



УДК 159.923:316.628]:004.946

Needs satisfaction in the virtual reality

Задоволення потреб особистості у віртуальній реальності

Kyrylov Andrii

Postgraduate student of the specialty "Psychology"

Faculty of Psychology and Social Work Nizhyn Gogol State University
andreyodinochka@gmail.com

Кирилов Андрій

Аспірант спеціальності «Психологія» факультету психології та соціальної роботи

Ніжинський державний університет імені М. Гоголя

16600, Україна, Чернігівська область, м. Ніжин, вул. Графська, 2

Abstract

The article is devoted to the problem of meeting the needs of a modern person through virtual reality. The results of theoretical studies of psychological and philosophical sources on the topic are presented. Satisfying needs in virtual reality has not been studied by many scientists, which proves the relevance of this topic. The basis of the study is the idea of semiotics about sign systems (C.W. Morris), processes of internalization and externalization of information of various forms (J. Piaget). From the author's point of view, the virtual world, the main form of which is cyberspace (Internet space) is nothing more than the modern stage of information mediation of activity through the semantic, linguistic space. The article presents a theoretical vision of the process of satisfying the main categories of personal needs, based on the research of specialists from various fields: sociology, psychology, pedagogy. The author pays special attention to the psychology of computer games, cybervolunteering, and the psychological needs of the individual. In the opinion of the author, the most important problem of modern research on virtual reality and the Internet arises. Namely, the lack



of research on the context of the occurrence of the connection of personality and any interface that connects a person with computer virtuality as a source of satisfaction of needs.

Keywords: *Virtual reality, Internet, satisfaction of needs, sign systems, personality.*

Анотація

Статтю присвячено проблемі задоволення потреб сучасної особистості шляхом віртуальної реальності. Представлені результати теоретичних досліджень психологічних та філософських джерел. Сучасні технології стали невід'ємною частиною життя більшості людей у сучасному світі, тому важливо розуміти механізм їх впливу на психіку особистості. Основою дослідження є ідея семіотики про знакові системи (Школа Ч. В. Морріса), процеси інтеріоризації й екстеріоризації інформації різних форм (Ж. Піаже). З точки зору автора, віртуальний світ, основною формою якого є кіберпростір (простір інтернету) – являє собою ніщо інше, як сучасний етап інформаційного опосередкування діяльності через смисловий, мовний простір. У статті представлено теоретичне бачення процесу задоволення основних категорій потреб особистості, на базі досліджень спеціалістів із різних сфер: соціології, психології, педагогіки. Особливу увагу автор присвячує питанням комп'ютерної гри, кіберсексу, соціальним, психологічним потребам особистості. Підіймається, на думку автора, найважливіша проблема сучасних досліджень віртуальної реальності та інтернету, а саме – відсутність врахування контексту появи зв'язку особистості та будь-якого інтерфейсу, який з'єднує людину з комп'ютерною віртуальністю, як джерелом задоволення потреб.

Ключові слова: *віртуальна реальність, інтернет, знакова система, задоволення потреб, особистість.*

Вступ

Ідея віртуальної реальності має глибоке історичне коріння. Вихід за межі свого тіла завжди був древньою людською мрією, яка виразилась у багатьох



філософських концепціях та у міфології. Але для сучасної людини віртуальна реальність це простір техніки та технологій, це культура спілкування, це традиції та ритуали, це робота та відпочинок, це соціальне оточення, це ігри та знання, це додаткова реальність, це – ще один світ.

У цьому світі можна отримувати будь-яку інформацію, творити, спілкуватися з людьми з іншої частини світу, завжди є можливість бути почутим. У цьому світі, як і в реальному світі, хтось шукає слави, хтось психологічної підтримки, хтось шукає друзів та партнерів. Знаходження у віртуальному світі дає людині багато позитивного для самосвідомості – відчуття свободи, можливість виконувати різні ролі, можливість підняти власну самооцінку тощо. Привабливість віртуального світу в тому, що він може реалізовувати більшість наших бажань. Середовище інтернету перетворилося на суб-реальність, через те, що соціальні зв'язки відобразилися на мережевих технологіях, а, значить, особистості абсолютно різної психологічної структури почали задовольняти свої потреби в ньому.

