

Научная статья

УДК 159.942

DOI: <https://doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2022-4/245-255>

## **Взаимосвязь защитных механизмов и переживания одиночества у молодых людей, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами**

**Черемискина Ирина Игоревна**

Владивостокский государственный университет  
Владивосток. Россия

**Холупова Ксения Андреевна**

Тихоокеанский государственный медицинский университет  
Владивосток. Россия

***Аннотация.** В статье представлены результаты исследования взаимосвязи защитных механизмов и переживания одиночества у молодых людей, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами. Такие отношения в виртуальной реальности в определённом смысле не соответствуют привычному и традиционному представлению о социальных отношениях. Современный человек, склонный к выбору парасоциальных отношений с вымышленным персонажем, определённым образом сублимирует свои социальные недостатки в приемлемом для него пространстве в результате действия таких защитных механизмов, как замещение и идентификация. В исследовании приняли участие 180 молодых людей (N = 180). В результате было выявлено наличие значимых связей между переживанием одиночества и выраженными защитными механизмами, такими как регрессия, проекция и реактивное образование. Внутреннее напряжение и острые переживания, связанные с одиночеством молодых людей, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами, компенсируются упрощением их потребностей и мотивов, переходом на более ранние стадии либидо, что обуславливает описанные предпочтения приписыванием вымышленным персонажам позитивных чувств и эмоций. Полученные в результате исследования данные могут быть использованы в психоконсультативной практике, а также в психотерапии для лучшего понимания проблемы клиента, имеющего негативные экзистенциальные переживания, и совершенствования его психологического сопровождения.*

**Ключевые слова:** одиночество, виртуальные отношения, вымышленные персонажи, защитные механизмы.

**Для цитирования:** Черемискина И.И., Холупова К.А. Взаимосвязь защитных механизмов и переживания одиночества у молодых людей, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета. 2022. Т. 14, № 4. С. 245–255. DOI: <https://doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2022-4/245-255>.

Original article

## **The relationship between defense mechanisms and the experience of loneliness in young people who prefer virtual relationships with fictional characters**

---

© Черемискина И.И., 2022

© Холупова К.А., 2022

**Irina I. Cheremiskina**

Vladivostok State University  
Vladivostok, Russia

**Kseniya A. Kholupova**

Pacific State Medical University  
Vladivostok, Russia

**Abstract.** *The article presents the results of a study of the relationship between defense mechanisms and the experience of loneliness in young people who prefer virtual relationships with fictional characters. Such relationships in virtual reality in a certain sense do not correspond to the usual and traditional idea of social relations. A modern person, who is inclined to choose parasocial relations with a fictional character, in a certain way sublimates his social shortcomings in a space acceptable to him as a result of the action of such protective mechanisms as substitution and identification. The study involved 180 young people (N = 180). Significant associations between experiencing loneliness and pronounced protective mechanisms such as regression, projection, and reactive formation have been identified. That is, internally, the tension and acute experiences associated with loneliness in these young people are compensated by simplifying their needs and motives, moving to earlier stages of libido, which determines the described preferences, attributing positive feelings and emotions to fictional characters, romanticizing these relationships. The data obtained can be used in psycho-consultative practice, as well as in psychotherapy to better understand the problem of a client who has negative existential experiences and improve his psychological support.*

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

**For citation:** *Cheremiskina I.I., Kholupova K.A. The relationship between defense mechanisms and the experience of loneliness in young people who prefer virtual relationships with fictional characters // The Territory of New Opportunities. The Herald of Vladivostok State University. 2022. Vol. 14, № 4. P. 245–255. DOI: <https://doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2022-4/245-255>.*

