

ственного педагогического университета имени А.И.Герцена. – СПб., 2011. – №132. – 91-98.

3. Кобозева И. М. Теория речевых актов как один из вариантов теории речевой деятельности // Новое в зарубежной лингвистике. – 1986. – №17. – С. 7-21.

4. Остин Дж. Слово как действие // Новое в зарубежной лингвистике: Вып. 17. Теория речевых актов. – М.: Прогресс, 1986. – с. 22 - 128.

5. Серль Дж. Природа интенциональных состояний // Философия, логика, язык: Пер. с англ. и нем./ Общ. ред. Д.П. Горского и В.В. Петрова. - М.: Прогресс, 1987. - с.96-127.

6. Сёрль Дж.Р. Что такое речевой акт?; Косвенные речевые акты; Классификация речевых актов // Новое в зарубежной лингвистике: Вып. 17. Теория речевых актов. – М.: Прогресс, 1986 – С. 151 – 283.

УДК 101.9

Новикова Оксана Николаевна

ИГРОВОЙ ПОДХОД К ФОРМИРОВАНИЮ ЛИЧНОСТНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ В ОБЩЕСТВЕ ПОСТМОДЕРНА

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: Игра, идентичность, постмодерн.

АННОТАЦИЯ. Автором статьи утверждается актуальность проблемы самоидентификации современного человека. Определяется наиболее актуальный в современных условиях для этого способ – игра, конкретно, компьютерная игра. Игра рассматривается как социокультурный контекст современного человека, позволяющий ему найти себя и свои жизненные ориентиры.

Novikova Oksana Nikolaevna

THE GAME APPROACH TO THE FORMATION OF PERSONAL IDENTITY IN POSTMODERN SOCIETY

KEY WORDS: The game, identity, postmodernism.

ABSTRACT. The author argues the urgency of the problem of identity of modern man. Determined the most urgent in modern conditions this method is the game, specifically, a computer game. The game is regarded as a socio-cultural context of modern man, allowing him to find themselves and their life goals.

В условиях экономической нестабильности и экологической напряженности, на фоне снижения уровня жизни и распада института семьи наблюдается ухудшение психофизического состояния человека. В современной научной практике данный феномен ассоциируется с трудностями личностной идентификации, предполагающей четкие ответы на вопросы: «Кто Я?» и «Каково мое место в мире?». В то же время конструирование личностной идентичности ни при каких условиях нельзя переложить на чужие плечи. Оно осуществляется в процессе взаимодействия с миром в многообразных проявлениях отношения «Я - Другой», благодаря чему индивид осуществляет самопознание и самоопределение, реализуемые в коммуникативных и поведенческих формах, отражающих понимание принадлежности к какой-либо общности, группе, с выделением своего места и роли в данном социокультурном пространстве.

Жизнедеятельность индивида, подразумевает способ его существования, реализованный через повседневную активность и досуг. Практика свидетельствует, что человек либо растворяется во всеобщей массе, либо всеми правдами и неправдами стремится идентифицировать себя как индивидуальность, персонифицировать себя как личность. Безусловно, процесс идентификации как феномен «выделения» человека из толпы произошел не сразу, а является фактом антропогенеза и социогенеза. Но смысл и ценностное основание данного феномена во все времена представлен в обнаружении себя в социальном мире, понимании себя с гносеологической, аксиологической, герменевтической и самопрезентативной стороны. Смысловой стержень идентификационного процесса заключается в обнаружении себя, нахождение своего субъективно-значимого места в группе, коллективе, обществе, реализованного через деятель-

ность, демонстрирующую самоидентичность и самопрезентативность. Несмотря на то, что интерес к понятию идентичности возник сравнительно недавно, но проблема соответствия самому себе поднималась в работах многих мыслителей, занимающихся вопросами антропологии, психологии, истории, медицины, политологии, философии, этологии и др.

Активный научный поиск проблемы персональной и групповой идентичности начинается с 50-х годов XX века, когда появляются работы З. Фрейда, Ч. Кули, Дж. Мида, П. Рикера, Э. Гоффмана, Э. Эриксона и др.

В рамках рассматриваемой темы интересны работы М.В. Заковоротной, с анализом проблемы идентичности в современном обществе и культуре, через призму изменения понимания идентичности в различные исторические эпохи [1].