Глобальна «смартфонізація» та «комп'ютеризація» стали причиною того, що кожна людина співвідносить свої цілі з мережею, як джерелом реалізації. Це в свою чергу створює на психологічному рівні зв'язок структури особистості й знаковою системою, якою і є інтернет. Передумовою появи знакової системи є потреба в спрощенні задоволення всіх інших потреб за допомогою знаку (Morris, 1946). Така необхідність виступила каталізатором росту кількості інтернет-користувачів, що детермінувало подальше ускладнення й розширення системи віртуальної реальності, і, як результат, відповідного спрощення задоволення потреб.

У теорії потреб К. Альдерфера існує 3 рівні задоволення потреб: потреба в існуванні (Existence), потреба в спілкуванні з іншими (Relatedness), і потреба в зростанні й розвитку (Growth) (Alderfer, 1972). Структура віртуальної реальності в рамках сучасної об'єктивної (реальної) реальності існує таким чином, що людина знаходиться в умовах задоволення своїх потреб «existence» (їжа, сон) і



може без особливих витрат енергії піклуватися лише про задоволення соціальних потреб і потреб в самореалізації. У свою чергу інтернет-сервіси, в наш час, адаптовані для реалізації більшості потреб людини. З психологічної точки зору, при взаємодії людини з інформаційними системами відбувається перетворення діяльності за рахунок опосередкування її знаковими системами. Оволодіваючи знаряддями у вигляді інформації різних форм (в першу чергу це інтерфейс), у процесах екстеріоризації та інтеріоризації людина максимально розширює межі задоволення особистісних потреб.

Кіберпростір, як інтерактивне інформаційне середовище, яке функціонує за допомогою комп'ютерних систем, з'єднаних Інтернетом, системно впливає на особистість. Опосередковано об'єднані між собою, безліч людей отримують можливість залучатися до різноманітних видів діяльності з позиції їхнього інформаційного еквівалента за допомогою символічно-знакового поля особистості. Власне, так і з'явилося те, що люди називають Інтернет культурою (хоча коректніше було б називати культурою віртуальної реальності, або культурою кіберпростору, тому, що інтернет, в цьому випадку – це лише структурний компонент). Культура кіберпростору перетворює наші цінності, розвиваються смислові утворення, трансформується вся наша символічна тканина реальності, з'являється інтернет сленг, емодзі (emoji), перетворюються групові відносини, з'являються віртуальні спільноти та колективи, і, власне, розширюються межі задоволення потреб. Подібна специфічність може бути розглянута з позицій ідей Ж. Піаже (Piaget, 1966). про символічну і семіотичну функцію та структурносеміотичну теорію Ч. В. Морріса (Morris, 1946). Таким чином, з точки зору психології, Інтернет являє собою сучасний етап інформаційного опосередкування діяльності через смисловий, мовний простір. Оволодіваючи психічними інструментами у вигляді різного роду інформації, у процесах екстеріоризації та інтеріоризації людина знаходить новий засіб задоволення своїх дефіцитарних потреб. Кожен вид діяльності відповідає певній людській потребі чи безлічі таких потреб. Саме прагнення до ще більшого задоволення потреб можна визнати як причину тотальної інтернетизації суспільства.



Метою статті є виклад результатів теоретичного аналізу проблеми задоволення потреб особистості у віртуальній реальності. **Об’єктом** дослідження є особистість у віртуальній реальності, **предметом** дослідження є мотиваційно-потребова сфера особистості у віртуальній реальності.

Завдання дослідження: 1) здійснити теоретичний аналіз літературних джерел з проблеми задоволення потреб особистості у віртуальній реальності. 2) представити теоретичне бачення процесу задоволення основних категорій потреб особистості у віртуальній реальності. 3) прояснити механізм взаємодії потребової сфери особистості та інтерфейсу віртуальної реальності.

Методи дослідження. Основними методами теоретичного аналізу питання задоволення потреб у віртуальній реальності стали аналіз, синтез, узагальнення, систематизація результатів теоретичних й експериментальних досліджень у вітчизняній і зарубіжній науковій літературі.

