
УСПЕШНАЯ ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИЯ КАК МОДЕЛЬ САМОИДЕНТИФИКАЦИИ И САМОПРЕЗЕНТАЦИИ ЛИЧНОСТИ В ПОСТСОВЕТСКОМ СОЦИУМЕ (дискурсивно-методологический опыт)

Л.Ф. Компанцева

Кафедра русского языкознания и коммуникативных технологий
Луганский национальный педагогический университет
имени Тараса Шевченко
ул. Оборонная, 2, Луганск, Украина, 91000

В статье рассматривается дискурсивная практика Интернета как возможный опыт разрешения проблем кризисной коммуникации, формирования Я-концепции личности; разрабатываются методологические принципы использования интернет-дискурса в моделировании личностью собственных жизненных стратегий, создании нового имиджа.

Поиск идентичности и устойчивой Я-концепции — проблема весьма актуальная для различных областей гуманитарной постсоветской науки, что объясняется интересом к децентрированной ценностной парадигме личности и общества эпохи постмодерна.

Современное молодое поколение ищет своего героя и пытается понять себя. Не секрет, что Интернет сегодня — это не только глобальная Сеть для обмена информацией, но и психологически комфортное пространство, в котором многие люди, особенно молодые, пытаются отрешиться от проблем реального мира. Нами были исследованы тендерные особенности интернет-коммуникации в постсоветском пространстве [3], и мы пришли к выводу, что дискурсивная практика Сети может быть использована как модель для психологической адаптации личности в реальном пространстве, т.е. быть психотерапевтическим инструментом при решении проблем кризисной коммуникации.

Личность постсоветского пространства в силу социальных причин в значительной мере подвержена состоянию фрустрации, экзистенциального и социального вакуума. Дестабилизация общества приводит к дестабилизации личностной картины мира. Общественная ситуация, в которой долгое время находился человек постсоветского социума, может быть оценена как ситуация «социального вакуума», основные положения которой были выведены В.П. Тарановым: «Создайте вокруг человека, так сказать, „социальный вакуум“: лишите его поддержки и внимания; окружите ледяным безразличием; делайте вид, что его „нет“; вызывайте к нему брезгливость и отвращение; порвите ему нити знакомств, дружбы, любви; отберите его нажитые годами статус и связи; погрузите его в полное и „болезненное“ одиночество; пусть он видит уже из настоящего равнодушие к себе в будущем; — и из человека вы получите глину, которая допускает любую из себя лепку. Вот так-то и изготавливается средство „раздавливания“ людей!» [6].

Ю.С. Сорокин вводит в научный обиход два понятия для оценки личности: Wert (ценность) и Geltung (значимость), предполагая, что в литературе и жизни

преобладают имена с высоким уровнем Wert и низким Geltung [5. С. 98—100]. Несоответствие этих двух уровней в личности человека постсоветского социума, осознание им своей ценности и непризнание окружающими его значимости приводит к внутреннему дискомфорту, потере идентичности, дестабилизации Я-концепции. Утрата универсальными моральными ценностями своего первоначального смысла, разорванная связь между означаемым и означающим, разрушенные нормы и традиции формируют психологический облик нашего современника. Современный человек рефлексивен и направлен на самого себя. Социальный вакуум, в который погрузились многие личности постсоветского общества, привел к вакууму экзистенциальному. Его этиология была определена В. Франклом, автором логотерапии — науки о нахождении человеком смысла жизни. «Во-первых, человеку в отличие от животного никакие побуждения и инстинкты не говорят, что ему *нужно* делать. Во-вторых, в противоположность прошлым временам, никакие условности, ценности и традиции не говорят, что ему *должно* делать. И часто он не знает даже, что он, по существу, *хочет* делать. Вместо этого он хочет делать то, что делают другие, или делает то, чего хотят от него другие» [7. С. 308].

