

УДК 159.923.5:794
ББК 88.312+88.42-72

ГСНТИ 02.15.51

Код ВАК 09.00.11, 09.00.13

Новикова Оксана Николаевна,

кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой философии, Уральский государственный лесотехнический университет; 620032, г. Екатеринбург, Сибирский тракт, 37; e-mail: oksnovi@mail.ru

ВИРТУАЛЬНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ЛИЧНОСТНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: виртуальная реальность; сетевые коммуникации; фантомы-симулякры; виртуальная игра; личностная идентичность; игровая зависимость.

АННОТАЦИЯ. В современном социокультурном пространстве виртуальная среда становится имманентной самой структуре бытия, оказывая все возрастающее воздействие на сознание и поведение людей. Особенно это касается детей и подростков, для которых компьютерные игры становятся все более притягательным занятием, погружающим их в мир виртуальной реальности. В статье раскрывается противоречивое воздействие виртуальных игр на формирование личностной идентичности подростков.

Novikova Oksana Nikolaevna,

Candidate of Pedagogy, Associate Professor, Head of Department of Philosophy, Ural State Forest Engineering University, Ekaterinburg.

VIRTUAL GAME AS MEANS OF PERSONAL IDENTIFICATION OF CHILDREN AND TEENAGERS

KEY WORDS: virtual reality; network communications; phantoms of simulacra; virtual game; personal identity; game addiction.

ABSTRACT. Virtual environment becomes an immanent feature of the structure of life in modern socio-cultural space, making escalating impact on the consciousness and behavior of people. It especially concerns children and teenagers for whom computer games become a more and more attractive occupation immersing them in the world of virtual reality. The article reveals the inconsistent impact of virtual games on the formation of the personal identity of children and teenagers.

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 ребенок 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.

В современной науке выдвинуто и доказано немало положений о значении игрового компонента в становлении человеческой культуры, его роли в социализации,

передаче накопленного опыта, адаптации в социально-культурной среде. На сегодняшний день существует большое количество различных, подчас противоречивых определений понятия «игры», фиксирующих разнообразие подходов и направлений исследования. Например, философский словарь предлагает следующее определение игры: игра – разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и представляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей (4, с. 284). Педагогический словарь определяет игру как один из видов деятельности, характерных для животных и человека, имитирующих обстановку предметной и социальной действительности. А с образовательной точки зрения игра – это способ группового диалогического исследования возможной действительности в контексте личностных интересов (7, с. 34). Все отмеченные свойства игры, а также то, что игра является ведущим видом деятельности в детском возрасте, позволяют использовать ее в качестве

средства формирования личностной идентичности ребенка.

Однако проблема состоит в том, что в современном социокультурном пространстве виртуальная среда становится имманентной самой структуре бытия, оказывая все возрастающее воздействие на процесс формирования личностных качеств. Современная педагогическая наука стремится объяснить и найти выход из ситуации, когда мир детей и подростков захватывается виртуальным пространством. Непосредственное переживание в виртуальной игровой среде мнимой реальности, восприятие ее как подлинной и делает сетевые коммуникации актуализированной реальностью через угрозу замещения реального мира экранным.

В практику бытия прочно вошла виртуальная реальность, которая в сознании людей ассоциируется прежде всего с компьютерной деятельностью и применяется не только в рамках специализированных сфер, но и в социальной и индивидуальной жизни, выступающей как виртуальные сущности. Еще в римской литературе, рассматриваемой в трудах А. Ф. Лосева по античной эстетике, латинское «*virtus*» используется для описания боевых доблестей, духа, снизошедшего экстаза, полученного в минуты борьбы. Дальнейшее развитие данного определения уходит своими корнями в средневековую схоластику и обозначает жизненную активную силу, имеющую связь с всеобщей абсолютной сущностью, предъявленной через активность единичных предметов (9, с. 848-849).

Современный интерес к данному явлению возник в 70 гг. XX века и проявился в виде понимания: «Виртуальный – возможный, такой, который может или должен появиться при определенных условиях». В качестве понятия массовой культуры и феномена компьютерного продукта термин был введен Жароном Ланье (Jaron Lanier) в начале 80-х годов.