Результати та дискусії

У віртуальній реальності є безліч засобів, які дають можливість задовольнити актуальні потреби. У групі фізіологічних потреб зазвичай розглядають тільки класичні приклади – потреба у їжі та сексуальні потреби. Спосіб задоволення потреби у їжі за допомогою кіберпростору (простір інтернету) створив фактор, сконцентрований на передчутті задоволення, який через крайню легкість у реалізації, набирає останнім часом значну популярність. Важливим є зв’язок образу їжі (з точки зору еволюційної біології) в соціальних мережах, який прямо впливає на наш мозок і тіло. Дослідження L.K. Hawkins, S. Farrow і J.M. Thomas виявило, що уявлення людей про те, скільки фруктів і овочів з’їли інші користувачі Facebook, корелювало з кількістю фруктів і овочів, які з’їли вони (Hawkins, Farrow & Thomas, 2020). Регулярне використання соціальних мереж дає нам уявлення про те, що є нормальним або прийнятним для всього соціуму: від правильного розміру порції до допустимого, соціально привабливого розміру тіла.



Сексуальні потреби задовольняються в Інтернеті через віртуальний секс (кіберсекс) або мастурбацією на порнографічні зображення та дії. Величезний обсяг сексуального матеріалу та контенту доступний в Інтернеті, дав людям можливість досліджувати практично все, пов'язане з сексуальністю, в першу чергу те, що виходить за рамки уяви конкретного індивіда. Завдяки таким специфічним характеристикам, як анонімність та віртуальності контакту, Інтернет дозволив користувачам подолати, або частково відірватися від деяких домінуючих шаблонних сценаріїв сексуальної поведінки людини в умовах живого спілкування (Gagnon & Simon, 2017). Інтернет дозволив людям брати участь у детальних розмовах про те, як займатися сексом, або просто анонімно спостерігати, як ці розмови розгортаються онлайн у відкритих онлайн-форумах та групах (Daneback & Löfberg, 2011). Деякі дослідники також говорять про Інтернет, як засіб обходу стигми на покупку товарів сексуального характеру оффлайн (Ross, 2005). Крім того,

окремі особи та пари (часто нетрадиційної сексуальної орієнтації) мають можливість знаходити незнайомих в Інтернеті та домовлятися про сексуальні контакти оффлайн (Tikkanen & Ross, 2003). Масове поширення цього явища в соціумі пояснюється мережевою анонімністю, яка розкріпає та ліквідує накладені обмеження шаром «Я» та «Над-Я», описаних З. Фрейдом (Wood, 2007).

В психології регулярно підіймається питання ризиків та негативних наслідків споживання інтернет порно. Але дослідження показують, що не існує специфічної привабливості порно, яка могла б привести до залежності або інших шкідливих наслідків. (Miller, Hald & Kidd, 2018; Steele, Taley, Fong & Prause, 2013; Tolman, Diamond, Bauermeister, George, Pfaus & Ward, 2014; Love, Laier, Brand, Hatch, &

Hajela, 2015; Wéry & Billieux, 2017). Це не значить, що від порно не можна стати залежним, просто причини залежності лежать не в самому порно, а в особливостях життя людини. Важливо також зазначити, що деякі дослідники розглядають цифровий секс як допустиму, нормальну складову розвитку підлітків, а, отже, в майбутньому є шанси, що феномен цифрового сексу ми



більше не будемо розглядати як проблемний. (Smahel & Subrahmanyam, 2014; Delmonico & Griffin, 2008).

Забезпечення потреби у безпеці також знайшло своє особливе місце в кіберпросторі: існують 2 системи захисту – технологічний та психологічний. Внаслідок того, що ідеального захисту цифрових даних не існує, обидві системи мають шанс бути зламаними, перший варіант вразливий до діяльності хакерів, другий – до методів психологічної інженерії (Moustafa, Bello & Maurushat, 2021). У кіберсередовище встигли «занести» дуже багато шкідливого контенту, пропаганди, а також з'явилися мало вивчені феномени кібербулінгу, та інтернет тролінгу, які можуть досить сильно тиснути на психіку людини, і тягти за собою серйозні наслідки, – у тому числі в окремих випадках, підвищуючи схильність до суїциду (Hinduja & Patchin, 2010). Усвідомлена диференціація та рефлексія отриманої інтернет-інформації допомагає захиститися від згаданих факторів впливу і задовольняє потребу в безпеці.

