



Научно-исследовательский журнал «International Journal of Medicine and Psychology / Международный журнал медицины и психологии»

<https://ijmp.ru>

2025, Том 8, № 1 / 2025, Vol. 8, Iss. 1 <https://ijmp.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.3.1. Общая психология, психология личности, история психологии (психологические науки)

УДК 159.91

<sup>1</sup> Лучинкина А.И.,

<sup>1</sup> Аль-Шаер Е.С.,

<sup>1</sup> Крымский инженерно-педагогический университет им. Февзи Якубова

## Психологический анализ дефиниций «виртуальная реальность», «интернет-активность»

**Аннотация:** в рамках статьи представлен краткий теоретический анализ дефиниций «виртуальная реальность» и «интернет-активность» в психологической науке. Рассматриваются указанные психологические феномены по причине их актуальности и повсеместности для абсолютного числа населения. С целью конкретизации дефиниция «виртуальная реальность» рассматривается в статье с опорой на теории таких отечественных авторов, как: Е.П. Белинская, А.В. Войскунский, А.М. Демильханова, А.Е. Жичкина, М.С. Иванов, А.Н. Носов, Г.У. Солдатова. Выявлено, что виртуальная реальность наделена физической, психолого-социальной, технической природой, определяющей ее объективной в отношении ее реальности. Н.А.Носов выделяет такие показатели виртуальной реальности, как порожденность, актуальность, автономность, интерактивность. Трудность ее эмпирического изучения и осмысления в том, что она, с одной стороны, есть, а с другой – формально отсутствует, ее понимание связано с восприятием субъекта-пользователя.

Теоретический анализ отечественных и зарубежных работ показал, что определение характеристик интернет – активности также выступает проблемным полем, поскольку научные изыскания по указанной теме в психологии малочисленны, терминология некоторыми авторами (Ф.П.Х.Ф. Прюс, А.С. Тишкова) определяется как требующая пополнения и уточнения. Указано, что интернет-активность, как психологический феномен, **представляет собой** деятельность субъекта – пользователя в интернете с целью удовлетворения информационно-коммуникационных потребностей при помощи IT-технологий. Полнос ее воздействия на субъекта-пользователя – от негативного до позитивного, определяется целью и конкретной направленностью самого субъекта. Интернет-активность позволяет реализовать потребность личности в становлении себя как виртуального коллективного субъекта. В связи с этим, необходимо продолжать изучать специфику виртуальной реальности и последствия активности субъектов – пользователей в интернете.

**Ключевые слова:** виртуальный, реальность, деятельность, интернет, активность, психологический, анализ

**Для цитирования:** Лучинкина А.И., Аль-Шаер Е.С. Психологический анализ дефиниций «виртуальная реальность», «интернет-активность» // International Journal of Medicine and Psychology. 2025. Том 8. № 1. С. 180 – 186.

Поступила в редакцию: 5 ноября 2024 г.; Одобрена после рецензирования: 4 января 2025 г.; Принята к публикации: 10 февраля 2025 г.

<sup>1</sup> Luchinkina A.I.,

<sup>1</sup> Al-Shaer E.S.,

<sup>1</sup> Crimean Engineering and Pedagogical University named after Fevzi Yakubov

## Psychological analysis of the definitions "virtual reality", "Internet activity"

**Abstract:** the article presents a brief theoretical analysis of the definitions of "virtual reality" and "Internet activity" in psychological science. The specified psychological phenomena are considered due to their relevance and ubiquity for the absolute number of the population. In order to specify the definition of "virtual reality" is considered in the article based on the theories of such Russian authors as: E.P. Belinskaya, A.V. Voyskunsy, A.M. Demilkhanova, A.E. Zhichkina, M.S. It is revealed that virtual reality is endowed with physical, psychological, social, technical nature, determined objectively in relation to its reality. N.A. Nosov highlights such indicators of virtual reality as generation, relevance, autonomy, interactivity. The difficulty of its empirical study and understanding is that, on the one hand, it exists, and on the other hand, it is formally absent; its understanding is associated with the perception of the subject-user.