Сеть представляется пространством психологически комфортным, снимающим противоречия реального мира, поэтому обладает широкими когнитивно-коммуникативными возможностями для сеансов психотерапии, постановки и решения проблем кризисной коммуникации. Но поскольку эти науки еще не освоили интернет-пространство в достаточной мере для того, чтобы осуществлять через него какую-либо креативную деятельность, человек, ощущающий необходимость что-то изменить в собственном видении мира, выработать новую коммуникативную стратегию по отношению к реальности, обрести устойчивую Я-концепцию, может самостоятельно попытаться это сделать, используя Интернет как пространство для экспериментов с собственной идентичностью. Предложенные нами сценарии, тренинги и тесты сформированы на основе психолингвистических исследований, положений нейро-лингвистического программирования (НЛП), брендовых технологий. Такой синтез наук кажется нам плодотворным для понимания и развития личностной индивидуальности, формирования дискурсивного опыта как самореализации и самопрезентации личности.

В процессе формирования новой самоидентификации и разработке Я-концепции Интернет-коммуникация играет роль *коуча*. Термин *коуч* происходит от среднеанглийского слова *coche*, которое означало «фургон», «вагон». Фактически это слово все еще употребляется в том же значении, например, когда человек путешествует в вагоне поезда. Коуч в буквальном смысле — это транспортное средство для перевозки человека или группы людей из некоторого начального местоположения в желаемое место. Понятие коучинга, например, в образовании предполагает, что преподаватель «переправляет» обучающегося через трудные места в обучении. Коуч в образовании — это репетитор. Процесс коучинга представляется как интенсивный тренинг. Традиционный коучинг сфокусирован на улучшении конкретных результатов действия человека. Хороший коуч наблю-

дает поведение человека и дает ему советы и указания относительно того, как лучше действовать в той или иной ситуации.

Коучинг виртуальной реальности является нетрадиционным. Роль коуча может выполнять как сам пользователь, корректируя действия своей виртуальной личности, как сама виртуальная среда, которая будет принимать или не принимать виртуальную личность, адаптировать ее к концепции того или иного виртуального сообщества, так и виртуальный психологический консультант. К сожалению, на постсоветском пространстве нет службы виртуальной психотерапии. Оптимальными, на наш взгляд, вариантами коуча может быть сам пользователь, создающий различные виртуальные личности и испытывающий их в различных ситуациях общения, а также сетевые сообщества, корректирующие деятельность виртуальной личности. Коучинг в виртуальной реальности способен решить следующие задачи: расширение личностных возможностей; создание альтернатив; урегулирование ожиданий (своих и чужих); достижение ясности в коммуникации; учет прошлых ошибок; улучшение отношений с окружением в реальном мире; выработка коммуникативных стратегий и тактик, способных изменить жизнь человека в реальной действительности; овладение основами тендерной самопрезентации; осознание и корректирование Я-концепции.

Любой коучинг, в том числе и виртуальный, начинается с постановки ясных целей и осознания психологической проблемы. Например, если проблемное состояние связано со страхом общения с противоположным полом, человек может определить свою цель двояко: как отрицание проблемного состояния: *«Я хочу перестать бояться общения с девушками (молодыми людьми)»* и как выдвижение альтернативы проблемному состоянию: *«Я хочу быть уверенным в себе при общении с девушками (молодыми людьми)»*.

Как нам кажется, ни типизация жизненных и театральных сценариев, ни анализ сходства и различия между ними не позволяют перемоделировать жизненную стратегию человека, изменить его жизненный сценарий, проиграв иначе некоторые эпизоды. Такую возможность предоставляет виртуальный мир — пространство с неограниченным количеством альтернатив. Рассмотрим соотношение *театральный сценарий — жизненный сценарий — виртуальный сценарий*.

Все три типа сценария базируются на ограниченном количестве тем. «Наверное, наиболее известная из них — трагедия Эдипа. Большинство других сценариев также можно найти в древнегреческой драме и мифологии. Позже люди выделили и записали более домашние, узнаваемые нами модели человеческой жизни» [1. С. 208]. Для постсоветского общества, в отличие от западного, достаточно значимым является сценарий становления сильной женщины.