Все більш актуальним постає питання задоволення ігрової потреби (потреби у грі) за допомогою віртуальної реальності. Ігрова реальність є важливим фактором формування особистості в сучасній культурі, багато аспектів якої самі набувають елементів гри. Віртуальний ігровий досвід, який був отриманий під час гри, вбудовується в структуру особистості, змінюючи її. Ці зміни впливають на формування картини світу, образ соціальної реальності. Комп'ютерна гра може стати інструментом опосередкування процесу розвитку ціннісно-сміслової структури особистості, а, отже, сильно впливає на соціальне поле суб'єкта. Привабливість комп'ютерних ігор виявляється через наявні специфічні характеристики самого процесу гри, зокрема, більшість ігор мають дослідницький аспект, розраховані на формування потенціалу в оволодінні новими психічними інструментами, приносять інтелектуальне задоволення, сприяють реалізації соціальних потреб. Також комп'ютерні ігри можуть сприяти розрядці емоційного стану, організації дозвілля, забезпечити ефект «соціальної тиші» (ескапізм). Дослідники описують різні причини входу геймерів в ігровий простір: щоб відірватися від щоденної рутини, або через те, що їм подобаються



соціальні стосунки, які вони отримали у віртуальному світі (Laconi, Pirès & Chabrol, 2017), також говорять про відеоігри, як про спосіб копіювання й ескапізму (Hussain, & Griffiths, 2009; Schneider, King & Delfabbro, 2018); почуття особистого задоволення (Ng & Wiemer-Hastings, 2005). Можемо говорити про такі глобальні групи факторів привабливості комп'ютерних ігор: сюжетний, або емоційно-естетичний аспект – гравця приваблюють сюжет, емоційна атмосфера, якість та графічний стиль гри; «прокачування» (термінологія геймерів) – можливість набуття умінь, нових засобів, які допомагають впливати на вирішення ігрових завдань; досягнення – перемога над супротивником, досягнення цілі; інтелектуальне задоволення – процес вирішення завдань; колекційно-дослідницький аспект – можливість досліджувати гру; творчість – можливість створення в грі чогось нового, наприклад, раніше відсутніх предметів – «крафт» (термінологія геймерів); поза ігрові аспекти – соціалізація, ескапізм, спосіб проведення дозвілля. В основі психології віртуальної реальності лежить важливий принцип взаємодії людської психіки та інтерфейсу – вся сукупність фізичної і соціальної реальності редукується до набору окремих ознак. Звичайно, що редуковану реальність освоїти простіше ніж «реальну» реальність. В більшості своїй ігрова (як і комунікативна) віртуальна реальність значно поступається за своєю складністю життєвим ситуаціям. Саме тому віртуальна реальність є такою привабливою – цим може бути частково пояснена «втеча» в ігрову (або іншу редуковану) реальність.

Інформаційним інструментом опосередкування процесу задоволення соціальних потреб стали соціальні мережі та медія. Доступні формати передачі інформації дозволяють наділяти індивідуальним стилем будь-який рівень комунікації: хтось використовує короткі аудіоповідомлення, хтось короткі відеозаписи, хтось використовує «меми» тощо. «Стіна» особистої сторінки стала невід'ємною частиною міжособистісної комунікації у сучасному світі. Дослідження показують, що в такому спілкуванні є достатньо внутрішньо організованих засобів передачі емоційного компонента, які роблять його максимально схожим на реальний контакт, з можливістю отримати необхідну

підтримку, почуття приналежності, прийняття та довіру, або навпаки – відчуття відторгнення, ізоляції. (Lee, Leung, Lo, Xiong & Wu, 2010).

Новостворений віртуальний соціальний порядок швидко став каталізатором формування близьких зв'язків між людьми по всій планеті, а, значить, це прямо вплинуло на якість взаємодопомоги, координацію мільйонів інтернет-користувачів.

Вчені говорять про зниження показників теорії шести рукошлягань (The six degrees of separation theory) (Michel, Jesse, 2007; Barnett, 2011)

Whiting і Williams проаналізували, чому люди використовують соціальні медіа, застосувавши теорію використання та задоволення (the Uses and Gratifications Theory). Вони визначили десять варіантів використання соціальних медіа, провівши 25 глибинних інтерв'ю з користувачами соціальних мереж віком від 18 до 56 років. Десять видів «використання та задоволення», які впливають із дослідження: соціальна взаємодія, пошук інформації, «убивання» часу, розваги, відпочинок, комунікаційна корисність (communicatory utility), корисність комфорту (convenience utility), вираження думки, обмін інформацією та спостереження/знання про інших (Whiting & Williams, 2013).