В рамках постмодернистской парадигмы для раскрытия категории «виртуальная реальность» подчас исследователи пользуются теорией симулякров (от лат. «*simulare*» – притворяться), рассматривая виртуальную реальность как модель, способную меняться в зависимости от цели применения (Ж. Делез, Ж. Бодрийяр).

Платон был первым, кто в диалоге «Софист» обозначил проблему присутствия в бытии фантомов-симулякров, искажающих реальность. Философ отстаивает мысль, что человеческое подражание подразделяется на творение образов, соответствующих предметам, и сотворяет призраки, им не надлежащие (6). В отличие от Платона, наш современник Ж. Делез рассматривает симулякр

как фантасмагорический образ, уже изначально лишенный подобия, представленный через внешний эффект, иллюзию, чья подлинная сущность пребывает в «вечном изменении, расхождении и различии в самом себе». Ж. Делез утверждает: «Все стало симулякром. Но под симулякром мы должны иметь в виду не простую имитацию, а скорее действие, в силу которого сама идея образца или особой оппозиции опровергается, отвергается. Симулякр – инстанция, включающая в себя различие двух расходящихся разрядов, которыми он играет, устраняя любое подобие, чтобы с этого момента нельзя было указать на существование оригинала или копии» (5, с. 93).

Излюбленное времяпровождение подростков – 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 ребенок начинает существовать в другом измерении и в ином образе: виртуально изменяется пол, возраст, корректируется психическое состояние, сознательно нивелируются отрицательные черты индивида и оптимизируются положительные качества.

Входя в киберпространство, ребенок попадает не просто в иную реальность, с другими телами, ландшафтами, инородными предметами (симулякрами), замещающими настоящий мир, он сам становится «развеществленным» телом, тем самым симулякром, способным по-новому ощутить бытие, обретая иной телесный и психологически-эмоциональный облик. Происходит, с одной стороны, *слияние субъекта и симулякра*, а с другой – *раздвоение целостности индивида*, одновременно находящегося в двух измерениях – в реальном мире, за компьютерным столом, физически мало проявляющим активность, а в виртуальном – в активном действии. Данное состояние названо «терминальной тождественностью» (Уильям Берроуз) и определяется как «безошибочно вздвоенное сочленение, в котором мы находим и конец субъекта, и новую субъективность, сконструированную за пультом компьютера или телевизионным экраном» (3, с. 177). В результате данного слияния изменяется самость в понимании тела, воли, самой личности.

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 (1), проведенное в 1998 г., выделило два типа мотивационного поведения, привлекающих людей к компьютерной игре, виртуальному миру. *Первый тип* – когда игроки, которые получают удовольствие от самого процесса игры, они мотивированы на соперничество, их 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 – когда игрок *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). Новейшие программные и сетевые ресурсы уже сейчас предлагают сделать пребывание в виртуальном пространстве простым и приятательным в противовес реальному миру, наполненному тревогами, волнениями и проблемами. Информационное общество сознательно трансформируется в тотальную симуляцию, с целью исполнения самых фантастических, иррациональных желаний индивидов, особенно детей, обладающих в силу возраста повышенной иллюзорностью. В этом случае компьютерная игра, весь виртуальный мир имеет некоторые *позитивные моменты для личностной идентификации*. Она становится формой выхода из стресса, дает чувство свободы, которой так не хватает подросткам в реальной жизни (контроль родителей, соблюдение устойчивых социальных норм, координация и учет не только своих интересов, но и интересов других людей и т. д.). В виртуальном мире изменяются правила жизни, они устанавливаются самим игроком. Иллюзия управления своей жизнью, вымышленной реальностью, служит главным мотивом «существования» в виртуальной среде. Приспосабливаясь через игровое взаимодействие к определенным условиям, ребенок вступает в систему социальных взаимоотношений, обменивается информацией, корректирует

свои поведенческие реакции в сопоставлении с поведением другого человека, правилами игры и т. д.