**Введение**

За последние несколько лет виртуальная реальность приобрела важное значение практически для каждого человека. Согласно ежегодному отчёту Global Digital 2021 от We Are Social и Hootsuite, количество интернет-пользователей во всём мире составляет 5,22 млрд людей, что составляет 66,6% от общего населения, и 124 млн человек в России, 85% от всего населения [7]. Так как сегодня интернет-пространство помогает человеку в удовлетворении многих потребностей, можно предположить, что виртуальное пространство на данный момент является невероятно важным средством существования для человека. Социальные потребности можно удовлетворять в самых различных формах: посредством видеосвязи, текстовых сообщений и т.д. В статье обращено внимание на случаи, когда виртуальное пространство действительно используется для коммуникаций, однако не с реальными людьми, а с вымышленными персонажами. Таким образом происходит взаимодействие, однако сам человек при этом с объективной точки зрения находится в уединении. Как известно, в дискомфортных ситуациях, когда человеку необходимо снизить степень ощущения тревоги или напряжения, он использует так называемые защитные механизмы. И если причиной уединения послужили негативные фрустрирующие ситуации, то можно предположить, что поиск общения с выдуманным персонажем есть способ справиться с негативными переживаниями.

Понятие «одиночество» в психологии рассматривается с двух сторон: объективная потеря социальных контактов, пребывание в уединении и невозмож-

ность любыми способами достичь межличностных взаимодействий; субъективное переживание слабых эмоциональных связей с окружающими. К ситуации субъективного переживания одиночества человек может прийти по самым различным причинам. Очень часто подобной причиной может стать негативный пережитый опыт, который впоследствии будет избегаться. И когда обнаруживается, что существует способ взаимодействия посредством видеоигр или различных программ с вымышленными персонажами, обратная реакция которых заранее продумана и прописана по внутреннему сценарию, существует вероятность ухода от настоящей реальности в виртуальную ради компенсации беспокоящих недостатков. Таким образом, существует риск образования различных видов виртуальной зависимости.

Анализируя историю развития понятия «защитный механизм», Л.И. Корсакова пишет о том, что первоначально этот термин появляется в психоанализе в структурной модели личности и теории либидо З. Фрейда, который отмечал, что «Я» в ситуации внутреннего конфликта вырабатывает данные механизмы для временного облегчения и снижения чувства дискомфорта для того, чтобы каким-либо образом не задеть собственное Эго [1]. На сегодняшний день в широком смысле слова под защитными механизмами понимают поведение человека, помогающее ему устранить испытываемый психологический дискомфорт. Так, исследование защитных механизмов происходило в рамках психологии личности. Самым известным исследователем данных механизмов является Р. Плутчик, который подчеркивал связь между защитными механизмами и эмоциями. Он утверждал, что существуют восемь основных базисных эмоций: радость – печаль, гнев – страх, принятие – отвержение, ожидание – удивление. Соответственно, существуют восемь основных защитных механизмов: реактивное образование – компенсация, подавление – замещение, отрицание – проекция, рационализация – регрессия. Таким образом, Р. Плутчик связывал защитные механизмы со специфическими аффектными состояниями [1]. Таким образом, переживание человеком различных эмоций тесно связано с его взаимодействием с окружающим миром. В зависимости от возникающей ситуации и от личностных особенностей самого человека возникают определённые эмоциональные состояния. Конечно же, это касается и взаимоотношений между людьми. Уход в виртуальную реальность в определённом смысле можно рассмотреть как проявление неудовлетворённости человеком внешними обстоятельствами. Можно предположить, что сознательный выбор отношений с вымышленными персонажами является результатом действия некоторых механизмов защиты. Так, можно выделить несколько видов механизмов, способствующих виртуальным отношениям с вымышленными персонажами. Замещение в данном случае будет помогать субъекту переадресовывать своё возникшее напряжение с реального человека на виртуальную вымышленную личность, которая не будет нести какой-то угрозы для него. Идентификация с вымышленными героями будет давать возможность человеку больше погружаться в виртуальные реальности и принимать желаемые качества личности и внешности, которые не достижимы, по его мнению, в реальности.