Theoretical analysis of domestic and foreign works showed that the definition of the characteristics of Internet activity is also a problematic field, since scientific research on this topic in psychology is few in number, the terminology is defined by some authors (F.P.Kh.F. Pryus, A.S. Tishkova) as requiring replenishment and clarification. It is indicated that Internet activity, as a psychological phenomenon, is the activity of a subject-user on the Internet in order to satisfy information and communication needs using IT technologies. The pole of its impact on the subject-user - from negative to positive, is determined by the purpose and specific focus of the subject himself. Internet activity allows one to realize the individual's need to become a virtual collective subject. In this regard, it is necessary to continue to study the specifics of virtual reality and the consequences of the activity of subjects-users on the Internet.

**Keywords:** virtual, reality, activity, internet, activity, psychological, analysis

**For citation:** Luchinkina A.I., Al-Shaer E.S. Psychological analysis of the definitions "virtual reality", "Internet activity". International Journal of Medicine and Psychology. 2025. 8 (1). P. 180 – 186.

The article was submitted: November 5, 2024; Approved after reviewing: January 4, 2024; Accepted for publication: February 10, 2025

### Введение

В 21 веке стремительное развитие Интернета и информационных технологий оказывает воздействие на разнообразные области жизнедеятельности человека. Пространство интернета рассматривается сегодня в качестве итога информационно-технического прогресса, это способ коммуникации, всеобъемлющее социокультурное явление [18]. Ведущей особенностью интернета выступает его динамичность, неограниченные возможности проникать во все сферы современной общественной жизни.

Существование вне сети сегодня становится немислимим и практически нет человека, который не проявлял бы активность в сети. Цифровые технологии превратились в инструмент саморазвития и социализации. Научный мир все больше интересуется проблематикой интернета, сосредотачивая взоры ученых на поиске определений и трактовок феноменов «виртуальная реальность», «виртуальная личность», «интернет-активность», поскольку проблематика

касается разных наук (информатики, социологии, философии, психологии и т.д.).

В статье нами рассматриваются именно такие психологические феномены, как «виртуальная реальность», «интернет-активность», что обуславливается их повсеместностью, неотделимостью от современного временного континуума, без учета его виртуальной или реальной природы.

### Материалы и методы исследований

Существует множество различных трактовок понятия «виртуальная реальность». Непосредственно первичное единичное упоминание термина «виртуальная реальность», можно отметить в прошлом веке (1985 год) у музыканта Дж. Ланьера, именуемого пионером компьютерной графики и первым «хакером» [16, с. 22].

Однако современное понимание значительно расширилось. М.С. Иванов, опираясь на работы Ланьера и других исследователей, представляет виртуальную реальность как «иммерсивную и интерактивную компьютерную среду, имитирующую, дополняющую либо подменяющую реальный опыт пользователя, предлагая ему

волшебный неповторимый мир, наделенный силой воссоздания соответствующих раздражителей через сенсорные каналы (слух, зрение, осязание), фиксируя его ответные двигательные реакции в реале» [8].

Сегодня термин «виртуальная реальность» тесно взаимосвязан с мультимедия, трехмерной графикой. Однако его значимость гораздо шире, чем простое отображение: открывается возможность объединения на едином информационном носителе разнообразия видов и форм кодировки информации. Такого рода технические открытия позволили воспроизводить компьютерные модели, взятые из реального мира, выстраивать объемные, компьютерные интерактивные миры при помощи участия и активности пользователя в происходящем внутри виртуального мира.

Механизмы проникновения в виртуальный мир глубоко изучались такими исследователями, как Е.П. Белинская, А.В. Войскунский, А.Е. Жичкина, А.Н. Носов [2, 3, 7]. Большинство отечественных исследователей (А.М. Демильханова, М.С. Иванов и мн.др.) утверждают, что виртуальность существенно трансформирует всю ментально-психическую структуру субъекта, перенаправляет ее с традиционно житейского опыта, на отличный, не похожий на тот, с которым она сталкивалась в прошлом [5, 8].

А.Ю. Фимин писал о таком неповторимом свойстве виртуальной реальности, как экспериментирование субъекта-пользователя с самоотождествлением, где предлагается спектр имен, способов и поведенческих моделей, даже выбор гендера. Собственно взаимодействие осуществляется в процессе посредством избранного образа, типажа, который и интересен для исследовательского анализа [20].

Такой психический процесс, как воображение наделяется в интернете символическим характером, с точки зрения А. Серавина, способствует волшебному, интерактивному преобразению, формирует новые ощущения от интерактивного образа или роли [15].

