of Life in My Virtual Community* // *Global Networks: Computers and International Communication*. Cambridge: MA: MIT Press, 1994. P. 55-64.
4. *Lingvisticheskii entsiklopedicheskii slovar'* / Gl. red. V.N. Yartsevoi. М.: Sov. Entsiklopediya, 1990. 685 s.
5. Krasnykh V.V. *Analiz diskursa v svete kontseptsii freim-struktur soznaniya* // *Kul'turnye sloi vo frazeologizmax i v diskursivnykh praktikakh* / Otv. red. V.N. Teliya. М.: Yazyki slavyanskoj kul'tury, 2004. S. 243-250.
6. Nartsissova S.Yu. *Argumentatsiya, diskurs i individualizatsiya obrazovaniya* // *Psikhologiya i psikhotehnika*. 2011. № 9(36). S. 60-70.
7. Shaimiev V.A. *Metadiskursivnost' nauchnogo teksta: na materialakh lingvisticheskikh proizvedenii*: Diss. ... d-ra filol. nauk. SPb., 1999. 494 s.
8. Glushak V.M. *Atributivnye izmereniya teksta kak lingvisticheskii fenomen kontseptual'noi svyazi (na materiale nemetskogo yazyka)*: Diss. ... kand. filol. nauk. М., 1999. 175 s.
9. Rheingold H. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. (URL: <http://www.rheingold.com/vc/book>).
10. Sunstein C. *Is the Internet really a blessing for democracy?* Boston Review, Summer 2001. (URL: <http://bostonreview.net/cass-sunstein-internet-democracy-daily-we>).
11. Baum J.J. Cyberethics: The new frontier // *Techtrends*. 2005. № 49(6). P. 54-55.
12. Mikeshina L.A. *Novye obrazy poznaniya i real'nosti*. М.: Rossiiskaya politicheskaya entsiklopediya, 1997. S. 198-205.
13. Pogorskiy E.K. *Chelovek v setevom prostranstve* // *Znanie. Ponimanie. Umenie*. 2012. № 3. S. 304-309.
14. Abul'khanova-Slavskaya K.A. *Sotsial'noe myshlenie lichnosti* // *Sovremennaya psikhologiya: sostoyanie i perspektivy issledovaniya*. Chast' 3. Sotsial'nye predstavleniya i myshlenie lichnosti. М.: Institut psikhologii RAN, 2002.
15. Brasher B. *Give me that online religion* / San Francisco: Jossey Bass.-San Francisco. 2007. 227 p.
16. Nartsissova S.Yu. *Argumentativnyi diskurs v obuchenii (psikhosemioticheskii podkhod)* // *Psikhologiya i pedagogika: metodika i problemy prakticheskogo primeneniya*. Sbornik materialov XVI Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii: v 2-kh chastyakh. Chast' 1 / Pod obshch. red. S.S. Chernova. Novosibirsk: NGTU, 2010.
17. Zankovskii A.N. *Tipologiya stilei organizatsionnogo liderstva* // *Sotsial'no-ekonomicheskie i psikhologicheskie problemy upravleniya*. Sbornik nauchnykh statei po materialam I (IV) Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii, prokhodivshei v Moskovskom gorodskom psikhologo-pedagogicheskom universitete / Pod obshch. red. M.G. Kovtunovich. М., 2013. S. 175-189.
18. Zankovskii A.N. *Struktura, tipy i etapy formirovaniya organizatsionnoi kul'tury* // *Psikhologiya truda i upravleniya v sovremennoi Rossii: organizatsiya, rukovodstvo i predprinimatel'stvo*. Materialy Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii, posvyashchennoi 20-letiyu fakul'teta psikhologii i sotsial'noi raboty. М., 2014. S. 14-17.
19. *Internet-zavisimost': psikhologicheskaya priroda i dinamika razvitiya* (kраткое soderzhanie dokladov simpoziuma). (URL: <http://www.psy.msu.ru/science/conference/internet/2009/brief.html>).
20. Капра Ф. *Физика Дао*. М.: Софиya, 2008. 416 с.
21. Gurevich P.S. *Perevoploshchenie teksta v ideologiyu* // *Filosofiya i kul'tura*. 2013. № 4. S. 423-428. (DOI: 10.7256/1999-2793.2013.04.1).