В работах Ю. Хабермаса Я-идентичность раскрывается через баланс личностной и социальной идентичности, ведь личностная идентичность обеспечивает связность истории жизни человека, а социальная идентичность отвечает за все социальные роли, проживаемые в ходе бытия. Благодаря коммуникации индивид проясняет свою идентичность, стремясь соответствовать нормативным ожиданиям партнера, но выражая свою неповторимость [3].

Сегодня, идеология, ценности, культура и как следствие стиль жизни меняются так быстро, что человек подчас не успевает не только реализовать, но и запланировать что-то в своей последующей жизнедеятельности. Концепция *projet de la vie* («проект жизни»), высказанная Жан-Поль Сартром, сейчас неактуальна, так как современник ограничен быстро меняющимися условиями бытования, в праве возможности в раннем возрасте выбрать жизненный путь и следовать ему.

В постмодернистском пространстве правила жизни (игры) меняются по ходу действия. В моде чередование кратковременных событий, технологически сплоченных в одной всеобъемлющей игре, именуемой жизнь. Правила коротких игр основаны на требовании – избегать долгосрочных взаимодействий, фиксаций, не быть привязанным к конкретному месту, профессии, ценностям. Не планировать будущее, как и не опи-

ратся на прошлое. Современному человеку приходится идентифицировать себя во многих плоскостях: когнитивной (конкретное знание о себе как члене социальной общности и осознание отличия «своих» от «чужих»); ценностной (различные ценностные представления о себе и своих общностях, разрешениях и запретах, нормах и требованиях); аффективной (оценка значимости своего членства в общности, определения позитивных и негативных установок по отношению к «своим» и «чужим»); защитной (упорядочивание социального опыта как реакция на дестабилизирующую социальную среду).

Согласно теории ролей, предложенной Э. Гоффманом, индивид приобретает не одну, а несколько идентичностей в ходе жизнедеятельности, реализованные в социальном взаимодействии. Психолог Ж. Лакан также придерживается версии, что субъективность не может быть сведена к единому Я. Он считает, что «человек никогда не тождественен своему атрибуту», и его Я, никогда не может быть определено, «поскольку всегда находится в поисках самого себя»[2,с.78].

В условиях трансформации общества «выживает» тот тип идентичности, который социально мобилен, т.е. смог быстро перестроиться и приспособиться к новым нормам и ценностям

Излюбленное времяпровождение современников – компьютерная игра. Она притягательна именно тем, что позволяет моментально оказаться в разных реалиях в одно и то же время. Яркие образы, притягательные сюжеты знакомят с иными мирами, уносят игрока из реальности, наделяют сверхвозможностями, дают новые контакты. Ведь интернет и видеоигры – своеобразная возможность реализации скрытых желаний. Слабый от природы в виртуальной игре наделяется сверхвозможностями; тихий, неприметный превращается в супер-героя. В данном игровом пространстве человек начинает существовать в другой реальности и в другом образе: виртуально изменяется пол, возраст, корректируется психическое состояние, сознательно нивелируются отрицательные черты индивида и оптимизируются положительные качества. Как свидетельствует ряд ученых, главным мотивом компьютерной игровой деятельности является желание примерить иную идентичность (как правило,

близкую к идеальному образу себя). Отмечается, что после игрового сеанса игроки чаще всего настроены принимать и оценивать себя более позитивно (И.В. Бурмистров, А.Г. Шмелев, Ю.В. Фомичева, Э. Прибилски и др.).

Исследование Гриффитса [4], проведенное в 1998 г., выделило два типа мотивационного поведения, привлекающих людей к компьютерной игре, виртуальному миру. Первый тип игрока получает удовольствие от самого процесса игры, он мотивирован на соперничество, его удовлетворяет борьба за конечный победный результат. Индивид не отказывается от повседневности, активно участвует в других формах реальности. Игра – досуг, развлечение, приятное времяпровождение, способствующее самопознанию, самовыражению, саморазвитию и тренингу определенных умений.