В свою чергу, група бостонських дослідників у своєму дослідженні запропонували модель, яка припускає, що використання Facebook мотивується: 1) потребою в приналежності та 2) потребою в самопрезентації. Автори виявили, що демографічні та культурні чинники, схоже, впливають на потребу приналежності, тоді як потреба в самопрезентації визначається наступними рисами: невротизм, сором'язливість, позитивна самооцінка та почуття власної гідності (Nadkarni & Hofmann, 2012).

Краснова та ін. використовували моделювання структурних рівнянь, щоб проаналізувати причини входу в соціальні мережі, будували дослідження на теоретичній основі, яка складалася з ієрархії потреб Маслоу, теорії запланованої поведінки Айзена (Ajzen's Theory of Planned Behavior) та теорію поширення інновацій Роджера (Roger's Innovation Diffusion Theory). Дослідники змогли



визначити, що задоволення потреб у приналежності та потреб у повазі через самопрезентацію разом із тиском однолітків є основними рушійними силами в соціальних мережах. Потреба в самоактуалізації також мала слабкий позитивний зв'язок, хоча і незначний (Krasnova, Hildebrand, Günther, Kovrigin, & Nowobilska, 2008).

Система віртуального оцінювання прямо впливає на рівень задоволення потреб у повазі та прийнятті (Tras, Oztemel, Baltacı & Bilge. 2019). Кількість переглядів або лайків на твоєму пості в соціальній мережі може впливати на твоє самопочуття. (Reich, Schneider & Heling, 2018). У більшості соціальних мереж в розділі особистої інформації є місце для «особистих досягнень», що це, як не спосіб задоволення своєї потреби у соціальному визнанні та повазі?

Реалізація самоактуалізації у віртуальному просторі можлива через онлайн навчання – є можливість отримувати інформацію будь-якого виду, в тому числі можна отримати доступ до комплексного повноцінного онлайн навчання. Ідеальним варіантом задоволення потреб у самоактуалізації в іммерсованих інформаційних системах стала діяльність блогера, або онлайн інфлюенсера. Також яскравим прикладом є кіберволонтерство редакторів Wikipedia на базі гіпертекстових wiki-технологій. Поки що недостатньо вивчені причини участі у Вікіпедії, однак деякі наукові дослідження демонструють, що головним мотиватором може стати отримання індивідуального задоволення від поширення знань, яке дає відчуття унікальності та осмисленості свого життя (Baytiyeh, Noda & Pfaffman, 2010). Кіберволонтери спочатку інтеріоризують інформацію, яка потрапляє в інформаційний простір, поєднують її з цінностями віртуального суспільства, та видають готову структуровану базу даних, яка допомагає максимально реалізувати процес збереження інформації для майбутніх поколінь.

Одною із найбільш сучасних і пропрацьованих теорій потреб у віртуальному просторі стала теорія Кардефельт-Вінтера, яка має назву «Теорія компенсаторного використання інтернету (КВІ)» (Kardefelt-Winther, 2014). Відповідно до неї, негативно забарвлені життєві ситуації та переживання можуть посилити стимул використання Інтернету для пом'якшення негативних почуттів,



заміщення об'єкта задоволення. Як приклад, одне з досліджень у рамках даної теорії показало, що показник КВІ є вищим серед осіб з вищою соціальною тривожністю, також було доведено, що таке користування Інтернетом знижує загальне благополуччя особистості (Weidman, Fernandez, Levinson, Augustine, Larsen & Rodebaugh, 2012).

Результати досліджень показали, що хоча люди з високою соціальною тривожністю можуть використовувати Інтернет як альтернативу спілкуванню вічна-віч, ця стратегія може призвести до зниження загального самопочуття особистості. Недоліком цієї теорії є неточне пояснення того, як компенсаційне користування Інтернетом визначається до його виникнення. Іншими словами, теорія не пояснює причини виникнення власне компенсації, а скоріше досліджує особистість для виявлення індивідуальних особливостей користувачів (наприклад, високої соціальної тривожності, зарозумілості, інтернет-залежності тощо). Таким чином за допомогою теорії КВІ можна дізнатися, який стан у людей з високим показником КВІ, але не можна знати, у яких людей від підвищиться.