Виртуальная реальность осмысливается в качестве «промежуточного пространства», открывающего и пополняющего психические границы. Подобные чувства и состояния настолько способны овладеть и захватить воображение, ум, восприятие, что обуславливают формирование диссоциации субъективного Я, отождествление с персонажем виртуального интерактива, аватаром социальной сети [1, с. 99].

«Виртуальная реальность – это реальность, не уместяющаяся в пространстве субъект-объектной

дуальности, она после субъекта и до объекта», указывает Ф.И. Гиренок [4].

Достаточно объемный вклад в изучение виртуальной реальности внес Н.А. Носов, само понятие виртуальной реальности было основной дефиницией виртуалистики, развивавшееся им как обособленный онтологический подход. Выделяются автором следующие показатели виртуальной реальности: порожденность – воссоздается деятельностью любого рода иной действительности, имеющей внешний характер, по сравнению с ней; актуальность – состояние находится «здесь и сейчас»; автономность – субъективное восприятие и оценка временного отрезка, пространства и законов мироздания; интерактивность – виртуальная реальность взаимодействует с другими реальностями, с порождающей реальностью тоже, как независимые друг от друга.

Пользователь в виртуале приобретает чувство, что он напрямую принимает участие в происходящих событиях [14]. Одномоментно в виртуальном мире осуществление всех действий – изначально запрограммировано, поскольку имеется тесная связь с компьютерной средой.

Е.В. Ковалевская рассматривает такого рода специфику виртуальной реальности:

- в виртуальном пространстве человек получает от субъектов и объектов воздействие на свои органы чувств.
- в виртуальном мире взаимодействует с объектами и субъектами и может получать обратную связь в виртуальном мире.
- в виртуальном мире может быть собственная точка зрения на события, собственные закономерности [9].

Виртуал предполагает взаимодействие с ним пользователя. В рамках теории деятельности, собственно деятельность – это жизненная активность личности, нацеленная на преобразование окружающих объектов (к примеру, природных, созданных обществом, материальных, духовных) [12].

Под виртуальной деятельностью, исследователи представляют новейший тип поведенческой активности, цель которой, прежде всего, самопознание, самотрансформация, изменение условий субъективного бытия не в реальности, а в вымышленном интерактивном мире компьютерных технологий.

Н.А. Федорова, А.Ю. Фимин виртуальную реальность осмысливают в своих трудах, как «симулирующее нечто, у которого нет аналога в реальной жизни», она обретает индивидуальную одномоментно фантазийную и конкретизированную вполне структуру [20, с. 26]. Каждый поступок в реальной жизни, как и в виртуальной, оставляет

след, а также характеризуется одинаковыми полюсами деятельности – положительным и отрицательным – все это общие моменты, важные для изучения виртуала.

Основными активными пользователями виртуального мира сегодня являются подростки и взрослые, также имеет место тенденция к увеличению численности детей раннего и младшего возраста.

Анализ проблематики виртуальной реальности и деятельности позволяет нам не только осмыслить ее глубину, преимущества, отметить основные характеристики, но и указать на то, что чрезмерная погруженность в виртуальную реальность и увлеченность ею приводит к деформации Я-образа, появлению дополнительных форм идентификации, к развитию зависимости. В данном контексте актуальным является исследование цифровой активности личности в сети Интернет с психологической точки зрения.

#### Результаты и обсуждения

Цифровая активность, которая сравнивалась Д.Г. Добrorодным с инновационной (Р.М. Никаева, Б.Т. Хайтаева) и информационной, Р.М. Никаев представляет в качестве пользовательской поведенческой активности, цель которой – реализация потребностей в социализации, самоидентификации в виртуальном мире [6].

В свою очередь, Н.С. Козловой указанные явления отождествляются с осуществлением социального взаимодействия среди пользователей, подразумевая под этим обмен социально-психологическими связями. Это создает возможности для формирования структуры межличностных отношений, которая трансформирует группу пользователей в сообщество, представляющее собой виртуальный субъект, который функционирует параллельно с реальными коллективами, окружающими индивидуума [17, с.276].

Но для нас в рамках анализа ценность обретает именно проблематика субъективной оценки виртуальной реальности субъектом-пользователем и индивидуальной интернет-активности: собственное его видение и оценки важной роли сети в жизнедеятельности, общем миропорядке, специфичности временного континуума внутри сети. Поскольку ведущее значение остается сегодня за цифровой социализацией личности, в состав которой входят как выраженная мобильность в интернете, а также активность личности в виртуале на фоне того, что данная область остается недостаточно эмпирически изученной.