Психологи считают, что определенное течение жизни имеет в основном предсказуемый результат. Но для течения определенного типа дискурса необходима определенная мотивация. «Как в театре, так и в реальной жизни реплики заучиваются и произносятся именно так, чтобы реакция их оправдывала и дальше развивала действие. Если герой заменит текст и состояние Я, то партнеры будут реагировать иначе. Например, если во время представления Гамлет вдруг начнет читать строки из другой пьесы, тогда и Офелия должна будет заменить свой

текст, чтобы сделать представление осмысленным. Но ведь тогда и все представление пойдет иначе. Они могут, скажем, сбежать вдвоем вместо того, чтобы бродить вокруг замка. Это будет, наверное, плохая пьеса, но возможно, лучший вариант жизни» [1. С. 208]. В отличие от жизненного и театрального сценариев виртуальный сценарий может переигрываться в различных модификациях: каждая новая виртуальная личность создает свой вариант сценария, опробуя таким образом возможные жизненные стратегии.

Существуют роли традиционные для всех сценариев — счастливы и неудачники, хорошие люди и злодеи. Иногда в одной личности объединяются два типа, например, удачливый победитель, злодей-неудачник. Корректировка сценариев и выбор соответствующих ролей в виртуальном пространстве менее болезненны. Это не требует от личности окончательной смены Я-концепции, дает возможность эксперимента, изучения себя. Роли выстраиваются, корректируются, окружение меняется в зависимости от выбранных стратегий. Личность получает неограниченные возможности самоидентификации.

С. Гиллиган сделал, на наш взгляд, весьма интересное замечание, которое является основополагающим как для самоидентификации личности, так и для понимания сути разворачивающихся на наших глазах сценариев [8]. Он отметил, что существуют три фундаментальные «архетипические энергии», необходимые для успешных действий личности: *сила* (власть, решительность, свирепость), *сострадание* (мягкость, открытость, доброта), *юмор* (игривость, гибкость, креативность, неординарность). Сила необходима для достижения поставленных целей, но без уравновешивающих ее сострадания и юмора может превратиться в насилие и агрессию.

Сострадание необходимо, чтобы устанавливать контакты с другими людьми, быть эмоционально целостным и эффективно предоставлять и получать поддержку, необходимую для личностного роста. Однако сострадание и мягкость без силы и юмора могут стать слабостью и зависимостью.

Юмор необходим для нахождения новых перспектив, сглаживания острых углов, креативного отношения к ситуации. Юмор без силы и сострадания может стать цинизмом и склонностью к дешевым эффектам.

С. Гиллиган отмечает необходимость поддержания баланса этих трех сил, гуманизации их, привнесения в «центр» себя. Если мы бросаем начатое дело или теряем одну из этих энергий, они приходят в состояние дезинтеграции и образуют «теневую сторону». Ключ к разрешению этой проблемы состоит в том, чтобы использовать и объединять эти энергии, выборочно пропуская их через собственный внутренний «центр».

Таким образом, только виртуальный сценарий дает возможность личности стать собственным коучем, корректировать и модифицировать сценарии, испробовать разные тактики и стратегии в виртуальном мире и в результате подойти к определенной Я-концепции.

Приведем некоторые из разработанных нами сценариев, которые способствовали бы изменению жизненной стратегии на более успешную. Важную роль в этом процессе мы отводим интернет-коммуникации.

ТРЕНИНГ № 1

ЗАПОЛНИТЕ БЛАНК ОПРЕДЕЛЕНИЯ ХОРОШО СФОРМУЛИРОВАННОЙ ЦЕЛИ

1. Результат — формулируется в позитивных терминах. *Чего Вы хотите?* _____

2. Сенсорное обоснование — наблюдаемые в виртуальной реальности проявления результата. *Как именно Вы узнаете, что достигли желаемой цели? Каковы критерии выполнения этой работы?* _____

3. Самостоятельность в достижении — цель должна быть инициирована вами и поддержана сетевым сообществом. *Что именно вы будете делать, чтобы достичь этой цели?* _____

4. Сохранение позитивных «побочных продуктов» — позитивные намерения и выгода проблемного состояния. *Каковы положительные стороны вашего нынешнего состояния? Как можно использовать ваше нынешнее состояние для достижения поставленной Вами цели?* _____