Этика игры дает внешнюю и внутреннюю независимость как от самого себя, так и от социального и природного факторов. Этим и объясняется огромная зависимость от виртуальных игр у детей, не имеющих еще должного практического опыта взаимодействия с социальным окружением. Меняя материалы, игровые ориентиры, замещая смыслы и значения, ребенок получает мнимую сиюминутную свободу от условностей и канонов повседневности. Соединяя в себе рациональное и иррациональное начало, необходимое и случайное, правила и свободу выбора, игра преобразует хаотичные начала в природе индивида.

Именно виртуальная игра благодаря своим временным и пространственным возможностям позволяет за короткий период перепробовать, примерить на себя разные роли, освоить эмпирически окружающий мир через взаимодействие с виртуальными объектами окружающего мира. В данном случае законы практической жизни заменяются временными, произвольно установленными, обеспечивающими нужное действие игры. Не согласный с правилами, принятыми нормами в данной игровой ситуации, автоматически выходит из игрового поля. Действие в пределах установленных правил заставляет игроков находить выход из ситуаций в рамках установленных границ. С одной стороны, подражание, а с другой – интерпретация способствуют вовлечению и реальному проживанию конкретной игровой роли играющим. 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 соответствии с новыми реалиями и правилами. Инновационное в человеческой жизнедеятельности происходит от иррациональной установки игры, которая способствует тому, чтобы играющий верил (или не верил) во все, что происходит в сюжете игры, и выходит в своих фантазиях за ее рамки. Современные возможности информационных технологий обладают гипнотическим эффектом, они притягивают, приковывают, концентрируют внимание, развивают креативность и нестандартность мышления, заинтересовывают и полностью захватывают разум, мысли и чувства ребенка.

Легкость овладения новым виртуальным миром, выполнение всех сложных информационных операций простым кликом

компьютерной мыши, развертывание виртуальных событий по данным технологиям вызывают восторг у ребенка, для которого освоение многих новых форм действительности, получение и закрепление знаний о мире и окружающем пространстве подчас связано с тяжелейшими умственными и физическими затратами. Образовательная практика свидетельствует о том, что дети любят учиться чему-то новому и получают удовольствие от демонстрации своих способностей, особенно если новые навыки приобретаются быстро и без видимого напряжения. Раз за разом, проигрывая одну и ту же игровую ситуацию, ребенок закрепляет не только свои знания, но и совершенствует свои навыки.

Мир массовой игровой культуры строится на бесконечности. Заканчивается одна сессия, один тур, уровень, начинается следующий, еще интереснее, сложнее, более захватывающий и интригующий. Ребенок 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, способствующие более глубокому самопознанию и самопониманию и более адекватному осознанию личностной идентичности. Разработчики игр стремятся сделать игровой портал бескрайним, чтобы в нем можно было «существовать» снова и снова.

Мир игры безграничен, зыбок и эластичен. В нем чередуются краткие взлеты и падения (удары судьбы), объединенные порядком и хаосом, законом и отрицанием такового, сочетанием правды и лжи, силы и слабости.

Обычно в виртуальном игровом пространстве персонажи игр обладают привлекательностью благодаря своей узнаваемости (герои сказок, любимых мультфильмов, детских комиксов и т. д.). С ними приятно идентифицироваться, им легко подражать, за ними интересно следовать, так как почти всегда данный персонаж нацелен на победу. Ребенок, в силу возраста еще не имея устойчивых социальных ориентиров, тяготеет к необходимости личностных взаимодействий, выстроенных на шаблонах, заготовленных клише, история выбранного героя как бы разыгрывается по сценарию, заранее спланированному сюжету.

Именно данные типы игр и формируют определенные личностные качества. Предпочтение тех или иных игровых форм позволяет прогнозировать реакции определенного типа, что способствует уже групповой идентичности. Сама идея принадлежности к той или иной группе подчас вызывает у ребенка чувство удовлетворения,

основанное на феномене групповой референции (соотнесение собственного мнения и мнения другого при принятии решения и самооценки себя), совпадения ценностных позиций, понимания самоидентичности, рефлексивного самоопределения вкупе с внерациональным постижением «Другого» через личностное самоотношение.