Следует отметить, что в научной литературе на сегодняшний день практически отсутствуют определения дефиниции «интернет-активность». Вслед

за Ф.П.Х.Ф. Прюс, А.С. Тишковой, можем подчеркнуть тот момент, что одно из имеющихся рас пространенных трактовок: «деятельность пользователя, связанная с исполнением собственных потребностей социализироваться и самоидентифицироваться в виртуальном мире», не передает всей полноты и многозначности происходящего в такой момент [18].

Рассмотрим далее некоторые аспекты проявления интернет-активности (в частности, вопросы самопрезентации, идентичности) в трудах отечественных психологов и системного субъектно-деятельностного подхода. А.Е. Жичкина и Е.П. Белинская, изучавшие множество аспектов интернет-активности, особую значимость отводят экспериментам пользователя с самопрезентацией, а также «играм с идентичностью». Указанные явления плотно взаимосвязаны с вопросами сложностей принадлежности к конкретному, необходимому субъекту, сообществу [7, с.456].

Данная проблематика, в частности, самопрезентация в виртуале, если рассматривать в контексте деятельностного подхода, отечественным исследователем Н.А. Федоровой, осмыслена так: «...представляет собой поведенческую активность, целью которой является разработка и внедрение благоприятного либо соответствующего имеющимся идеальным представлениям субъекта о самом себе» [19, с. 390].

Выше обозначавшиеся свойства интернет-активности облают диалектической взаимосвязью, обязаны способствовать воспроизведению конечного, удовлетворяющего все требования, результата, который вполне может быть и неосознаваем, пишут И.Р. Сушков, Н.С. Козлова [10, с.79].

Деперсонализация приводит к ослаблению уникальных характеристик личности. В этом контексте развивается чувство вины, которое служит инструментом для регулирования межличностных отношений, а также возникает ощущение ответственности за собственные действия. И.Р. Сушкова и Н.С. Козлова подчеркивают, что желание быть на виду может реализовать различные цели самопрезентации – как стремление качественно интегрироваться в реальность, так и стремление манипулировать окружающими или компенсировать недостаток материальных или пространственных ресурсов.

Согласно И.Р. Сушковой и Н.С. Козловой, интернет-активность отражает субъективную потребность в становлении виртуальным коллективным субъектом.

В общем, можно говорить в завершении анализа об общности трех ключевых понятий: идентичность, публичность и самопрезентация. Для этих

категорий интернет представляет собой платформу, где реализуется новая для социальной психологии нужда – стремление личности стать коллективным субъектом, при этом полностью сохраняющим свою индивидуальность.

### Выводы

1. Интернет стал новой площадкой для социализации, где формирование личности осуществляется под воздействием как реальных, так и виртуальных «агентов социализации». Важную роль в этом процессе играют не только технические устройства – такие как компьютеры и мобильные телефоны, но и стиль поведения пользователя в сети, его личностные качества и социальные взаимодействия вне цифрового мира.

2. Массовая виртуализация охватила многие аспекты жизни общества, что ставит перед специалистами новые задачи и требует более глубокого анализа этого явления. Учитывая неотделимость современного человека от

интернета, особую значимость обретают приемы его управления виртуальным миром с целью гарантированной успешности в достижении поставленных целей, профилактики интернет-зависимости.

3. Виртуальная реальность наделена физической, психолого-социальной, технической природой, определяющей ее объективной в отношении ее реальности, и имеет место, доколе существует порождающий ее реальный мир. Она, по сути, есть, но в тоже время формально отсутствует.

4. Интернет-активность, с точки зрения психологии, представляет собой деятельность субъекта – пользователя в интернете, цель которой кроется в удовлетворении информационно-коммуникационных потребностей при помощи IT-технологий. Полнос ее воздействия на субъекта-пользователя – от негативного до позитивного, определяется целью и конкретной направленностью самого субъекта.