Ю.Л. Полупан в своей работе «Цифровая этнография в исследованиях фанатских онлайн-сообществ» отмечает, что с помощью подобного рода парасоциальных отношений с вымышленными персонажами происходит процесс самоидентификации, и тогда представители некоторых субкультур могут ассоциировать себя с персонажами любимых художественных произведений [4]. В данном случае также можно отметить подростковый возраст как фактор возникновения таких отношений, т.е. способ осознания подростком своей идентификации. Ещё один фактор отмечают авторы работы «Какие факторы побуждают людей играть в романтические видеоигры» [8]. Они пишут, виртуальные отношения с вымышленными персонажами не только удовлетворяют потребность во взаимоотношениях, но и не содержат определённых барьеров, которые мешают формированию романтических отношений. Данные исследования показали то, что игроки видеоигр отмечают, что целями виртуальных отношений с вымышленными персонажами являются снижение стресса, полученного в течение дня, и приобретение навыков общения, которые, по их мнению, они смогут использовать в дальнейшем, но уже в реальном мире. В. Сонг и Д. Фокс в своём исследовании «Игра ради любви в романтических видеоиграх: идентификация аватара, парасоциальные отношения и романтические убеждения китайских женщин» выявили тесную взаимосвязь между идентификацией своего «аватара» (персонаж, с помощью которого человек взаимодействует с виртуальной реальностью) и усилением парасоциальных отношений с вымышленными персонажами, что в итоге представляет собой идеализированный образ отношений для респондентов [10]. Таким образом, можно сделать вывод о том, что парасоциальные отношения с виртуальными персонажами являются неким инструментом адаптации, посредством которого человек может снять стресс, понизить влияние напряжения, а также удовлетворить свои социальные потребности, если не представляется такого шанса в реальном мире. На основании этого можно предположить, что парасоциальные отношения являются для человека защитным механизмом в ответ на дискомфортные ощущения, с которыми он сталкивается в реальности.

М. Койке в работе [8] получила результаты, подтверждающие то, что причиной, по которой люди склонны обращаться к виртуальным взаимодействиям, является переживание одиночества. Таким образом, она предположила, что игры, симулирующие романтические взаимоотношения, могут помочь человеку справиться с чувством одиночества, так как одной из причин его возникновения является отсутствие партнера для отношений. Однако для доказательства этого предположения необходимы дальнейшие исследования. С. Новерианти и А.И. Ювано в своём исследовании «Связь игры-симулятора свиданий с романтическим одиночеством» также пришли к выводу о том, что подобные видеоигры, где симуляция предоставляет игроку индивидуальный подход, качественно разработанные диалоги и множество других функций приближают процесс романтического виртуального общения к настоящим взаимоотношениям. Таким образом, виртуальная симуляция романтических отношений обеспечивает социальный опыт, в результате чего потребность человека во взаимоотношениях удовлетворяется [9]. Анализ исследований в данной области, проведённый

Г.Н. Тихоновым, также подтверждает эту теорию. Автор отмечает, что геймеры меньше жалуются на отсутствие социальных контактов, утверждая, что виртуальная симуляция в достаточной мере удовлетворяет потребности игрока [6]. Таким образом, на основании изучения современных исследований можно предположить, что люди, предпочитающие виртуальные отношения с вымышленными персонажами, убеждены в полном удовлетворении своей социальной потребности, следовательно, они не предъявляют жалоб на переживание одиночества, т.е. эмоционально-личностная привязанность к вымышленному персонажу является достаточным фактором для социального комфорта человека.

