УДК 008С316

А. А. Лисенкова

Игры с идентичностью как новая форма инкультурации

В статье рассматриваются причины игр и экспериментов с идентичностью в пространстве социальных медиа, возможности, открываемые виртуальным пространством, в познании себя через образы, недоступные в реальности. Удовлетворение желаний и выплеск эмоций индивида с помощью игр в сетевых сообществах приводят к вступлению в различные группы и сообщества. В попытке выйти за нормативные рамки реального существования, самореализоваться и уйти от давления окружения реального мира индивид выстраивает кратковременные сетевые образы, примеряет виртуальные маски, экспериментирует с аскриптивными характеристиками. Кроме положительных аспектов познания себя и построения более полной картины мира, данные тенденции имеют и отрицательную сторону: виртуальная реальность и бытование личности в социальных медиа учат индивида культуре симуляции, при этом изменяя и размывая границы между реальностью и виртуальным миром.

Ключевые слова: *социальные медиа, культурная идентичность, виртуальное пространство, коммуникации, социальные сети, игры с идентичностью.*

A. A. Lisenkova. Playing with identity as a new form of inculturation.

The article discusses the causes of games and experimentation with identity in the social media space. The potentials of virtual space and learning about yourself through the images is not available in reality. The satisfaction of desires and emotional outburst of the individual through games network communities lead to join various groups and communities. In an attempt to go beyond the regulatory framework of real existence, self-actualization and escape from the pressure of the environment of the real world, the individual builds a network of short-term images, trying on virtual masks, experimenting with ascriptive characteristics. In addition to the positive aspects of knowing oneself and building a

© Лисенкова А. А., 2017

more complete picture of the world, these trends have a negative side, virtual reality, and the existence of personality in social media teaches the individual to the culture of simulation with changing and blurring the boundaries between reality and the virtual world.

Keywords: *social media, cultural identity, virtual space, communication, social networking, gaming identity.*

Проблема анализа культурной идентичности остается актуальной в гуманитарной среде на протяжении последних лет. С появлением и развитием новых способов коммуникации эта проблема приобрела новые смыслы, и перед исследователями сегодня стоят актуальные задачи изучения этих новых процессов и возможностей. Множественность коннотаций термина «идентичность» связана с концептуализацией данной категории, кроме того, постоянные изменения, происходящие в современном мире, выявляют все новые аспекты формирования идентичности, требующие культурологического и философского осмысления.

Первоначальные подходы к изучению идентичности, представленные З. Фрейдом, Дж. Мидом, У. Джеймсом, П. Рикером, Ж. Лаканом, Ч. Кули, становятся недостаточными и проявляют свою ограниченность в связи с многомерностью изменений, происходящих в современном мире.

Процесс становления идентичности приобретает перманентный характер. Границы процесса идентификации становятся все более гибкими и пластичными, что связано с постоянно изменяющимся пространством образа. Появляются новые возможности для репрезентации идентичности. Кризисы идентичности, о которых говорил Э. Эриксон, становятся постоянным неотъемлемым процессом, который никогда не завершается, а бурное развитие новых средств коммуникации только усугубляет данную тенденцию.

По мнению Э. Гидденса, благодаря динамичному процессу развития коммуникаций стало возможным развитие множественности идентичностей, «надеваемых/примеряемых» по мере необходимости и порождающих новые смыслы, символы и значения. К. Лэш и З. Бауман неоднократно отмечали влияние социальных медиа и новых видов коммуникации на усиление текучести и мозаичности идентичности. Современная культурная идентичность гораздо в

большейстепени перформативна и проявляет себя как «критическая проекция того, что требуется от уже имеющегося» [4, с. 19].

Постоянная текучесть и изменчивость процессов идентификации приводит к возможности игр с идентичностью, а бескрайнее коммуникационное пространство создает невиданные возможности для этого. В сеть начинают перемещаться не только образы, но и человеческие ценности и мотивации.