### Список источников

1. Алексеенко Н.Н. Психоаналитические аспекты поведения человека в киберпространстве // Журнал практической психологии и психоанализа. 2000. № 3. С. 91 – 107.
2. Белинская Е.П. Интернет и идентификационные структуры личности // Интернет и идентификационные структуры личности. URL: <http://psynet.by.ru/texts/bel4.html>. (дата обращения: 13.09.2024)
3. Войсунский А.Е. Становление киберэтики: исторические основания и современные проблемы // Вопросы философии. 2010. № 5. С. 69 – 83.
4. Гиренок Ф.И. Философский манифест археоавангарда // Электронный альманах о человеке. 2006. URL: <http://www.antropolog.ru/doc/persons/fedor/girenok4>. (дата обращения: 23.09.2024)
5. Демильханова А.М. Журнал Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук // Феномен зеркала в компьютерных играх. 2009. Выпуск № 2. С. 279 – 281. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-zerkala-v-kompyuternyh-igrah> (дата обращения: 14.09.2024)
6. Добродородный Д.Г. Информационная активность личности как условие информационной открытости общества // Журнал Белорусского государственного университета. Философия. Психология. 2021. № 1. С. 39 – 43. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44712328> (дата обращения: 12.09.2024)
7. Жичкина А.Е., Белинская Е.П. Самопрезентация в виртуальной реальности и особенности идентичности подростка-пользователя Интернета // Образование и информационная культура. М., 2000. С. 431 – 460.
8. Иванов М.С. Психология компьютерной игры как проблема интегральной психологии личности // Флогистон. 2000. URL: [http://flogiston.ru/articles/netpsy/m\\_ivanov2](http://flogiston.ru/articles/netpsy/m_ivanov2) (дата обращения: 10.09.2024)
9. Ковалевская Е.В. Виртуальная реальность: философско-методологический анализ: автореф. дис. ... канд. филос. наук. М., 1998. 21 с.
10. Козлова Н.С., Сушков И.Р. Стремление к публичности и самопрезентации как проявление специфических потребностей, реализуемых личностью в интернет-среде // Информационный гуманитарный портал “Знание. Понимание. Умение”. 2013. №6 (ноябрь-декабрь).
11. Коркина А.Ю. Критерии психологической оценки компьютерных игр и развивающих компьютерных программ // Психологическая наука и образование. 2008. № 3. С. 20 – 29.
12. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. М.: Смысл, 2019. 84 с.
13. Никаева Р.М., Хайтаев Б.Т. Инновационная активность населения как фактор становления цифровой экономики в регионе // Известия Кабардино-Балкарского научного центра РАН. 2018. № 6-3 (86). С. 51–57. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=37094661> (дата обращения: 12.09.2024)
14. Носов Н.А. Психологическая виртуальная реальность // Человек. Философско-энциклопедический словарь. М.: Наука, 2000. С. 292 – 296.

15. Серавин А. Виртуальная психология: определение предметной области и выявление методологических особенностей // Лаборатория эволюционной и исторической психологии А. Серавина URL: <http://www.seravin.narod.ru/virt.html>. (дата обращения: 10.09.2024)
16. Солдатова Г.У., Теславская О.И. Видеоигры, академическая успеваемость и внимание: опыт и итоги зарубежных эмпирических исследований детей и подростков // Современная зарубежная психология. 2017. Т.6. № 4. С. 21 – 28. doi:10.17759/jmfp.2017060402
17. Сушков И.Р., Козлова Н.С. Реальность и виртуальность в сознании личности // European Social Science Journ. 2014. 4 (43). Т. 2. С. 254 – 262.
18. Прюс Ф.П.Х.Ф., Тишкова А.С. Исследование цифровой активности личности в сети Интернет: психологический аспект // СМАЛЬТА. 2022. № 4. С. 70 – 80. DOI:<https://doi.org/10.15293/2312-1580.2204.07>
19. Федорова Н.А. Проблема самопрезентации в современной социальной психологии: использование понятийного аппарата теории деятельности // Материалы международного Форума и школы молодых ученых ИП РАН “Образ российской психологии в регионах страны и в мире”. М., 2006. С. 389 – 393.
20. Фимин А.Ю. Социально-философский анализ виртуальной реальности: автореф. дис. ... канд. фило-соф. наук. Волгоград, 2007. 26 с.