Второй тип игрока ориентирован на эскапизм. Его мировоззрение, стиль жизни базируется на воображаемом, подменяющем реальность, мире. Чаще данный тип имеет проблемы коммуникативного плана (замкнутость, минимальность контактов, боязнь общения, непонимание и неприятие со стороны других людей и т.д.). Но и в этом случае компьютерная игра несет некоторые позитивные моменты для личностной идентификации, становясь формой выхода из стресса. Приспосабливаясь через игровое взаимодействие к определенным условиям, человек вступает в систему социальных взаимоотношений, обменивается информацией, корректирует свои поведенческие реакции в сопоставлении с поведением другого человека, правилами игры и т.д. Игра восполняет недостающие чувства, эмоции, жизненный опыт. Хотя она в противовес жизни и более однообразна в экзистенциальном смысле, сама становится тем событием, в котором изменяются личностные качества. Каждый игрок играя, прежде всего, манипулирует самим собой, перестраивается, изменяется в соответствие с новыми реалиями и правилами. Инновационное в человеческой жизнедеятельности происходит от иррациональной установки игры, которая способствует тому, чтобы играющий верит (или не верит) во все, что происходит в сюжете игры, и выходит в своих фантазиях за ее рамки. Раз за разом, проигрывая одну и ту же игровую ситуа-

цию, индивид закрепляет не только свои знания, но и совершенствует свои навыки. Он живет игрой не ради приобретения подготовки к жизни, а в ходе игры естественно приобретает данную подготовку, так как у него возникает потребность разыгрывать именно те действия, которые для него непривычны, что способствует более глубокому самопознанию и самопониманию и более адекватному осознанию личностной идентичности.

Рассматривая в процессе идентификации индивида роль игрового феномена, следует отметить, что через игру человек выражает свое отношение к бытию, так как сама игра и является тем самым отношением. Мир игры безграничен, зыбок и эластичен. Он чередуется краткими взлетами и падениями (ударами судьбы), объединенный порядком и хаосом, законом и отрицанием такового, сочетанием правды и лжи, силы и слабости. Проблема современной жизни – предугадать действия противника, и предваряя их последствия, сделать первый ход.

Специфика современного виртуального пространства как возможности приобретения своей идентичности состоит в том, что понимание себя и другого происходит через собственное делание, проживание, бытие в определенной виртуальной среде, благодаря чему осуществляется попытка преодоления собственной ограниченности, изменяются ценностно-смысловые и содержательные горизонты личности. Виртуальный игровой мир способствует активному выявлению возможностей личности, так как благодаря перемещению в другое Я, играющий как бы обращается к другому миру – миру возможно, открывается навстречу ему, приобретает способность самозменения.

Таким образом, человек эпохи постмодерна, располагая поливариативом возможных идентификаций, как ролевых, так и проектных, получает расширенные возможности реализации. Он уже изначально входит в большое количество групп и сообществ, нормы и ценности которых нередко противоречат друг другу. В этом социокультурном контексте индивид формирует отношение к жизни как к игре, с частой сменой обстоятельств, правил, партнеров-игроков, где значимое место приобретает случай, шанс, фортуна.

Литература:

1. Заворотная, М.В. Идентичность человека. Социально-философские аспекты. – Ростов-н/Д: СКНЦ ВШ, 1999.
2. Лакан, Ж. Стадия зеркала и ее роль в формировании функции Я в том виде, в каком она предстает нам в психоаналитическом опыте // Семинары. Книга 2. «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа. – М., 1999.
3. Хабермас, Ю. Демократия. Разум. Нравственность. – М.: АCADEMIA, 1995.
4. Griffiths M.D. Internet addiction: Internet fuels other addictions// Student British Medical Journal. – 1999. V. 7. – P. 428-429.

УДК 0012

Отраднава Екатерина Владимировна

**РЕКЛАМА КАК ФОРМА
МАССОВОЙ КОММУНИКАЦИИ: ВЗГЛЯД СКВОЗЬ
ПРИЗМУ КРОССКУЛЬТУРНОГО ДИАЛОГА**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: Коммуникация, диалог, культура, реклама.

АННОТАЦИЯ. В статье выявляется ведущая роль кросскультурного диалога для взаимодействия различных обществ. Кросскультурность определяется как методологическая основа развития гуманитарных наук. Определяются и характеризуются результаты и субъекты кросскультурной коммуникации. Реклама является одной из форм межкультурной коммуникации, автор определяет барьеры, мешающие восприятию рекламы.

Otradnova Ekaterina Vladimirovna

**ADVERTISING AS A FORM OF MASS COMMUNICATION:
THOUGHT THE PRISM OF CROSS- CULTURAL DIALOGUE**