

Кореневский Константин Михайлович

аспирант

УО «Белорусский государственный университет»

г. Минск, Республика Беларусь

ФЕНОМЕН ИГРОВОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ ЛИЧНОСТИ У ПОДРОСТКОВ, УВЛЕКАЮЩИХСЯ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ

Аннотация: в статье подробно описан феномен игровой идентичности личности у подростков, увлекающихся компьютерными играми. По мнению автора, до сих пор достаточно не изучены психологические механизмы, определяющие склонность пользователей к формированию игровой компьютерной зависимости.

Ключевые слова: идентичность личности, подростки, символическая форма, нарратив, игровая идентичность, компьютерные игры, компьютерная игровая зависимость.

Выражаю благодарность научному руководителю проф., д-ру психол. наук Полякову А.М. за помощь в проведении исследований.

Сложности в реализации своих социальных и личностных потребностей в реальном мире мотивируют человека к поиску способов быстрого получения чувства их удовлетворения посредством виртуального пространства, в том числе в компьютерных играх. Виртуальную реальность можно рассматривать как тип пространства, расширяющего внутренний психический мир человека. Игровое пространство, расширяя границы реального мира, внедряется в процесс самоидентификации, подтверждая игровой характер поиска человеком своего «Я». В современных условиях подростки широко используют компьютерные игры для ролевого экспериментирования, в процессе которого они решают важные возрастные задачи, связанные с развитием самосознания и формированием «образа Я». Подростковый возраст наиболее сенситивен к формированию игровой компьютерной зависимости в силу, с одной стороны, обретения известной автономии от контроля взрослого, а с другой – отсутствия рамок,

накладываемых на человека обязательствами взрослой жизни. Подобная уязвимость, является благоприятным фактором для развития различного рода пограничных состояния и расстройств, одним из которых является КИЗ. По данным проведённых ранее исследований, показатель распространённости признаков игровой компьютерной зависимости среди студентов и школьников в РБ колеблется от 17 до 20,6% [1; 6]. В научных публикациях часто отмечается негативное влияние данного типа зависимости на психическое развитие и социализацию подростка [6]. В то же время до сих пор достаточно не изучены психологические механизмы, определяющие склонность пользователей к формированию игровой компьютерной зависимости.

1. Предпосылки к формированию игровой идентичности.

Виртуальное пространство компьютерной игры является местом, где моделируются условия и ситуации, позволяющие пережить опыт и чувство удовлетворения актуальной потребности. Взаимодействие с образами из виртуального мира и переживание в нём неповторимого, в реальности, жизненного опыта создаёт основу для формирования системы ценностей и индивидуальных качеств, свойственных только персонажу, как объекту по сюжету игры обладающего отдельным свойствами субъекта. Компьютерная игра является полем взаимодействия множества игроков, что ведёт к формированию социальных групп со схожими интересами и взглядами как внутриигровыми, так и за пределами игры. Пользователи, вступая в подобные группы принимают на себя определённые социальные роли и следуют близким для них внутригрупповым правилам и системе ценностей. Сочетание всех вышеперечисленных условий и делает компьютерную игру идеальным инструментом, для формирования альтернативной, игровой идентичности личности [3]. В ходе исследования выделены следующие факторы, влияющие на развитие игровой идентичности личности.

Фактор самопрезентации себя посредством виртуального образа может служить выражением подавленной части своей личности или компенсировать потребность в признании и независимости. Удовлетворяя потребность в признании и независимости, люди создают такую виртуальную самопрезентацию,

которая соответствует их идеалу «Я» и замещает не удовлетворённое реальное «Я». При этом желаемые качества, соответствующие идеальному образу, которыми обладает игровой персонаж, принимаются как часть собственных или необходимых к приобретению. Те же качества, которые не соответствуют моральным нормам или являются общественно неодобляемыми, отрицаются и приписываются исключительно игровому персонажу [2].

Ещё одним важным фактором формирования игровой идентичности, является социальное воздействие в компьютерных играх с другими игроками. При определённых условиях образуется сообщество, члены которого имеют единые цели, интересы, систему правил поведения в игре, свой собственный лексикон. Согласно существующей классификации подобные сообщества по требованию к уровню увлечённости игровым процессом относятся к закрытым [7]. В таком виртуальном сообществе геймеров выстраивается иерархия авторитетов по степени доверия между членами группы, что способствует внутригрупповому самоопределению геймеров с формированием мотивации к получению признания и одобрения со стороны других его участников [6; 7].

