

DOI 10.58351/2949-2041.2025.18.1.015

Дружина Наталья Михайловна,  
аспирант, ФГАОУ ВО «ОмГТУ», Омск

## ФЕНОМЕН ИГРОВОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ: СОВРЕМЕННОЕ СОСТОЯНИЕ ПРОБЛЕМЫ

**Аннотация:** рост популярности компьютерных игр и существующий кризис идентичности, вызванный размытием традиционных социальных ролей, приводят к необходимости выделения такого феномена, как игровая идентичность. В статье рассматриваются подходы к пониманию личной идентичности, а также такие её подвиды, как виртуальная и геймерская идентичности. Автор ставит проблему, того, что наличие существующей терминологии не даёт понимания, почему у некоторых людей формируется чрезмерное увлечение компьютерными играми, а выделение нового самостоятельного феномена может позволить пересмотреть понятие личной идентичности как таковой и выявить личностные особенности пользователей с разной структурой игровой идентичности, влияющей на степень увлеченности компьютерными играми.

**Ключевые слова:** игровая идентичность, кризис идентичности, виртуальная идентичность, компьютерные игры, геймерская идентичность.

Игра в жизни человека всегда занимала особенное место. В последние десятилетия с ростом компьютеризации возник и развивается новый вид игр – компьютерные игры (КИ). С каждым годом они начинают занимать все большее значение в нашем культурном и социальном пространстве. С одной стороны, это связано с активным развитием индустрии компьютерных игр и цифровых технологий, представители которых заинтересованы во всё большем привлечении новых adeptов. С другой стороны, увлечение компьютерными играми так же является отражением определённых социальных процессов, которые протекают в современном обществе. В качестве одного из основополагающих процессов мы можем обозначить «кризис идентичности».

Сегодня многие авторы указывают на то, что с возникновением большого количества «степеней свободы» выбора себя и отходом на задний план традиционных социальных ролей происходит размытие и личной идентичности человека. «Социальная реальность становится жидкой, нестабильной, рискованной, бесцельной и бессмысленной» [9]. Само общество больше не в состоянии дать человеку точного ответа на вопрос «Кто я?». Повышение уровня тревоги, влекомое следом за ощущением потери себя, приводит к тому, что личность вынуждена искать «альтернативные площадки» для развёртывания своей идентичности.

Оба этих фактора приводят к тому, что всё большее количество людей начинает играть в КИ, что, в свою очередь, приводит к возникновению нового феномена «игровой идентичности». При этом мы допускаем, что игровая идентичность формируется не только в КИ, но и в любых других играх (детские игры, настольные, ролевые), однако именно в КИ эта форма личной идентичности приобретает наибольшую устойчивость.

Игровая идентичность тесно связана с такими понятиями, как виртуальная и сетевая идентичность, которые в настоящее время находятся в постоянном фокусе изучения многих исследователей. На сегодняшний день мы имеем достаточное количество работ, изучающих влияние виртуального пространства на личность и психику индивида.

В самом общем виде под виртуальной идентичностью принято понимать «составную часть социокультурной идентичности личности, которая относится к осознанию своей принадлежности к определённой общности, осуществляющей деятельность (в основном потребление и передачу знаний и информации) в информационно-коммуникативных средах, прежде всего в компьютерно-виртуальном пространстве интернета» (Е. Л. Солдатова, Д. Н. Погорелов) [5,6,7].



Но на наш взгляд данное определение не отражает феноменологии данного явления, поскольку буквально сводится к формуле: виртуальная идентичность – идентичность, формирующаяся в виртуальном пространстве.

Это может быть связано с тем, что само понятие идентичности до сих пор имеет довольно-таки размытые очертания. Так, например, Э. Эриксон, который и ввёл в психологию понятие идентичности, понимал её как «субъективное ощущение некоторой воодушевляющей целостности и преемственности», или, говоря другими словами, субъективное переживание чувства тождественности и непрерывности собственной личности. Однако, из-за того что он не прибегал в своих работах к эмпирическим исследованиям, ограничиваясь лишь теоретическим анализом проблемы идентичности, многие авторы сегодня указывают на то, что определение Эриксона является слишком широким и абстрактным. Все последующие попытки определить, что такое «идентичность», сводятся к конкретному рассмотрению её определённых сторон и проявлений.