Недоліки зазначеної концепції вчені закривають підходом із теорії базових психологічних потреб (БПП), яка є підтеорією узагальнених наукових поглядів на проблему самодетермінізму (СД). Авторами теорії є два американські психологи з Рочестерського університету – Едвард Л. Десі й Річард М. Раян (Deci & Ryan, 1985). Відповідно до теорії БПП є 3 основні психологічні потреби: *потреба в самодетермінації* (або потреба в автономії), яка є прагненням до того, щоб почувати себе ініціатором власних дій, самостійно контролювати свою поведінку; *потреба в компетентності*, під якою мається на увазі бажання суб'єкта досягти певних внутрішніх і зовнішніх результатів, прагнення бути ефективним у чомусь; *потреба у взаємозв'язку з іншими* (relatedness need), що означає прагнення суб'єкта до встановлення надійних відносин, заснованих на почуттях прихильності та приналежності (Deci & Ryan, 2002).

Задоволення конструктів цих основних потреб часто розглядаються, як *посередники*, для пояснення впливу певних соціальних контекстів на психологічне



благополуччя. Наприклад, L. Zhao, Lu, Wang і Huang (Zhao, Lu, Wang & Huang, 2011) досліджували вплив самоефективності Інтернету та впливу однолітків на внутрішню мотивацію користування Інтернетом. У ході свого дослідження вони пояснили прогностичні ефекти за допомогою теорії СД. У теорії СД психологічні потреби визначаються як вроджені психологічні «живильні речовини», які приносять користь процесу психологічного розвитку. Відповідно до теорії СД, індивідуальний здоровий розвиток і адаптація в певному контексті залежать від рівня задоволення психологічної потреби, що сприймається в цьому контексті (Deci & Ryan, 2002).

Отримані результати дослідження, проведеного колективом авторів, показали, що люди з високим рівнем задоволення базових потреб у повсякденному житті демонструють гармонійно-організований процес участі у відеоіграх. Тоді як люди, які одержимо грали у відеоігри, мають низький рівень задоволення основних психологічних потреб у повсякденному житті (Przybylski, Weinstein, Ryan & Rigby, 2009).

Ми повинні розглядати задоволення потреб одночасно, як у повсякденному житті, так і в контексті онлайн. На нашу думку, ця ідея є визначальною для подальших досліджень у психології віртуальної реальності. Оскільки будь-яке соціальне середовище (реальне), яке перешкоджає задоволенню потреб, може призвести до негативних наслідків для благополуччя особистості. Оптимальне функціонування індивіда вимагає, щоб усі його/її основні потреби були задоволені в цілому, або в усіх важливих життєвих контекстах. Іншими словами, дослідження впливу процесу задоволення психологічних потреб особистості шляхом віртуальної реальності вимагає дослідження задоволення потреб особистості в цілому, в контексті реального життя.

Розглянемо приклад: кореляційні зв'язки між Інтернет-залежністю та депресивністю досить легко довести, бо часто люди із фрустрованими психологічними потребами звертаються до віртуального світу, як до джерела задоволення цих самих потреб. Якщо не враховувати цього при дослідженні, то



результатом може стати уявлення про віртуальний світ, як про причину проблем психологічного здоров'я досліджуваного. В такому випадку, якщо підлітку, схильному до депресивності, закрити доступ до віртуального світу, наприклад забравши смартфон, то ми не вирішимо причину проблем, яка майже завжди знаходиться в реальному світі, а, лише, погіршимо стан такого підлітка. Ми пропонуємо іншу логіку дослідження даного питання. За нашим уявленням, для того, щоб дослідити специфіку взаємозв'язку депресивності з інтернет-залежністю, необхідно дослідити спочатку взаємозв'язок депресивності й соціо-психологічних аспектів життя досліджуваного. Причина і наслідок в кожному конкретному випадку повинні бути чітко визначеними, а не просто знайдено кореляцію між випадковими змінними.

Висновки

За результатами проведеного теоретичного аналізу можна зробити висновки, що взаємодія людини із комп'ютерним інтерфейсом на психологічному рівні існує у формі зв'язку структур особистості та знакової системи. Наведемо декілька прикладів: Я-концепція є структурним компонентом особистості, а електронна система «лайк-дизлайк» та лічильник переглядів, які прямо впливають на Я-концепцію, є знаковою системою; система гіперпосилань, як основна форма передачі інформації на Wikipedia, є системою символів, а потреба у пізнанні й потреба у передачі знань є структурними компонентами особистості. Будь-яка знакова система з'являється тоді, коли система символів, опосередковано починає задовольняти потреби людей. Оскільки людина взаємодіє з будь-якою знаковою системою через символно-сміслову поле свідомості, то система починає опосередковувати діяльність людини. А основою будь-якою діяльності є потреба, яку ця діяльність може задовольнити. Простіше кажучи, віртуальна реальність це один із засобів опосередкованого задоволення потреб. Технологічний розвиток, в свою чергу, дав можливість максимально поглибити можливості задоволення більшості потреб: від потреби в сексі (кіберсекс) до



потреб в самоактуалізації (діяльність блогера).