Войдя в виртуальную среду, ребенок уже попадает в определенную историю, выстроенную на неких взаимоотношениях, он может сочинять или изменять созданные не им истории, структурировать их, но до конца управлять этим процессом ему не дано, так как субъективная история в виртуальном мире корректируется и координируется всеми иными участниками, вследствие этого появляются «метасюжеты». Через «метасюжеты» виртуальные сети легко «вписывают» человека в современный ритм жизни, ведь онлайн-сообщество обеспечивает возможность контакта и общения.

Каждая партия есть начало, но в то же время и продолжение предшествующего опыта. Игра формирует и воспитывает самообладание, практикует его почти во всех отношениях, т. е. способствует развитию понимания «Я», что я могу или я не могу. Игра как бы включает в действие программные механизмы жизни ребенка и дает возможность понять, что упорство и осмотрительность, дерзкий риск и надежда на удачу дают разный конечный результат. Она способствует выработке определенной модели поведения и формирует свой способ презентации себя миру.

Современная научная практика свидетельствует, что индивид движим к игре мотивами, основание которых раскрывается самой природой игры. Так, Р. Кайюа указывает на то, что основным мотивом к игровой деятельности является «потребность в самоутверждении, желание показать себя самым лучшим». И действительно, понимание, что жизнь является борьбой, противостоянием, заставляет ребенка стремиться не просто победить, но главное – доказать как самому себе, так и окружению, что он более достоин, приспособлен и лучше адаптирован к тем или иным социальным условиям. Дух агона, стремление к достижению и поддержанию определенного статуса являются доминирующей потребностью самоопределения.

Любая игра настраивает на выигрыш, но в то же время требует от победителя сражения без враждебности. Желание победы соединено с пониманием спокойного принятия поражения, без гнева и отчаяния признания своей временной неудачи с надеждой на дальнейший выигрыш и победу в следующем раунде, в другой игре. Игра дает возможность получать удовольствия не

только от выигрыша, но и от паники перед лицом проигрыша, знакомит с разными эмоциями и реакцией конкретного индивида на данный факт. Виртуальный мир выступает симулякр не столько вновь созданных миров, сколько определенных ярких переживаний, сильных эмоций, подерживаемых азартом.

Американский исследователь Й. Солер определяет: «Сеть – это место безопасной пробы разных ролей, позиций и возможных идентичностей; это своего рода тренажер для «Я», которое человек собирается предьявить миру» (2).

Вместе с тем, возможность игры с ролями, технология выстраивания множественного «Я» как в виртуальной среде, так и в прикладной действительности требуют от играющего постоянного переключения с одной социальной ситуации на другую, так *формируется клиповое мышление*, создающее прерывность повседневности. Сегодня ребенок, как правило, готов использовать только вторичную информацию, он не стремится к ее созиданию, а прежде всего перерабатывает то, что уже открыто, известно. Имея доступ к огромному информационному пласту, ребенок перестает ее ценить, так как мало думает над содержанием, а стремится к компилированию. Обычно мозаичные знания не подкрепляются опытом и не прорабатываются эмоционально в сознании. Отсюда и «неуловимая» идентичность: «Сегодня «Я» как регулирующая и смыслообразующая структура становится избыточной... нужна только инсценировка своей индивидуальности, в результате личность проявляет себя лишь как «фасад Я» (8, с. 69).

Зато молодое поколение, обладающее клиповым мышлением, способно с большей скоростью обработать полученную информацию, так как сформирован навык быстрого переключения с одного смыслового фрагмента на другой. Современные дети обладают *способностью к многозадачности*; практика свидетельствует, что, делая уроки, они, как правило, слушают музыку, общаются в чате, редактируют фото, бродят по сети и т. д. Конечно, дети менее сконцентрированы, предпочитают не рассудочные, а визуальные символы, стремятся к повышенному вниманию к себе и желают получить все и сразу...