Так, в начале 2000-х годов ряд исследователей (Ш. Теркл, М. Синнирелла, Е. Горный и др.) обратили внимание на зыбкость и неустойчивость «Я» в виртуальных сетевых коммуникациях, делая акцент на множественности, анонимности и гипертекстуальности виртуальной идентичности, на возможности создания альтернативных масок и образов. И даже то, что раньше было интимным/частным, сегодня становится публичным — «публичность прорастает из частной жизни». «Когда мы делаем шаг через экран в виртуальное сообщество, мы реконструируем наши идентичности с той стороны зеркального стекла. Эта реконструкция — наша развивающаяся культурная работа» [8, с. 178].

Анонимность в сети дала новые возможности для самопрезентации, стала возможной смена аскриптивных характеристик (этническая принадлежность, возраст, пол). Эти факторы позволили индивиду примерять на себя разные образы и идентифицировать себя с различными социальными группами и процессами, открыв таким образом возможности «одновременного существования во множестве реальностей, перескакивания в разные культуры, выполнение различных ролей и т. п.» [2, с. 106]. Новая форма отчужденности человека породила развитие мультифакторной идентичности, но, по мнению некоторых исследователей, с течением времени данный процесс стал изменяться, и сегодня все большее число авторов говорят о стабильности идентичности, представленной в сети, влекущей отказ от анонимности и стремление к расширению границ самопрезентации личности.

По мнению Е. И. Богомоловой, виртуальная социальная сеть выступает «инструментом расширения реального бытийного пространства личности» [1, с. 111]. Идентичность в сети становится отражением множественности, коллажности и усиливается в виртуальном коммуникационном поле, умножая и трансформируя в том

числе и временные идентичности, примеряемые индивидом в различных жизненных обстоятельствах.

Теорию устойчивой сетевой идентичности подтверждают данные, полученные американскими исследователями. Они говорят о том, что пользователи социальных сетей «заявляют о себе, проецируя реальную идентичность в виртуальную среду» [9]. Страницы пользователей в сети становятся символическими объектами, отражающими подлинное «Я», являясь проекцией человека в интернет-среде.

Игры с идентичностью в сети, как отмечает Х. Бехар-Израэли [5], не вытесняют реальную идентичность, а создают новые возможности экспериментов с ролями, впоследствии проникая в реальную идентичность и влияя на процесс ее формирования. Еще Э. Тофлер говорил о том, что «они жаждут перемен, но и страшатся их; страстно желают отринуть тот образ жизни, который ведут, и каким-нибудь образом оказаться в новой жизни — стать совсем иными по сравнению с тем, чем они являются. Они хотят переменить работу, жену или мужа, роль, отведённую им в обществе, свои обязанности» [3, с. 214]. В этой связи можно говорить не о смене идентичности, а об экспериментах и играх с идентичностью.

Й. Хейзинга отмечал значение игры на всем протяжении человеческой жизни и в процессе инкультурации индивида. Игры с идентичностью не являются исключением из данного процесса, а как наиболее существенный фактор становления личности в процессе включения в социум привносят дополнительный опыт и удовлетворяют интерес индивида к самопознанию. Этот процесс, начавшись в раннем детстве, продолжается на протяжении всей жизни и играет существенную роль в культурной идентичности человека.

Склонность личности к экспериментам с идентичностью относят к социальной ролевой и диспозициональной ригидности. Часто это связано с кризисом периода взросления, усвоения культурных норм и ценностей, с процессами социализации и инкультурации. Благодаря созданным образам индивид пытается избавиться от желательного и требуемого от него поведения, расширить границы стандартной жизни и своих социальных ролей в обществе. Этому процессу способствует вступление человека в социальные группы/сообщества, выход за рамки привычной реальности.

Как отмечает Э. Рэйд, «вопрос о том, как соотносится реальное «Я» с виртуальной личностью и где границы между самопрезентацией, симуляцией и самоактулизацией — основной вопрос, возникающий при рассмотрении игр с идентичностью» [7].