2. Определение понятия игровой идентичности личности с позиции культурно-исторической психологии.

Деятельность в виртуальном игровом пространстве сопровождается переживанием событий, служащих источником игрового опыта, который вкупе с формированием внутриигрового образа «Я» создаёт чувство принадлежности к игровому сообществу через внутриигровое общение. Посредством идентификации с персонажами игры пользователь создаёт автобиографический нарратив в рамках виртуального пространства игры, геймер выражает потребность в самоопределении, а символы игровой виртуальной реальности, становятся орудием опосредствования процесса идентификации себя в условно-символическом игровом пространстве, формируя структуру: «субъект – символ – виртуальные образы игрового пространства» [4; 5]. В ходе игры происходит постижение норм и ценностей, присущих игровому сообществу, конструируется новая, альтернативная реальной, игровая идентичность личности. Здесь следует заметить,

что в процессе формирования компьютерной игровой зависимости, согласно предположению, игровое пространство наполняется скорее не истинными, а псевдосимволами [6]. Последние не обращают подростка к реальному Другому и не служат цели построения с ним отношений (а, следовательно, и цели самоопределения), а лишь имитируют её достижение, в действительности привязывая переживания игрока к чувственным образам игрового пространства и замыкая его сознание исключительно на внутреннем опыте (феномен солипсизма). Истинный символ, напротив, обращает сознание субъекта к сознанию другого человека.

В процессе анализа механизмов и предпосылок формирования феномена игровой идентичности личности, ИИ понимается как — результат самоопределения личности пользователя, как части игровой реальности. Основными чертами ИИ являются: формирование устойчивого образа себя в игре, собственная система ценностей и свойств личности, определяющих его стиль поведения и выбор роли в игре.

3. Методика исследования игровой идентичности личности.

Для определения показателей сформированности игровой идентичности была разработана оригинальная методика полуструктурированного интервью, включающая в себя приёмы символизации (использование метафор, обращение к автобиографическим нарративам). При анализе ответов респондентов определены признаки развития игровой идентичности, они объединены в 8 категорий ИИ описывающих: отношение пользователя к игровому пространству, какциальному, не похожему на реальный мир; наделение игры исключительными свойствами и/или функциями; выбор игрового пространства, для активной повседневной деятельности; идентификацию собственного реального «Я» с игровым персонажем; игру как способ общения с окружающими людьми; принятие игры и повседневной реальности; отношение к изменениям в повседневной жизни и собственной личности под влиянием игр [6]. В каждую категорию входят от 1 до 5 утверждений оценивающихся по балльной шкале. Стандартизация балльной шкалы оценки данных интервью проводилась межквартильным мето-

дом. 0–12 баллов – без признаков формирования игровой идентичности, 13–19 – признаки формирования игровой идентичности, 20–26 – сформированная игровая идентичность.

4. Структура игровой идентичности личности.

Выделенные категории ИИ объединены в три обобщенных ключевых характеристики, отражающие игровую идентичность личности.

Первая характеристика – «отсутствие устойчивой принадлежности к конкретному сообществу, постоянная их смена». Стиль поведения, который игрок придерживается в процессе игры, формирует социальные установки и окружение игрока, характерные для данного стиля действий. В ходе взаимодействия с другими игроками пользователь следует роли в рамках правил игры или сообщества, которые составляют содержание его поведения в игре формируя чувство принадлежности к сообществу. Стоит отметить, что испытываемые в виртуальном мире переживания ограничены игровой программой и не распространяются на реальную действительность, из-за чего носят временный характер, что поддерживает желание вновь и вновь возвращаться к процессу игры. Пространство компьютерных игр позволяет одновременно использовать несколько игровых ролей. Лицами с признаками игровой идентичности игра воспринимается как альтернативная реальность с исключительными возможностями для приобретения опыта. В случае, когда выбранная роль не вызывает желаемых переживаний, игрок меняет роль и принадлежность к сообществу в поисках удовлетворения своей потребности, вследствие чего не формируется структура ведущей ролевой принадлежности.