### References

1. Alekseenko N.N. Psychoanalytic aspects of human behavior in cyberspace. Journal of practical psychology and psychoanalysis. 2000. No. 3. P. 91 – 107.
2. Belinskaya E.P. Internet and personality identification structures. Internet and personality identification structures. URL: <http://psynet.by.ru/texts/bel4.html>. (date of access: 13.09.2024)
3. Voiskunsky A.E. Formation of cyberethics: historical foundations and modern problems. Questions of philosophy. 2010. No. 5. P. 69 – 83.
4. Girenok F.I. Philosophical manifesto of the archeoavant-garde. Electronic almanac about man. 2006. URL: <http://www.antropolog.ru/doc/persons/fedor/girenok4>. (date of access: 23.09.2024)
5. Demilkhanova AM Journal of Actual Problems of Humanities and Natural Sciences. Phenomenon of a Mirror in Computer Games. 2009. Issue № 2. P. 279 – 281. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-zerkala-v-kompyuternyh-igrah> (date of access: 14.09.2024)
6. Dobrorodniy DG Information activity of an individual as a condition of information openness of society. Journal of the Belarusian State University. Philosophy. Psychology. 2021. No. 1. P. 39 – 43. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44712328> (date of access: 12.09.2024)
7. Zhichkina A.E., Belinskaya E.P. Self-presentation in virtual reality and features of the identity of a teenage Internet user. Education and information culture. Moscow, 2000. Pp. 431 – 460.
8. Ivanov M.S. Psychology of computer games as a problem of integral psychology of personality. Phlogiston. 2000. URL: [http://flogiston.ru/articles/netpsy/m\\_ivanov2](http://flogiston.ru/articles/netpsy/m_ivanov2) (date of access: 10.09.2024)
9. Kovalevskaya E.V. Virtual reality: philosophical and methodological analysis: author's abstract. dis. ... Cand. Philosophical Sciences. Moscow, 1998. 21 p.
10. Kozlova N.S., Sushkov I.R. The desire for publicity and self-presentation as a manifestation of specific needs realized by an individual in the Internet environment. Information humanitarian portal “Knowledge. Understanding. Skill”. 2013. N6 (November-December).
11. Korkina A.Yu. Criteria for psychological assessment of computer games and educational computer programs. Psychological Science and Education. 2008. No. 3. P. 20 – 29.
12. Leontiev A.N. Activity. Consciousness. Personality. Moscow: Smysl, 2019. 84 p.
13. Nikaeva R.M., Khaitaev B.T. Innovative activity of the population as a factor in the formation of the digital economy in the region. Bulletin of the Kabardino-Balkarian Scientific Center of the Russian Academy of Sciences. 2018. No. 6-3 (86). P. 51 – 57. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=37094661> (accessed: 12.09.2024)
14. Nosov N.A. Psychological virtual reality. Man. Philosophical and encyclopedic dictionary. Moscow: Nauka, 2000. P. 292 – 296.
15. Seravin A. Virtual psychology: definition of the subject area and identification of methodological features. Laboratory of evolutionary and historical psychology of A. Seravin URL: <http://www.seravin.narod.ru/virt.html>. (date accessed: 10.09.2024)
16. Soldatova G.U., Teslavskaya O.I. Video games, academic performance and attention: experience and results of foreign empirical studies of children and adolescents. Modern foreign psychology. 2017. Vol. 6. No. 4. P. 21 – 28. doi: 10.17759.jmfp.2017060402

17. Sushkov I.R., Kozlova N.S. Reality and virtuality in the consciousness of the individual. *European Social Science Journ.* 2014. 4 (43). Vol. 2. P. 254 – 262.
18. Pryus F.P.Kh.F., Tishkova A.S. Study of the digital activity of the individual on the Internet: psychological aspect. *SMALTA*. 2022. No. 4. P. 70 – 80. DOI:<https://doi.org/10.15293/2312-1580.2204.07>
19. Fedorova N.A. The problem of self-presentation in modern social psychology: the use of the conceptual apparatus of activity theory. *Proceedings of the International Forum and School of Young Scientists of the Institute of Psychology of the Russian Academy of Sciences “The Image of Russian Psychology in the Regions of the Country and in the World”*. Moscow, 2006. P. 389 – 393.
20. Fimin A.Yu. Social and philosophical analysis of virtual reality: author's abstract. dis. ... candidate of philosophical sciences. Volgograd, 2007. 26 p.

### **Информация об авторах**

**Лучинкина А.И.**, первый проректор, профессор, Крымский инженерно-педагогический университет им. Февзи Якубова

**Аль-Шаер Е.С.**, аспирант, Крымский инженерно-педагогический университет им. Февзи Якубова, [al-dhary@mail.ru](mailto:al-dhary@mail.ru)

© Лучинкина А.И., Аль-Шаер Е.С., 2025