Успешность современного человека определяется количеством «друзей», лайков и репостов в сети. Аккаунты превращаются в «доски желаний» и то, что индивид хотел бы получить, каким он хотел бы себя видеть. В этом отношении социальные сети помогают решать эту проблему благодаря широким возможностям манифестации собственной культурной идентичности. В сетях на уровне микрогрупп возможно легко моделировать границы понимания «своего» и «чужого», в которых индивид формирует и развивает свои ценности и в последующем транслирует их в общество в целом.

Игры и эксперименты с идентичностью в сети позволяют современному человеку выйти за рамки обыденного, более легко и быстро, чем в реальности, реализовать потребность в самовыражении, самопрезентации и признании.

Анонимность сетевой коммуникации открывает возможность представить себя кем-то еще, продемонстрировать индивидуальность. Индивид имеет возможность принадлежать к нескольким сообществам, проявлять в них себя с различных сторон, вступая в различные группы и пользуясь различными аккаунтами, маркируя тем самым проявления своей временной идентичности.

Реальность слишком ограничена, нормативна и неопределенна, и чем больше общество регламентирует поведение человека, тем в большей степени ему свойственно желание выйти за пределы этих нормативных рамок. Социальные медиа дают возможность примерить желаемое или наоборот, экспериментировать с негативным образом «от противного», тем, каким индивид никогда не хотел бы стать. «Преодолевая физические ограничения, публичные презентации представляют собой новый механизм реализации экспериментальных задумок со своей идентичностью» [6].

Эксперименты и игры с идентичностью помогают реализовывать чрезвычайно важные аспекты в процессе инкультурации личности: когнитивные, эмоциональные, трансцендентные. Познавая себя через образы, недоступные в реальном мире, через реализацию эмоций и желаний, находя выход за нормативными рамками реаль-

ного существования, индивид выстраивает собственную, более полную картину мира. Эти тенденции, безусловно, имеют не только положительные стороны — они могут иметь крайне негативные последствия вследствие смешения границ реальности, депривации ощущений реального мира. Это проявляется при чрезмерном давлении на индивида ограничениями реального мира большой долей нормативности и вмешательства в личное пространство.

В сети индивид имеет максимально комфортные условия для самовыражения, т. к. смена виртуальных идентичностей происходит легко, создавая ощущение мнимой свободы, позволяя прекратить связь, общение, выйти из группы, поменять аккаунт в любое время, практически без последствий.

Согласно подходам Э. Гоффмана, Дж. Мида, М. Серто, эксперименты с идентичностью могут быть не только продиктованы внешними условиями, но и иметь внутреннюю мотивацию, т. е. быть проситуативными и выбираемыми, возникающими в следующих случаях:

1. Поиск себя. В большей степени свойственен подростковому возрасту.
2. Протест. Выход за рамки ограничений и норм.
3. Саморазвитие. Возможность примерить на себя разные образы.
4. Развлечение. Попробовать нужно все. Осуществление желаний и фантазий.
5. Манипулирование. Формы осознанного склонения другого индивида к чему-либо.

Несмотря на то, что индивиду гораздо проще реализовывать эти факторы в виртуальном сетевом пространстве, в некоторых случаях это приводит к действенным реакциям и готовности переносить виртуальные идентичности в реальный мир. Те впечатления о себе, которыми индивид пытается управлять в рамках социальных медиа, не всегда переносимы в реальное общество, поэтому попытка трансляции и переноса экспериментов с идентичностью в реальность заканчивается фрустрацией личности.

В социальных медиа любой пользователь всегда окружен «облаком» интересов и контактов, рождающих иллюзию значимости и востребованности, при этом каждая социальная сеть, контент любого сайта формируют пользовательский запрос на определенные грани идентичности. Группы, в которые вступает пользователь, также

верифицируются по определенным признакам. Поэтому индивид часто вынужден «подстраивать» свою идентичность под тот или иной существующий контент, принятые правила игры. Презентуя себя сетевому миру, индивид принимает и разделяет ценности группы. Вступая в разные социальные сообщества, создавая аккаунты в различных социальных сетях, индивид примеряет различные идентичности; они могут носить временный игровой характер, но могут быть и постоянными, связанными с его реальной жизнью.