Однако нельзя не отметить, что в процессе «взаимодействия» с вымышленными персонажами нарушается сам процесс общения – не происходит межличностной связи между двумя людьми. Напротив, человек «общается» только лишь со своим представлением об этом персонаже, при этом не получая «подлинного» ответа. Т.Д. Лопатинская в своей работе «Одиночество в сети: особенности самореализации человека в условиях виртуальной среды» отмечает, что к мистификации подлинного акта общения человек может прийти при отсутствии возможных других способов коммуникации с реальными людьми [2]. Таким образом, человек замещает свой дефицит общения виртуальным взаимодействием. Е.А. Махрина в своём исследовании «Одиночество вне Сети: Интернет-коммуникация – спасение или путь к зависимости?» проводит корреляционный анализ между высоким уровнем одиночества и выбором исследуемыми «значимости интернет-коммуникаций». Автор приходит к коэффициенту  $r < 0,732194$ , что доказывает обусловленность высокой степени значимости интернет-коммуникаций высоким уровнем одиночества [3]. Похожее исследование провели Е.И. Рогов и Е.Е. Рогова, которые отметили устойчивую корреляционную связь ( $r = -0,426$  при  $p = 0,01$ ) между интернет-зависимостью и уровнем коммуникативной склонности [5]. Авторы утверждают, что люди с развитым стремлением общаться, не испытывающие чувство одиночества, меньше подвержены интернет-зависимости. Итак, действие некоторых защитных механизмов подталкивает людей к уходу от реальной действительности в виртуальный мир. Чаще всего происходит проявление механизма замещения; когда человек заменяет объект взаимодействия с реального на виртуальный. Несмотря на различные данные современных исследований, можно предположить, что одиночество всё-таки имеет место быть при полной замене реальных людей на вымышленных. Как было отмечено выше, происходит нарушение самого процесса общения. Человек не получает взаимной реальной обратной связи от своего собеседника, следовательно, общение превращается в одностороннюю привязанность. На наш взгляд, не стоит также игнорировать возможности самовнушения, а именно убеждения себя в том, что такого рода отношения действительно способны в полной мере удовлетворить потребности человека. Для того чтобы знать точный ответ на данный вопрос, необходимо дальнейшее изучение вопроса о переживании одиночества людьми с парасоциальными отношениями с вымышленными персонажами.

На основании вышесказанного можно сделать вывод о том, что современный человек, склонный к выбору парасоциальных отношений с вымышленным

персонажем, определённым образом сублимирует свои социальные недостатки в приемлемом для него пространстве в результате действия таких защитных механизмов, как замещение и идентификация. Как было отмечено выше, в подобной ситуации при полном отказе от реальных собеседников возможно переживание одиночества. Чем больше сил, эмоций и внимания человек уделяет виртуальным отношениям с вымышленными персонажами, тем меньше человек принимает участие в реальной действительности. В данном случае высока вероятность развития различных зависимостей (интернет-зависимость, игровая зависимость), которые оказывают деструктивное воздействие: человек перестаёт следить за гигиеной, питанием, сном, что в свою очередь может способствовать развитию других психических расстройств при длительном нахождении в подобном состоянии. К сожалению, теоретических и эмпирических исследований на данную тематику крайне мало, на основании чего можно сказать, что связь между одиночеством и проявлением парасоциальных отношений с вымышленными персонажами, с разными защитными механизмами требует большей изученности.

### **Основная часть**

В исследовании приняли участие 180 молодых людей в возрасте от 18 до 28 лет.

Методическое обеспечение исследования составили: модифицированная шкала измерения одиночества UCLA (Д. Рассел, Л. Пепло, М. Фергюсон), дифференциальный опросник переживания одиночества (Е.Н. Осин, Д.А. Леонтьев), «Индекс жизненного стиля» (Р. Плутчик, Г. Келлерман, Х.Р. Конте).

Обработка данных, полученных в ходе исследования, производилась с использованием программного пакета «SPSS». В работе также произведен расчет ранговой корреляции Ч. Спирмена.

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

*Таблица 1*

### **Уровень переживания одиночества у людей, склонных к виртуальным отношениям с вымышленными персонажами**

Уровень переживания одиночества	Количество респондентов
Высокий	71
Средний	82
Низкий	27

У 27 респондентов из 180 наблюдается низкий уровень переживания одиночества, что, вероятно, может указывать на удовлетворённость исследуемыми нынешней социальной и коммуникационной ситуациями, в которых они находятся. Учитывая наличие у данной выборки виртуальных отношений с вымышленными персонажами, а также принимая во внимание вероятное предпочтение именно виртуальных отношений реальным, можно предположить, что большая часть эмпириче-

ской группы находится в ситуации объективного одиночества. Другими словами, несмотря на ситуацию социальной изоляции, данные респонденты не испытывают негативных субъективных эмоциональных переживаний по поводу отсутствия у них «живых» коммуникаций с настоящими людьми.