Основною проблемою в дослідженні особистості у віртуальній реальності ми називаємо відсутність урахування контексту задоволення потреб. Наприклад, депресивність, яку часто досліджують в психології віртуальної реальності, на нашу думку, потрібно досліджувати як мінімум у двох контекстах: у віртуальному й у реально-соціальному.

Перспективами подальших досліджень є поглиблене теоретичне та емпіричне вивчення процесу задоволення конкретних потреб в рамках заданої в статті логіки, наприклад, задоволення соціальних потреб особистості у комп'ютерній грі.

Конфлікт інтересів. Автор заявляє про відсутність конфлікту інтересів.

References

Alderfer, C. P. (1972). *Existence, relatedness, and growth: Human needs in organizational settings*. Free Pr.

Barnett, E. (2011). Facebook cuts six degrees of separation to four. *The Telegraph* Retrieved from: <https://www.telegraph.co.uk/technology/facebook/8906693/Facebookcuts-six-degrees-of-separation-to-four.html>

Baytiyeh, Hoda & Pfaffman, Jay. (2010). Volunteers in Wikipedia: Why the Community Matters. *Educational Technology & Society*, 13, 128–140. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/220374592_Volunteers_in_Wikipedia_Why_the_Community_Matters

Maslou, A.G. (1999). *Motivatsiya i lichnost [Motivation and personality]*. Evraziya. [in Russian]

Morris W. Charles (1946). *Signs, Language and Behavior*. Prentice-Hall
Daneback, K., & Löfberg, C. (2011). Youth, sexuality and the internet. In E. Dunkels, G. Franberg, & C. Hallgren (Eds.) *Advances in Social Networking and Online Communities*, 190–206. <https://doi.org/10.4018/978-1-60960-209-3.ch011>

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2002). *Handbook of self-determination research*. Rochester USA.



Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). The general causality orientations scale: Selfdetermination in personality. *Journal of Research in Personality*, 19(2), 109–134. [https://doi.org/10.1016/0092-6566\(85\)90023-6](https://doi.org/10.1016/0092-6566(85)90023-6)

Delmonico, D. L., & Griffin, E. J. (2008). Cybersex and the e-teen: What marriage and family therapists should know. *Journal of Marital and Family Therapy*, 34(4), 431–444. <https://doi.org/10.1111/j.1752-0606.2008.00086.x>

Gagnon, J. H., & Simon, W. (2017). *Sexual conduct: The social sources of human sexuality*. Routledge.

Hawkins, L. K., Farrow, C., & Thomas, J. M. (2020). Do perceived norms of social media users' eating habits and preferences predict our own food consumption and BMI?

Appetite, 149, 104611. <https://doi.org/10.1016/j.appet.2020.104611>

Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 563–571. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8>

Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351–354. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059>

Laconi, S., Pirès, S., & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652–659. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.012>

Lee, P. S., Leung, L., Lo, V., Xiong, C., & Wu, T. (2010). Internet communication versus face-to-face interaction in quality of life. *Social Indicators Research*, 100(3), 375–389. <https://doi.org/10.1007/s11205-010-9618-3>

Li, D., Xiao, L., Han, Y., Chen, G., & Liu, K. (2006). Network thinking and Network Intelligence. *Web Intelligence Meets Brain Informatics*, 36–58. https://doi.org/10.1007/978-3-540-77028-2_3

Love, T., Laier, C., Brand, M., Hatch, L., & Hajela, R. (2015). Neuroscience of internet pornography addiction: A review and update. *Behavioral Sciences*, 5(3), 388–



433. <https://doi.org/10.3390/bs5030388>

Michel, Jesse. (2007). Six Degrees of Separation: An Application to IO Psychology. *The Industrial and Organizational Psychologist*, 45, 29–35. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/237116042_Six_Degrees_of_Separation_An_Application_to_IO_Psychology