Одной из самых актуальных проблем сегодня, если говорить об играх и экспериментах с идентичностью, остаются правовые аспекты, вопросы этики и ответственности. Виртуальная реальность и бытование личности в социальных медиа учат индивида культуре симуляции, при этом изменяя и размывая границы между реальностью и виртуальным миром.

Необходимо проведение всестороннего анализа причин игр с идентичностью, создание принципиально нового критического дискурса о сфере Интернета, в котором будут обсуждаться проблемы, достижения и возможности Интернет-коммуникации и влияния ее на процессы развития современного общества.

* * *

1. Богомолова Е. И. Личностная идентичность в условиях виртуализации бытия // Человек. Сообщество. Управление. 2014. № 2. С. 104—116.

2. Петрова Г. И. Новая форма отчуждения человека: Ампутация личности или антропологическая аутентичность личностной многосторонности? // Вестник Томского государственного университета. 2014. № 379. С. 105—107.

3. Тоффлер Э. Третья волна / пер. с англ.; вступ. ст. П. Гуревича М.: АСТ, 1999. 784 с.

4. Bauman Z. From Pilgrim to Tourist — or a Short History of Identity // Questions of Cultural Identity /Ed. by St. Hall, P. du Gay. L., 1996

5. Bechar-Israeli H. From «Bonehead» to «Clonehead»: Nicknames, Play and Identity on Internet Relay Chat // Journal of Computer-Mediated Communication. 1995. № 1—2. Код доступа: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1995.tb00325.x/full (дата обращения 12.02.2017).

6. Manago A., Graham M., Greenfield P., Salimkhan G. Self-presentation and Gender on MySpace // Journal of Applied Developmental Psychology. 2008. Vol. 29. P. 454.

7. Reid. E. Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities/ A thesis submitted in fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts. Cultural Studies Program. Department of English. University of Melbourne. January 1994. Код доступа: http://ucispace.lib.uci.edu/bitstream/handle/10575/5859/cultfor.txt.pdf?sequence=1 (дата обращения 14.02.2017)

8. Turkle, S. Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. New York: Simon and Schuster, 1995. P.456.

9. Wilson R. E., Gosling S. D., Graham L. T. A review of Facebook research in the social sciences // Perspectives on Psychological Science. 2012. Vol. 7. № 3. P. 203—220.

* * *

1. Bogomolova E. I. Lichnostnaja identichnost' v uslovijah virtualizacii bytija // Chelovek. Soobshhestvo. Upravlenie. 2014. № 2. S. 104—116.

2. Petrova G. I. Novaja forma otchuzhdenija cheloveka: Amputacija lichnosti ili antropologicheskaja autentichnost' lichnostnoj mnogostoronnosti? // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. 2014. № 379. S. 105—107.

3. Toffler Je. Tret'javolna. /Per. s angl.; Vstup. st. P. Gurevicha M.: OOO «Firma «Izdatel'stvo ACT», 1999. 784 s.

4. Bauman Z. From Pilgrim to Tourist — or a Short History of Identity // Questions of Cultural Identity /Ed. by St. Hall, P. du Gay. L., 1996

5. Bechar-Israeli H. From «Bonehead» to «Clonehead»: Nicknames, Play and Identity on Internet Relay Chat // Journal of Computer-Mediated Communication. 1995. № 1—2. Код доступа: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083—6101.1995.tb00325.x/full (дата обращения 12.02.2017).

6. Manago A., Graham M., Greenfield P., Salimkhan G. Self-presentation and Gender on MySpace // Journal of Applied Developmental Psychology. 2008. Vol. 29. P. 454.

7. Reid. E. Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities/ A thesis submitted in fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts. Cultural Studies Program. Department of English. University of Melbourne. January 1994. Код доступа: http://ucispace.lib.uci.edu/bitstream/handle/10575/5859/cultfor.txt.pdf?sequence=1 (дата обращения 14.02.2017)

8. Turkle, S. Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. New York: Simon and Schuster, 1995. P.456.

9. Wilson R. E., Gosling S. D., Graham L. T. A review of Facebook research in the social sciences // Perspectives on Psychological Science. 2012. Vol. 7. № 3. P. 203—220.