Вторая характеристика «свобода без принятия ответственности за свои действия» выражает идею субъектности и автономии личности. Отсутствие необходимости постоянной идентификации себя с каким-либо одним субъектом позволяет чувствовать себя свободным от правил и рамок наложенных игровой ролью, что формирует обратное отношение к подражанию конкретному игровому образу. Игроки действуют более активно и рискованно в виртуальном пространстве, так как цена ошибки в нём намного меньше, чем в реальной жизни.

ни, что создаёт чувство комфорта и безопасности. Вместе с тем растёт пренебрежение к осторожности, не формируется должный навык оценки ситуации, а главное, способность действовать уверенно в условиях неопределённости. У геймеров с признаками данной характеристики отсутствует личная ответственность за свои действия, зачастую необходимая в реальном мире.

Третья характеристика «диффузность принимаемых ролей, без чёткого определения своей индивидуальности» связана с процессом самоопределения личности. В игровом пространстве геймер является субъектом, который активно меняет мир вокруг себя, получая опыт. Переживание опыта, приобретающего для игрока ценностный смысл, является частью процесса удовлетворения потребности в самовыражении, что смещает вектор повседневной активности в виртуальное пространство игры. Игрок принимает символы игрового пространства, используя их в качестве инструмента в процессе самоидентификации. Формируемая самоидентификация в игре ввиду своего несоответствия условиям объективной реальности и личностным качествам игрока неспособна существовать в реальном мире, что приводит к все большей укоренённости в игровом пространстве, отсутствием построения новых связей людьми и окружающим миром, развитию диффузности идентичности личности [8].

5. Роль игровой идентичности для подростков в поиске самоопределения.

Несмотря на высокую степень подобия игровых объектов и наделения игровых персонажей чертами характера и свойствами личности отсутствие необходимости принимать решения, которые на прямую влияют на игрока, является ключевым различием игрового пространства и реальности. Игра лишена проживания состояния кризиса, обусловленного прямым взаимодействием и конфликтом интересов с другой личностью. Для достижения зрелой идентичности игрок управляющий персонажем должен принимать ответственность за совершенные в игре действия. Стоит отметить что многие пользователи отмечали отсутствие ответственности за совершенные действия и невозможности её избежать в реальной, как одно из главных преимуществ игровой реальности, что

свидетельствует о наличии трудностей в формирования самоидентичности в реальном мире у подростков, пользующихся компьютерными играми.

Другим важным качеством для формирования зрелой идентичности личности, является самореализация и принятие себя в реальном мире. Самопрезентация себя посредством виртуального образа может служить выражением подавленной части своей личности или компенсировать нереализованную потребность. В компьютерной игре люди создают такую виртуальную самопрезентацию, которая соответствует их идеалу «Я» и замещает неудовлетворённое реальное «Я». Те качества создаваемого виртуального образа, которые не соответствуют моральным нормам или являются общественно неодобряемыми, отвергаются и приписываются исключительно игровому персонажу [4].

Важной особенностью игрового опыта, является изолированность от реальной жизни. Опыт реальной жизни построен на осознанном принятии сделанного выбора и действий основанным на нём и воспринимается человеком как собственная воля. Игровой опыт основан на моделях поведения сгенерированных игровой программой с заданной историей персонажа, его способностями, навыками, свойствами характера и чёткой сюжетной линией, данной игроку, а не созданной им самим. Игровой опыт лишён материально-биологической основы формирования свойств и навыков, сопровождающих опыт в реальном мире. Игрок рассматривает игровой опыт как изначально внешний, отдельный от своей личности и не может быть источником удовлетворения потребностей реальной жизни. Игровая идентичность схожа диффузной идентичностью по Дж. Марсии [8]. С одной стороны, она поддерживает пассивность у пользователей создавая условия, в которых нет нужды принимать сложные решения живя по принципу «избегание боли» и вечного поиска удовольствия, с другой стороны люди с диффузной идентичностью с подозрением относятся к другим и считают, что близкие их не понимают. Подобное разделение качеств образа самоидентификации и непризнание моральной ответственности за совершенные в игровом мире действия, соответствует диффузной идентичности личности. Игровая идентичность неспособна выработать устойчивый набор целей и обяза-

тельств, на которых базируется зрелая идентичность. Фантазия и уход в виртуальное пространство игры в этом случае может стать основой жизнедеятельности игроков с ИИ [4]. Следствием этого ухода является все большая погруженность в игровую идентичность и дальнейшее развитие КИЗ, что подтверждается корреляционным анализом данных исследования, приведённым в таблице 3.5.

