

КУЗНЕЦОВА Д. А., ПОЛОВИНКИНА М. С.
ИЗУЧЕНИЕ ЛИЧНОСТНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ
УЧАСТНИКОВ ИГРОВОГО СООБЩЕСТВА

Аннотация. В статье рассмотрены особенности подростков, являющихся участникам игрового сообщества. Рассматриваются теоретические основы формирования личностной идентичности и механизмов идентификации описываемой возрастной группы. Представлены результаты исследования показателей личностной идентичности и самоотношения подростков-участников игрового сообщества.

Ключевые слова: участники игрового сообщества, подростки, личностная идентичность, самоотношение.

KUZNETSOVA D. A., POLOVINKINA M. S.
EXPLORING PERSONAL IDENTITY
OF GAMING COMMUNITY MEMBERS

Abstract. The article discusses the features of adolescents who are members of the gaming community. The theoretical foundations of the formation of personal identity and the mechanisms for identifying the described age group are considered. The results of the study of indicators of personal identity and self-association of adolescents participating in the gaming community are presented.

Keywords: members of gaming community, adolescents, personal identity, self-association.

В современных психологических исследованиях проблема изучения личностной идентичности занимает значительное место. В научной литературе представлено большое количество работ по проблеме идентичности, её становлению, особенно в подростковом возрасте. Это обусловлено тем, что данная возрастная категория наиболее подвержена влиянию изменений в обществе и культуре, что объясняет трудности в описании феномена идентичности подросткового возраста [4].

Существует множество теоретических концепций в области изучения личностной идентичности. Достоверно известно, что идентичность является частью субъективной реальности каждого человека, формируясь под воздействием социальных процессов. Так, история данного понятия начинается с работ профессора Гарвардского университета У. Джеймса, где он описывает, что человек способен думать о себе в двух аспектах: личном и социальном, а также использует понятие «характер», а не «идентичность». С точки зрения З. Фрейда, категория «идентичность» обозначает частный, внутренний мир и эмоциональные силы человека. Идентичность формируется с детства путем механизма идентификации. В

аналитической традиции сходное содержание отражено в понимании «персоны». По К. Г. Юнгу «персона» – это маски, которые человек носит в различных ситуациях и при различном окружении, что соотносится с понятием идентичности. Далее идеи К. Г. Юнга раскрыл Э. Эриксон, который говорил о том, что идентичность является тождеством самому себе в разных ситуациях. В отечественной литературе данная точка зрения поддержана Е. Т. Соколовой, которая определяет самоидентичность как «устойчиво переживаемую тождественность «Я» во времени и пространстве». Дж. Мид усилил акцент на адаптивной роли идентичности, введя аспект «Ме» и разделение на осознаваемую и неосознаваемую идентичность. И. Гоффман и Р. Фогельсон предложили свои классификации идентичности, где прослеживается идея об идентичности как о посреднике между уникальностью человека и группой или обществом в целом [2]. Представители когнитивной психологии также разделяли идентичность на два аспекта: ориентация на социум и на уникальность личности, где идентичность понималась как когнитивная система, регулирующая поведение. Экзистенциально-гуманистическая традиция определяет идентичность как внутреннюю сущность и ощущение своего «Я», своей целостности. Так, практически во всех исследованиях мы видим идентичность с двух сторон: личностной и социальной.

В данном исследовании акцент делается на определение особенностей формирования личностной идентичности подростков, являющихся участниками игрового сообщества. Подростки данной категории характеризуются наличием множественной идентичности, что обусловлено потребностью в постоянной идентификации с новым игровым миром [1]. Описываемая потребность проявляется в необходимости быстрой смены неэффективной модели поведения для достижения цели в игровом пространстве. Подобная особенность взаимодействия людей в сети подталкивает к изменениям и поощряет поиск оптимальных путей коммуникации [3].

Базовым механизмом формирования идентичности является идентификация. Идентификация – это осознанное или неосознанное отождествление себя с кем-либо. Процесс идентификации в игровом сообществе имеет свою специфику, так как реализуется в «виртуальном» социуме, в искусственно созданных правилах и способах взаимодействия между участниками игрового сообщества.

Геймеры располагают рядом психологических особенностей, отличающих их от людей не играющих. Это быстрота реакции, самостоятельность, целеустремленность, они готовы к риску и умеют работать в команде единомышленников. Было выявлено, что агрессивное поведение не зависит от процесса игры, а зависит от индивидуально-типологических особенностей личности игрока. Однако, более опытные игроки становятся в меньшей степени ориентированы на сотрудничество и на проявление эмпатии. Они

отличаются практичностью, склонностью к конкуренции, достижениям, но реже находят способы самореализации в реальном мире, тяготятся обыденностью; обладают богатым воображением, ищут ярких, необычных впечатлений. С опытом игры субъективное семантическое пространство виртуального мира усложняется.

Эмпирическое исследование проводилось на базе МБОУ СОШ №1 г. Спасска с использованием следующего комплекса психодиагностического инструментария:

– «Методика исследования личностной идентичности» В. Б. Никишиной, Е. А. Петраш;

– «Методика исследования самоотношения» В. В. Столина, С. Р. Панталева.

В исследовании приняли участие 81 человек – ученики 10-11 классов в возрасте от 15 до 18 лет.