Miller, D. J., Hald, G. M., & Kidd, G. (2018). Self-perceived effects of pornography consumption among heterosexual men. *Psychology of Men & Masculinity*, 19(3), 469–476. <https://doi.org/10.1037/men0000112>

Moustafa, A. A., Bello, A., & Maurushat, A. (2021). The role of user behaviour in improving cyber security management. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.561011>

Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 8(2), 110–113. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.110>

Nadkarni, A., & Hofmann, S. G. (2012). Why Do People Use Facebook?. *Personality and individual differences*, 52(3), 243–249. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.11.007>

Piaget, J. (1966). The semiotic or symbolic function. In H. E. Grüber & J. J. Vonèche (Eds.). *The essential Piaget*. Routledge & Kegan Paul.

Przybylski, A.K., Weinstein, N., Ryan, R.M., & Rigby, C.S. (2009). Having to versus wanting to play: Background and consequences of harmonious versus obsessive engagement in video games. *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 485–492. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0083>

Reich, S., Schneider, F. M., & Heling, L. (2018). Zero Likes – Symbolic interactions and need satisfaction online. *Computers in Human Behavior*, 80, 97–102. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.043>

Ross M. W. (2005). Typing, doing, and being: sexuality and the internet. *Journal of sex research*, 42(4), 342–352. <https://doi.org/10.1080/00224490509552290>

Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Maladaptive coping



styles in adolescents with Internet gaming disorder symptoms. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(4), 905–916. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9756-9> Smahel, D., & Subrahmanyam. K. (2014). Adolescent Sexuality on the Internet: A Developmental Perspective. *Adolescent Sexual Behavior in the Digital Age*, 62–86. <https://doi.org/10.1093/med/9780199945597.003.0004> .

Steele, V. R., Staley, C., Fong, T., & Prause, N. (2013). Sexual desire, not hypersexuality, is related to neurophysiological responses elicited by sexual images. *Socioaffective neuroscience & psychology*, 3, 20770. <https://doi.org/10.3402/snp.v3i0.20770>

Tikkanen, R., & Ross, M. W. (2003). Technological tearoom trade: Characteristics of Swedish men visiting gay internet chat rooms. *AIDS Education and Prevention*, 15(2), 122-132. <https://doi.org/10.1521/aeap.15.3.122.23833>

Tolman, D. L., Diamond, L. M., Bauermeister, J. A., George, W. H., Pfaus, J. G., & Ward, L. M. (Eds.). (2014). *APA handbook of sexuality and psychology, Vol. 2. Contextual approaches*. American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/14194-000>

Tras, Z., Oztemel, K., Baltacı, U., Bilge. (2019). Role of Problematic Internet Use, Sense of Belonging and Social Appearance Anxiety in Facebook Use Intensity of University Students. *International Education Studies*.12 <https://doi.org/10.5539/ies.v12n8p1>.

Weidman, A.C., Fernandez, K. C., Levinson, C. A., Augustine, A. A., Larsen, R. J., & Rodebaugh, T. L. (2012). Compensatory Internet use among individuals higher in social anxiety and its implications for well-being. *Personality and Individual Differences*, 53(3), 191–195. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2012.03.003>

Wéry, A., & Billieux, J. (2017). Problematic cybersex: Conceptualization, assessment, and treatment. *Addictive behaviors*, 64, 238–246. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.007>.

Whiting, A., & Williams, D. (2013). Why People Use Social Media: A Uses and Gratifications Approach. *Qualitative Market Research*, 16, 362-369. <https://doi.org/10.1108/QMR-06-2013-0041>



Wood, H. (2007). Compulsive use of virtual sex and internet pornography: Addiction or perversion? Ch. 9. In D. Morgan & S. Ruszczyński (Eds.), *Lectures on violence, perversion and delinquency*. Karnac Books

Zhao, L., Lu, Y., Wang, B., & Huang, W. (2011). What makes them happy and curious online? An empirical study on high school students' Internet use from a self-determination theory perspective. *Computers and Education*, 56(2), 346–356.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.08.006>

Ця робота ліцензується відповідно до Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Авторське право (с) 2023 Kyrylov Andrii Кирилов Андрій

Отримано: 28.03.2023

Відрецензовано: 02.04.2023

Опубліковано: 30.05.2023

DOI: <https://doi.org/10.31108/3.2023.7.1.2>