Одним из наиболее плодотворных последователей Э. Эриксона является Дж. Марсиа, который занимался рассмотрением операциональной стороны идентичности и понимал её как «внутреннюю самосоздающуюся, динамическую организацию потребностей, способностей, убеждений и индивидуальной истории». В целом в психоаналитическом подходе, представителем которого и являлся Дж. Марсиа, упор в изучение идентичности делался на исследование того, как она формируется на основе выбора человеком своих ценностей, целей и убеждений (А. Ваттерман) и как человеком преодолеваются кризисы его идентичности (Д. Маттесон, Дж. Коллеман).

Представитель символического инеракционизма Дж. Мид подходил к исследованию идентичности с иной стороны. Так, под идентичностью (или Я) он понимал «способность человека воспринимать свое поведение и жизнь в целом как связанное, единое целое» [1].

Сегодня исследователи, говоря про идентичность, как правило, подразумевают два разноплановых процесса: рефлексивный, в котором человек переживает чувство целостности и самотождественности, и когнитивно-эмоциональный, который представляет собой понимание присущих ему качеств и характеристик. Внутри этой системы мы можем выделить два аспекта идентичности:

- *Социальная идентичность.* «Отражает совокупность социальных ролей, интериоризированных личностью в результате переживания своей причастности к различным социальным группам» [3]. (отвечает на вопрос «С кем Я?»);

- *Персональная (личностная) идентичность.* «Обеспечивает глубинную тождественность с комплексом знаний об уникальном сочетании индивидуальных характеристик – психологических (личностных), поведенческих, физических (индивидуальных)» [3]. (Отвечает на вопрос «Какой Я?»).

При этом считается, что персональная идентичность онтогенетически является вторичной по отношению к социальной и формируется на основе использования выработанных в процессе социальной категоризации понятий.

Главной функцией идентичности является объединение всех проявлений личности человека в одно целое. Д. П. Макадамс выделяет два способа, через которые достигается это объединение: 1) синхронически: идентичность сводит воедино широкий диапазон ролей и взаимоотношений, сосуществующих в жизни конкретного человека, и 2) диахронически: увязывание различных жизненных событий в единую временную последовательность.

Таким образом, мы можем рассмотреть идентичность как способ (процесс, результат) отождествления человеком себя с некоторыми представлениями о себе и организации своего жизненного опыта на основании этого.

Однако в последнее время традиционный взгляд на идентичность подвергается всё большей критике, поскольку он оказывается неспособным объяснить многие явления, связанные в том числе и с виртуальной реальностью.

Например, «игровая идентичность», которая подразумевает некоторое разотождествление человека и его «игрового персонажа». Так, в процессе игры у индивидуума



могут проявляться качества, которые он оказывается неспособным воспроизвести вне игры. Например, навыки социального общения. Общение в игре зачастую является более успешным, чем реальное взаимодействие с людьми. Здесь мы обнаруживаем противоречие, согласно которому игра позволяет отрабатывать социальные навыки, но при этом не происходит их перенос в реальные ситуации общения.

Изучение игровых практик и сообществ помогает бросить вызов традиционным представлениям об идентичности и способствует пониманию того, как происходит её конструирование в современном обществе, опосредованном цифровыми технологиями.

Если мы обратимся к работам, уже существующим по этой теме, то обнаружим, что до сих пор игровая идентичность остаётся всё больше предметом изучения философии и социологии. Однако изучение её феноменологии в психологическом русле может дать толчок не только к пониманию причин формирования чрезмерного увлечения компьютерными играми, но и к изменению взглядов на идентичность как таковую.