Таблица. 3.5

Взаимосвязи показателя игровой идентичности личности с факторами формирования компьютерной игровой зависимости и игровой идентичности личности в группе лиц с КИЗ и без неё

	Игровая идентичность личности	
	Группа с признаками компьютерной игровой зависимости ($p \leq 0,05$)	Группа без компьютерной игровой зависимости ($p \leq 0,05$)
Возраст респондентов	-0,34	0,02
КЗ	0,49	0,017
Сниженное настроение, ощущение тоски, пустоты, раздражительность, если нет возможности вернуться к компьютерной игре	0,4	-0,12
Эмоциональное отношение к игре и реальному миру	0,7	0,6
Наделение игры исключительными свойствами и/или функциями	0,59	0,39
Позиция по отношению к повседневной и игровой реальности деятельности	0,56	0,54
Категория идентификации собственного реального я и героя игры	0,29	-0,36
Игра как способ/ инструмент коммуникации с окружающими людьми	0,54	0,6
Принятие игры и реальной жизни	0,65	0,56
Отношение к изменениям в собственной личности и повседневной жизни под влиянием компьютерных игр	0,57	0,42

В группе лиц с КИЗ выявлено большее количество категорий ИИ в взаимосвязи с общим показателем ИИ, а также большая теснота этих связей, что указывает на компьютерную игровую зависимость как фактор, влияющий на формирование ИИ. Возможность удовлетворения потребности в самоопределении посредством игровой среды влечёт за собой предпочтение игрового процесса деятельности в повседневной реальности. При компьютерной игровой зависи-

8 <https://phsreda.com>

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ности происходит сужение пространства субъектности в реальном мире и расширению его в виртуальном за счёт отсутствия видения альтернативы для самовыражения в реальном мире. Выраженная игровая активность способствует формированию социальной дисфункции и компьютерной игровой зависимости.

Список литературы

1. Дедкова Л.Ю. Анализ актуальности компьютерной зависимости среди подростков белорусской популяции и некоторых социальных факторов, вовлеченных в ее формирование / Л.Ю. Дедкова, А.В. Копытов // БГМУ: 90 лет в авангарде медицинской науки и практики: сб. науч. тр. / Белорус. гос. мед. ун-т. – Вып. 3. – Минск, 2013. – С. 52–55. EDN XPXYZV
2. Жичкина А.Е. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью / А.Е. Жичкина, Е.П. Белинская [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://cyberpsy.ru/articles/self-presentation_identity (дата обращения: 23.09.2024).
3. Кореневский К.М. Игровая идентичность у подростков, склонных к формированию игровой компьютерной зависимости / К.М. Кореневский // Вышэйша школа. – 2025. – №1 (165). – С. 41–45.
4. Поляков А.М. Методика исследования игровой идентичности подростков, склонных к игровой компьютерной зависимости / А.М. Поляков, К.М. Кореневский // Актуальные проблемы психологического знания. – 2024. – №4 (69). – С. 105–123. – DOI:10.51944/20738544_2024_4_105. EDN ENEUUK
5. Поляков А.М. Развитие сознания в контексте проблемы знакового и символического опосредствования / А.М. Поляков // Культурно-историческая психология. – 2022. – №2 (18). – С. 4–12. DOI:10.17759/chp.2022180201. EDN YIGWRU
6. Проблема компьютерной зависимости: медико-психологические аспекты / К.Н. Мезяная [и др.] // Мед. новости. – 2016. – №4 (259). – С. 22–27. EDN VXPJER

7. Радаев В.В. Современный стратификационный анализ / В.В. Радаев // Экономическая социология. (2006. (№3 (7). (С. 95–108. EDN OYOAXJ
8. Marcia J. Ego identity: a handbook for psychological research. Springer-Verlag New York Inc., 1993. 391p.