У 82 респондентов из 180 наблюдается средний уровень переживания одиночества. Это может свидетельствовать о том, что для исследуемых характерен умеренный недостаток социальных контактов. Так как респонденты предпочитают виртуальные отношения с вымышленными персонажами, можно предположить, что подобного рода отношения не в полной мере удовлетворяют их социальную потребность.

У 71 респондента из 180 наблюдается высокий уровень переживания одиночества. Как можно предположить, исследуемые переживают негативные эмоциональные переживания по поводу отсутствия собеседника. Если принять во внимание наличие виртуальных отношений с вымышленными персонажами, то можно заключить, что данная ситуация является способом совладения с положением изоляции, попыткой получить социальный опыт в виртуальной реальности с фиктивными героями.

Результаты по дифференциальному опроснику переживания одиночества у людей, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами, представлены в табл. 2.

Таблица 2

**Результаты по дифференциальному опроснику переживания одиночества у людей, склонных к виртуальным отношениям с вымышленными персонажами**

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

Так, согласно полученным результатам по шкале «Общее переживание одиночества» 13 респондентов из 180, вероятно, не испытывают глубоких переживаний по поводу нехватки собеседников. Учитывая наличие у данной группы виртуальных отношений с вымышленными персонажами, можно предположить, что, несмотря на вероятную ситуацию объективного одиночества, исследуемые остаются удовлетворёнными в социальном плане. Принимая во внимание результаты по методике «Модифицированная шкала измерения одиночества UCLA» (Д. Рассела, Л. Пепло, М. Фергюсона), можно предположить достоверность полученных данных, а также сделать вывод о том, что достаточно малая

часть выборки исследуемых, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными героями, не испытывает сильного субъективного переживания одиночества, а также остаются удовлетворёнными своей коммуникативной ситуацией и не имеют значимых трудностей при взаимодействии с окружающими людьми.

Для 87 респондентов из 180, возможно, характерны эпизодические встречи с негативными эмоциональными переживаниями по поводу ситуации нехватки социальных контактов. Учитывая наличие виртуальных отношений с вымышленными персонажами, исследуемые в целом удовлетворены своими социальными контактами, а также эмоциональными связями; однако в напряжённых для них ситуациях будут иметь место сильные ощущения изоляции и потребности в общении.

80 респондентов из 180, вероятно, испытывают нехватку эмоциональной близости или контактов и болезненное переживание ситуации изоляции. Сравнивая данные результаты с результатами по методике «Модифицированная шкала измерения одиночества UCLA», можно сделать вывод о том, что большая часть выборки испытывает значительные трудности с социальными контактами, а потребности в общении и во взаимодействии с окружающими значительно выражены.

Рассмотрим результаты по методике «Индекс жизненного стиля» (Р. Плутчика, Г. Келлермана, Х.Р. Конте) в эмпирической группе, которые представлены в табл. 3.

Таблица 3

**Результаты по методике «Индекс жизненного стиля» у людей, склонных к виртуальным отношениям с вымышленными персонажами**

Уровень выраженности	Психологическая защита							
	Отрицание	Вытеснение	Регрессия	Компенсация	Проекция	Замещение	Интеллектуализация	Реактивное образование
Высокий	61	52	138	141	51	162	94	115
Умеренный	104	119	23	23	126	11	82	57
Низкий	15	9	19	16	3	7	4	8

Таким образом, для людей, предпочитающих отношения с вымышленными персонажами, характерны как зрелые защитные механизмы – интеллектуализация, замещение, так и более примитивные – регрессия, вытеснение. Следовательно, для данной выборки характерно во время фрустрирующих ситуаций перенаправлять эмоциональный стимул с неприемлемого в данный момент и в данной ситуации объекта на приемлемый, который в нашем случае будет являться частью виртуальной реальности. Можно предположить, что взаимодействие с вымышленными персонажами является способом преодоления невозможности социального взаимо-

действия с живыми людьми в силу личностных особенностей исследуемых. Для исследуемых, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными героями, характерна вероятная привязанность к мультипликационным или игровым героям, которые на бессознательном уровне могут оказывать защитное воздействие в связи с тем, что возвращение к детству может приносить респонденту чувство безопасности и защищённости. Следует также обратить внимание на склонность исследуемых эмпирической группы к потребности преобразовывать определённые негативные проявления в позитивные; это может проявляться в том, что одиночество является уединением и возможностью восстановить свои внутренние ресурсы. Данное убеждение может стать попыткой логического объяснения своей ситуации, при этом происходит бессознательное убеждение в том, что одиночество не является проблемой для исследуемого на данный момент.