Здесь может появиться закономерный вопрос о том, в чём именно заключается необходимость выделения ещё одного вида личной идентичности, если по своей сути КИ протекает в виртуальном пространстве? Поскольку КИ являются одним из проявлений виртуального пространства, то, возможно, было бы достаточно рассмотреть виртуальную идентичность как основу процесса самоотождествления себя с персонажами игры. Но на наш взгляд, процесс игры значительно отличается от простого нахождения в виртуальной реальности, где главными отличиями являются: 1) осознание человеком себя как игрока («геймера»), который совершает определённый набор действий (так, если проводить параллели с пользователями социальных сетей, то там индивид далеко не всегда отделяет себя от своего сетевого образа); 2) совершение активных действий, через которые индивид получает определённый опыт, непосредственно не воспроизводя его на себе.

В зарубежной литературе большее распространение получил термин «геймерская идентичность» или «идентичность геймера». Но для рассмотрения данного понятия сначала необходимо понять, кто такие «геймеры». В широком смысле термин применяется к любым лицам, регулярно использующим компьютерные или настольные игры для досуга. В узком смысле – к фанатам видеоигр, образующим геймерскую субкультуру, в жизни которых это увлечение занимает значительное место [2]. Принято выделять несколько типов геймеров (каузальные, хадкорные, мидкорные и др.), которые зачастую отражают вовлечённость тех или иных индивидов или групп в игровой процесс, степень которой определяется скорее жанровыми предпочтениями, чем объёмом затрачиваемого на него времени.

Дэвид Мьюриэл указывает на то, что существует множество факторов, влияющих на причисление индивида к категории геймеров, при этом ни один из них не способен дать чёткого понимания, является ли человек геймером, кроме как его осознанное определение себя к данной категории. Исходя из этого, понятие «геймерской идентичности» является достаточно размытым и неструктурированным [9].

Возможно, «игровая идентичность» в этом плане является более удачной формулировкой, поскольку напрямую отсылает нас непосредственно к любому типу игроков, без учёта степени их вовлечённости в КИ. Изучение разных типов игроков и структур их идентичности даёт нам возможность выявить факторы, влияющие на формирование чрезмерным увлечением КИ.

Таким образом, если обобщить всё вышесказанное, разработка термина «игровой идентичности» позволяет нам:

1. Пересмотреть понятие личной идентичности как таковой, включив в неё новые феномены, порождаемые современной социальной ситуацией;
2. Изучить содержательные особенности игровой идентичности пользователей и их реальной идентичности, специфику игровой активности;
3. Выявить личностные особенности пользователей с разной структурой игровой идентичности, влияющей на степень увлечённости КИ;
4. Обосновать и разработать комплекс инструментальных средств для эмпирического исследования психологических особенностей игроков.



**Список литературы:**

1. Бауман З. Идентичность в глобализирующемся мире – Режим доступа: <http://www.tovievich.ru/book/12/155/1.htm>
2. Большая Российская энциклопедия – Режим доступа: <https://bigenc.ru/c/geimer-7b4266>
3. Нуркова В.В. Роль автобиографической памяти в структуре идентичности личности – Режим доступа: [http://lyutichee.narod.ru/reader\\_UP712\\_5.pdf](http://lyutichee.narod.ru/reader_UP712_5.pdf)
4. Рикёр П. Конфликт интерпретаций/ Очерки о герменевтике – Режим доступа: <http://lib.rus.ec/b/242407/read>
5. Солдатова, Е. Л. Связь эго-идентичности и личностной зрелости / Е. Л. Солдатова, И. А. Шляпникова // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Психология. – 2015. – Т. 8. – № 1. – С. 29-33.
6. Солдатова, Е. Л. Феномен виртуальной идентичности: современное состояние проблемы / Е. Л. Солдатова, Д. Н. Погорелов // Образование и наука. – 2018. – Т. 20. – № 5. – С. 105-124.
7. Солдатова, Е. Л. Эго-идентичность в нормативных кризисах развития / Е. Л. Солдатова // Вопросы психологии. – 2006. – № 5. – С. 74-84.
8. Эриксон, Э. Идентичность: юность и кризисы: пер. с англ./Э. Эриксон. М.: Прогресс, 1996. – 344 с.
9. Muriel Daniel. Video Games and Identity Formation in Contemporary Society//The Oxford Handbook Digital Media and Sociology (pp.378-393)