5. Адекватная контекстуализация — результат должен соответствовать окружению и быть безопасным. *На кого и на что еще может повлиять достижение поставленной вами цели? При каких бы условиях вы бы хотели иметь этот результат, а при каких — нет?*

Определите интернет-дискурсы, в которых результат желателен, а цель и ее реализация уместны _____

Определите интернет-дискурсы, в которых результат нежелателен, а цель и ее реализация неуместны _____

Спроецируйте Ваши ответы на реальную действительность:

определите контексты реальной действительности, в которых результат желателен, а цель и ее реализация уместны _____

определите контексты реальной действительности, в которых результат нежелателен, а цель и ее реализация неуместны _____

ТРЕНИНГ № 2

СОЗДАЙТЕ СВОЮ ВИРТУАЛЬНУЮ ЛИЧНОСТЬ

В. Леви провел градацию между сценическими и жизненными ролями [4. С. 310—311]. Мы дополнили его положения характеристикой виртуальных ролей. Главное отличие этих трех дискурсивных практик состоит в следующем: роли сценические исполняются для зрителей, для себя — вторично; роли жизненные — и для зрителей, и для себя, для себя — первично; роли виртуальные тоже исполняются и для зрителей, и для себя, но на зрителях апробируются, корректируются, что способствует формированию Я-концепции играющего, определению его дальнейшей жизненной стратегии. Эта тройная характеристика, как нам кажется, может оказаться весьма плодотворной при создании виртуальной личности. Концепция виртуальной роли базируется и на жизненных, и на театральных принципах. В то же время они представляют собой абсолютно нестандартный феномен, дающий возможности неограниченному эксперименту, поиску и креативности.

1. Начните с социально адаптированной биографии. Она должна быть персонифицирована, тщательно продумана, «обернута» в оболочку, соответству-

ющую ситуации. Прежде чем рассказать о себе, подумайте, чем Ваша история может быть интересна для других пользователей Сети. Составьте несколько историй, каждый раз выделяя какой-либо новый аспект. Поразмыслите над всеми историями из своей жизни. Выберите несколько и попробуйте эти истории на своих виртуальных знакомых.

2. Вставьте в свою историю незначительные детали, которые придадут ей достоверность.

3. Подготовьте оптимистичный ответ на вопрос: «А чем вы занимаетесь?» Не отвечайте односложно, добавьте какие-либо оригинальные, ироничные, главное — нестандартные подробности.

4. Соберите свою систему ценностей. Попробуйте ответить на вопросы: что такое самоощущение? Что такое самопознание? Какое влияние оказали на вас родители? Какие бы качества вы хотели передать своим детям? Используйте конструкцию «это когда знаешь...»

5. Создайте свою страничку в Интернете. Откройте там рубрику «Ищу старых друзей». Эта рубрика поможет вам не только отыскать бывших друзей, но и оценить прошедшую жизнь, более глубоко понять собственные поступки.

6. Попробуйте сделать свою виртуальную личность брендом, пусть и в небольшом сетевом сообществе.

7. Чтобы добиться этого, необходимо конструктивно разработать миссию (миф) вашей виртуальной личности, ее визуальный образ и имя.

8. Критерии хорошего имени брендовой виртуальной личности близки критериям хорошего имени брендового товара: «Привлекает внимание и запоминается: вызывает положительную эмоциональную реакцию; редко встречается в обиходной речи; рождает привлекательный образ; удобно в использовании: легко и приятно произносится; однозначно воспринимается как на слух, так и на бумаге; не созвучно и несхоже по графике с именами других пользователей и с бранными словами; не противоречит Вашему имиджу; охраноспособно: не хвалит Вас; метафорично; не совпадает с Вашим реальным именем» [2. С. 61].

Комментарий

На наш взгляд, все предложенные сценарии будут способствовать изменению Я-концепции в сторону успешности, состоятельности личности. Процесс этот возможен только через дискурсивную практику с развитой обратной связью, в особенности — через интернет-коммуникацию. Как нам кажется, в первую очередь должно измениться соотношение двусторонней позиции — Ты и Я.