Сегодня с развитием высоких технологий сам феномен «игры души» радикально изменился: он прошел период от первоначальных видеоигр (стрелялки, догонялки, перемещалки и т.д) до игровых сообществ, с выделением социальной составляющей, выраженных в коммуникативных обменах. Огромной популярностью пользуются информационные социальные среды, объеди-

ненные некоей смесью энциклопедических знаний, соединенные с элементами шопинга, презентации себя, объединения в группы по интересам, реализованные в виртуальном пространстве. Например, «Facebook», «My Space», «Twitter», «ВКонтакте» и др., организованные для построения, отражения и организации социальных взаимоотношений, все же базируются на принципах игры, в которых кроме взрослых большое количество подростков ведет нешуточную борьбу за популярность.

Создание личного профиля (с указанием сведений о себе) уже допускает не реальное, а некое «игровое» демонстрирование себя, через аватар, профиль и организацию своей страницы. Термин «аватар» на санскрите означающий воплощение Бога в физической форме, изначально предполагает и дает возможность через небольшую картинку преобразить сущность каждого. Созданный профиль, как правило, содержит информацию, в выгодном свете демонстрирующую владельца (допускаются недомолвки, информация о себе, как правило, приукрашена или сознательно опускаются сведения о качествах и характеристиках индивида отрицательного свойства).

Формирование современных реалий в игровых технологиях способствует созданию жизненных стратегий, с одной стороны, выделяющих индивидуальность, а с другой – *нивелирующих ее*. Распространенные фрагментарные и непостоянные личностные контакты без взаимных обязательств и обязанностей формируют антипривязанность, независимость друг от друга, индивидуальную автономию. Нередко подростки склонны к формированию *негативной идентичности*, стремясь быть полностью противоположными тому, какими их хочет видеть социум. Негативная идентичность является следствием попытки овладеть жизненной ситуацией, когда позитивная идентичность не удовлетворяет подростка. Как правило, негативная идентичность реализуется через опасные и нежелательные роли, в которых он демонстрирует себя. Подросток стремится построить искусственные, альтернативные версии собственного «Я» через технологии ролевой игры, способствующей уходу в другой, ирреальный мир, основанный на эскапизме.

Таким образом, проведенный нами анализ позволяет прежде всего отметить, что игра является всеобщим принципом конструирования личностной идентичности, ибо служит способом понимания себя посредством развертывания в игровом действии своего отношения к Другому. И в этом ее позитивное значение.

Однако виртуальная игра приобрела новые качества, оказывающие противоречивое влияние на формирование личностной идентичности детей и подростков. Погружаясь в мир виртуальных игр, дети и подростки приобретают отношение к жизни как к игре с частой сменой обстоятельств, правил, партнеров-игроков, где значимое место приобретает случай, шанс, фортуна. В

результате у них формируется неустойчивая идентичность, которая может резко меняться под влиянием новых симулякров.

Кроме того, можно с определенной уверенностью утверждать, что игра как средство формирования личностной идентичности детей и подростков, став виртуальной игрой, вышла из-под контроля педагогического сообщества, включая и родителей.

Л И Т Е Р А Т У Р А

1. Griffiths M. D. Internet addiction: Internet fuels other addictions(текст)/ M.D Griffiths // Student British Medical Journal. 1999. V. 7. P. 428-429.
2. Psychology of Cyberspace. URL: www.rider.edu/users/suler/psyciber/future-ter.html
3. Бьюкетмен С. Конечная тождественность // Комментарии. №11. М., 1997.
4. Всемирная энциклопедия: философия XX век / Гл. науч. ред. и сост. А. А. Грицанов. М. : АСТ, 2012.
5. Делез Ж. Различие и повторение. Спб., 1998.
6. Платон. Собрание сочинений. М., 1993. Т. 2. С. 339-345.
7. Словарь-справочник современного российского профессионального образования / Авт.-сост. В. И. Блинов, И. А. Волошина и др. Вып. 1. М. : ФИРО, 2010.
8. Уханов Е. В. Смерть субъекта в сетевых коммуникациях // Открытое образование. 2006. № 3. С. 68-81.
9. Фома Аквинский. Сумма теологии // Антология мировой философии. М., 1969, С. 848-849.

Статью рекомендует д-р филос. наук, проф. Л. А. Беляева.