Статистическая обработка эмпирических данных с помощью непараметрического критерия ранговой корреляции Ч. Спирмена в программе SPSS 20 позволила выявить наличие значимых связей между переживанием одиночества и выраженными защитными механизмами: чем сильнее проявляется позитивное отношение к одиночеству, тем сильнее проявляется защитный механизм *регрессия*; чем сильнее проявляется зависимость исследуемого от общения, тем меньше и реже проявляется защитный механизм *проекция*; чем сильнее проявляется ощущение позитивного одиночества, тем сильнее проявляется защитный механизм *реактивное образование*.

Таким образом, защитные психологические механизмы как способ минимизации фрустрирующих переживаний в ситуации одиночества могут быть направлены на уход в виртуальную реальность. Так, авторами были установлены взаимосвязи между переживанием одиночества и проявлением защитных механизмов.

### **Заключение**

В результате качественного анализа было выявлено, что исследуемые в эмпирической группе имеют средний и высокий уровни переживания одиночества, а также позитивное отношение к одиночеству; преобладающими защитными механизмами являются замещение, компенсация, регрессия, реактивное образование и интеллектуализация. Защитный механизм *отрицание* у преобладающего числа выборки имеет умеренный и высокий уровень выраженности.

Таким образом, наша гипотеза о том, что переживание одиночества у людей, склонных к виртуальным отношениям с вымышленными персонажами, имеет связь с выраженными у них защитными механизмами (регрессией, проекцией и реактивным образованием), подтвердилась.

Полученные результаты исследования переживания одиночества у людей, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами, с разными типами защитных механизмов, позволяют сделать вывод о том, что данное увлечение молодых людей является прямым следствием действия их психологических защит. Переживание одиночества может компенсироваться тем, что молодые люди переходят на более ранние стадии развития либидо, отказываясь от непосредственного контакта с реальными людьми; так

проявляется защитный механизм *регрессия*. Вымышленному персонажу приписываются положительные чувства, мысли и действия, причем его поведение гораздо проще регулировать и управлять им, чем поведением реальных людей, что является проявлением механизма *проекция*. Отношения с вымышленным персонажем романтизируются, могут идеализироваться и приобретают реалистичный характер – это проявление механизма *реактивное образование*. Выраженные у молодых людей защитные механизмы, согласно теории Р. Плутчика, позволяют им справиться с неприятными эмоциональными переживаниями. В контексте психологического консультирования представляется возможной работа именно с переживаниями молодых людей, предпочитающих виртуальные отношения с вымышленными персонажами, что может ослабить выраженность обозначенных защитных механизмов, а уже в дальнейшем можно работать над расширением поведенческого репертуара в сфере межличностного общения.