Был выявлен преобладающий статус идентичности у подростков, играющих и неиграющих в компьютерные игры. Результаты по методике исследования личностной идентичности В. Б. Никишиной и Е. А. Петраш представлены в таблице 1.

Таблица 1

**Распределение статусов идентичности по методике
исследования личностной идентичности В. Б. Никишиной, Е. А. Петраш (в %)**

| Статус идентичности | Участники игрового сообщества | Лица, не играющие в компьютерные игры | Достоверность различий |
|-----------------------------|-------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|
| Неопределенная идентичность | 25 | 26 | Различия не выявлены |
| Навязанная идентичность | 13 | 49 | $t_{эмп}=3,6$, при $p \leq 0,01$ |
| Мораторий идентичности | 45 | 21 | $t_{эмп}=2,8$, при $p \leq 0,01$ |
| Сформированная идентичность | 17 | 4 | Различия не выявлены |

Исходя из данных, представленных в таблице 1, следует, что у участников игрового сообщества преобладает статус идентичности – мораторий идентичности. Для данного статуса характерен высокий уровень тревожности, так как это состояние сопровождается кризис идентичности. Для участников игрового сообщества это характерно в большей степени, возможно, из-за того, что игровое пространство вынуждает их постоянно идентифицироваться с новыми персонажами и требованиями в игре. У неиграющих подростков достоверно преобладает навязанная идентичность ($t_{эмп}=3,6$, при $p \leq 0,01$), так как у них нет опыта решения чрезвычайных ситуаций, как у игроков, и им сложно выйти за рамки

своих обыденных моделей поведения, чтобы посмотреть в будущее самостоятельно. Наименее выраженным статусом у играющих подростков является – навязанная идентичность, а у тех, кто не играет в компьютерные игры, – сформированная идентичность.

Далее были рассмотрены параметры структурной организации личностной идентичности с помощью методики исследования личностной идентичности В. Б. Никишиной, Е.А. Петраш. Результаты исследования представлены в таблице 2.

Таблица 2

**Распределение компонентов идентичности по методике
исследования личностной идентичности В. Б. Никишиной и Е. А. Петраш (в %)**

| Структурные компоненты личностной идентичности | Участники игрового сообщества | Лица, не играющие в компьютерные игры | Достоверность различий |
|------------------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|
| Когнитивный компонент | 34 | 37 | Различия не выявлены |
| Эмоционально-мотивационный компонент | 46 | 22 | $t_{эмп}=3,8$, при $p \leq 0,01$ |
| Поведенческий компонент | 20 | 41 | $t_{эмп}=2,3$, при $p \leq 0,05$ |

Данные в таблице 2 свидетельствуют о наличии различий в сформированности эмоционального компонента идентичности у играющих и неиграющих подростков, а именно, в большей сформированности у участников игрового сообщества, что объясняется спецификой их рутинной деятельности, они чаще попадают в нереалистичные ситуации в игровом пространстве и чаще находятся в ситуациях непосредственного оценивания их навыков. У неиграющих подростков больше развит поведенческий компонент, так как они чаще находятся в бытовых ситуациях, требующих определенных установленных действий для решения обыденных задач, поэтому их действия более автоматизированы.

Анализируя параметры структурной организации личностной идентичности участников игрового сообщества и лиц, не состоящих в них, можно отметить низкую степень согласованности между компонентами личностной идентичности у респондентов обеих групп. Однако, это может быть обусловлено их возрастными особенностями. Тем не менее, рассогласованность когнитивного, эмоционально-мотивационного и поведенческого компонентов идентичности может привести к снижению адаптивности личности, трудностям в построении межличностных отношений и проблемам с самоотношением.

Проводя анализ результатов по методике исследования самоотношения личности, можно сделать вывод о том, что у подростков-участников игрового сообщества

относительно неиграющих ребят более ярко выражен показатель «Самоинтерес» ($t_{\text{мп}}=4,7$, при $p \leq 0,01$), «Саморуководство» ($t_{\text{мп}}=3,6$, при $p \leq 0,01$) и «Самопонимание» ($t_{\text{мп}}=5,1$, при $p \leq 0,01$). У неиграющих подростков в большей степени выражен показатель «Самоуважение» ($t_{\text{мп}}=3,4$, при $p \leq 0,01$), «Ожидаемое отношение других» ($t_{\text{мп}}=4,5$, при $p \leq 0,01$), «Самоуверенность» ($t_{\text{мп}}=5,4$, при $p \leq 0,01$) и «Самопринятие» ($t_{\text{мп}}=5,8$, при $p \leq 0,1$; $t_{\text{мп}}=4,5$, при $p \leq 0,01$).

Таким образом, в ходе проведенного исследования были выявлены специфические различия в личностной идентичности и самоотношении участников игрового сообщества и лиц, не играющих в компьютерные игры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бабинович В. С. Идентичность геймера в виртуальном пространстве видеоигр // Вестник Томского государственного университета. – 2019. – № 446. – С. 64–67.
2. Казанская А. В. Текущая идентичность // Идентичность: хрестоматия. – М.: Изд-во Моск. психолого-соц. ин-та, 2008. – 271 с.
3. Короленко Ц. П., Дмитриева Н. В., Загоруйко Е. Н. Идентичность в норме и патологии. – Новосибирск, 2000. – 256 с.
4. Шикова Р. Ю. Идентичность молодежи России в условиях социокультурной трансформации // Вестник Адыгейского государственного университета. – 2010. – № 1. – С. 109–113.