ТРЕНИНГ № 3

ВЫБИРАЕМ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРС: ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ И РАЗВИТИЕ ЖЕЛАЕМЫХ КАЧЕСТВ

Назовите пять интернет-ресурсов, близких вам интеллектуально и психологически. Посещение этих ресурсов и активное участие в их дискурсивной практике помогут вам развить более широкий диапазон коммуникативной гибкости.

1. Выберите интернет-ресурс, в котором попытаетесь достичь поставленной цели (форум, чат, личная интернет-страница и т.д.).

2. Созданная вами виртуальная личность в течение нескольких минут проводит ролевую игру (моделирующую контекст, выбранный вами), чтобы на дискурсивном уровне поупражняться в достижении цели. В роли коуча выступаете вы сами — направляя и контролируя свою виртуальную личность.

3. Когда виртуальная личность закончит ролевую игру, вы оцениваете ее деятельность на основе обратной связи:

Что я наблюдал _____

Что мне в этом понравилось _____

Как оценили действия моей виртуальной личности другие пользователи _____

Обратную связь лучше производить в письменной форме, что позволит вам вернуться к написанному и перечитать эти комментарии неоднократно.

4. Затем вы записываете советы, касающиеся определенных действия вашей виртуальной личности, становясь на позицию коуча. Эти советы должны быть нацелены на развитие коммуникативной гибкости, сосредоточенности на поставленных целях вашей виртуальной личности, например:

Используй аналогии и метафоры

Обращайся к языковой игре

Обращай больше внимания на детали

Используй скрытый комплимент.

5. Вы создаете новую виртуальную личность и, используя собственные советы и комментарии, продолжаете или повторяете ролевую игру в течение нескольких минут, пытаясь достичь поставленной цели.

6. Затем цикл повторяется: вы оцениваете деятельность новой виртуальной личности на базе обратной связи, выступая в роли коуча, делаете комментарии, записываете советы, сопоставляете деятельность двух виртуальных личностей.

7. Этот процесс можно повторять столько раз, сколько сочтете необходимым. В конце процесса необходимо записать собственные наблюдения: что вы узнали о своих скрытых и явных способностях и возможностях.

Комментарий

Система коучинга в Интернете весьма плодотворна, так как базируется на незамедлительной обратной связи. При этом пользователь может сам выступать в роли коуча, контролировать, идентифицировать свою виртуальную личность, тем самым вносить изменения в собственную Я-концепцию.

Постановка целей и хорошая формулировка ожидаемых результатов — основной инструмент коучинга. Экспериментирование с собственной идентичностью в процессе создания виртуальных личностей — один из возможных путей плодотворного коучинга, предполагающий позитивную обратную связь и поддержку через открытые сообщения.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Берн Э.* Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы / Пер. с англ. — М.: ФАИР-ПРЕСС, 2001.

- [2] *Васильева М., Надеин А.* Бренд: сила личности. — СПб.: Питер, 2003.
- [3] *Компанцева Л.Ф.* Тендерные основы Интернет-коммуникации в постсоветском пространстве: Монография. — Луганск: Знание, 2004.
- [4] *Леви В.Л.* Искусство быть другим. — М.: Торобан, 2003.
- [5] *Сорокин Ю.А.* Психолингвистические аспекты изучения текста. — М.: Наука, 1985.
- [6] *Таранов П.С.* Секреты поведения людей. http://www.asha.ru/lib/ludi/taranov_secrets.htm
- [7] *Франкл В.* Человек в поисках смысла. — М.: Прогресс, 1990.
- [8] *Gilligan S.* The Courage to Love. — NY: W.W. Norton and Company. — 1997.

**SUCCESSFUL INTERNET-COMMUNICATION
AS A MODEL OF SELF-IDENTIFICATION
AND SELF-PRESENTATION OF PERSONALITY
IN THE POS-SOVIET SOCIUM
(discourse and methodological experience)**

L.F. Kompantseva

Russian Linguistics and Communicative Technologies Chair
Luhansk National Pedagogical University named after Taras Shevchenko
Oboronnaya str., 2, Luhansk, Ukraine, 91000

This article considers Internet discourse practice as a possible experience of solving the problems of crisis communication, forming self-conception of the personality; methodological principles of using the Internet-discourse are developed in the personality modeling of personal life strategies making a new image.