### Список источников

1. Корсакова Л.И. Копинг-поведение и защитные механизмы системы адаптации личности // Труды СГА. 2010. № 8. С. 120–126.
2. Лопатинская Т.Д. Одиночество в сети: особенности самореализации человека в условиях виртуальной среды // Общество: философия, история, культура. 2016. № 10. С. 34–36.
3. Махрина Е.А. Одиночество вне Сети: Интернет-коммуникация – спасение или путь к зависимости? // Психология. Историко-критические обзоры и современные исследования. 2019. Т. 8, № 4-1. С. 284–293.
4. Полупан Ю.Л. Цифровая этнография в исследованиях фанатских онлайн-сообществ // Медицина. Социология. Философия. Прикладные исследования. 2021. № 2. С. 68–72.
5. Рогов Е.И., Рогова Е.Е. Интернет-зависимость как стремление к одиночеству // Психология образования в XXI веке: теория и практика: материалы Международной научно-практической конференции. Волгоград, 14–16 сентября 2011 г.: к 80-летию Волгоградского государственного социально-педагогического университета / ред. Т.Ю. Андрущенко, А.Г. Крицкий, О.П. Меркулова. – Волгоград : Перемена, 2011. – С. 309–311.
6. Тихонов Г.М. Технизация общества и одиночество (по материалам социологических исследований Германии) // Вестник ИжГТУ имени М.Т. Калашникова. 2015. Т. 18, № 2 (66). С. 121–123.
7. Digital 2021: главная статистика по России и всему миру. URL: <https://exlibris.ru/news/digital-2021-glavnaya-statistika-po-rossii-i-vsemu-miru>
8. Koike M., Loughnan S., Stanton S.C.E., Ban M. What factors attract people to play romantic video games? // PLoS ONE. 2020. 15 (4). URL: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231535>
9. Noverianti S. Permainan Simulasi Kencan sebagai Medium Romantic Loneliness // Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia. Т. 2, № 2. С. 115–130.
10. Song W., Fox J. Playing for love in a romantic video game: Avatar identification, parasocial relationships, and Chinese women's romantic beliefs // Mass Communication and Society. 2016. Т. 19, № 2. С. 197–215.

## References

1. Korsakova L.I. Digging behavior and protective mechanisms of the personality adaptation system. *Proceedings of the SGA*. 2010; (8): 120–126.
2. Lopatinskaya etc. Loneliness in the network: features of self-realization of a person in a virtual environment. *Society: philosophy, history, culture*. 2016; (10): 34–36.
3. Mahrina E.A. Loneliness off the web: Internet communication – salvation or the path to addiction? *Psychology. Historical-critical reviews and contemporary research*. 2019; 8 (4-1): 284–293.
4. Polupan Y.L. Digital ethnography in research of fan online communities. *Medicine. Sociology. Philosophy. Applied research*. 2021; (2): 68–72.
5. Rogov E.I., Rogova E.E. Internet addiction as a desire for loneliness // Psychology of education in the XXI century: theory and practice: materials of the International Scientific and Practical Conference. Volgograd, September 14-16, 2011 : to the 80th anniversary of the Volgograd State Socio-Pedagogical University / ed. T.Y. Andrushchenko, A.G. Kritsky, O.P. Merkulova. – Volgograd : Peremena, 2011. – pp. 309–311.
6. Tikhonov G.M. Technization of society and loneliness (based on the materials of sociological research in Germany). *Bulletin of IzhSTU named after M.T. Kalashnikov*. 2015; 18 (2 (66)): 121–123.
7. Digital 2021: the main statistics for Russia and the whole world. URL: <https://exlibris.ru/news/digital-2021-glavnaya-statistika-po-rossii-i-vsemu-miru>
8. Koike M., Loughnan S., Stanton S.C.E., Ban M. What factors attract people to play romantic video games? *PLoS ONE*. 2020; 15 (4). URL: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231535>
9. Noverianti S. Permainan Simulasi Kencan sebagai Medium Romantic Loneliness. *Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia*. 2 (2): 115–130.
10. Song W., Fox J. Playing for love in a romantic video game: Avatar identification, parasocial relationships, and Chinese women's romantic beliefs. *Mass Communication and Society*. 2016; 19 (2): 197–215.

## Информация об авторе:

**Черемискина Ирина Игоревна**, канд. психол. наук, доцент кафедры философии и юридической психологии ВВГУ, г. Владивосток. E-mail: [irina-cheremiski@mail.ru](mailto:irina-cheremiski@mail.ru)

**Холупова Ксения Андреевна**, студент ТГМУ, г. Владивосток. E-mail: [white-stand.offish@gmail.com](mailto:white-stand.offish@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2022-4/245-255>

Дата поступления:	Одобрена после рецензирования:	Принята к публикации:
16.11.2022	17.11.2022	28.11.2022