

УДК 316.77

*Яровицька Н. А.*

**ІДЕНТИЧНІСТЬ СУБ'ЄКТА ЯК ПРОЯВ МНОЖИННОСТІ В ПРОСТОРИ  
ЕКРАННИХ АГОНІВ**

*Стаття присвячена проблемі формування різних типів ідентичності суб'єкта (вертикальної, горизонтальної та змішаної) як прояву множинності в просторі екранних агонів (реаліті).*

**Ключові слова:** ідентичність, екранний агон, реаліті, символ, гра.

*Статья посвящена проблеме формирования разных типов идентичности субъекта (вертикальной, горизонтальной и смешанной) как проявления множественности в пространстве экранных агонив (реалити).*

**Ключевые слова:** идентичность, экранный агон, реалити, символ, игра.

*The article is devoted to the problem of formation of various types of identity of subject (vertical, horizontal and mixed ones) as of display of plurality in the screen agons space (reality).*

**The keywords:** identity, screen agon, reality, symbol, game.

**Актуальність проблеми.** Запропонована тема дослідження пов'язана з розповсюдженням ігор екранної спрямованості (агонів), однією з яких виступають різноманітні «реаліті» [7]. Цей різновид ігрового явища детермінує зміни різного ґатунку (морального, аксіологічного, релігійного, соціокультурного) як на рівні особистого життєвого простору суб'єкта, так і на рівні суспільних відносин. У результаті духовний простір особистості стикається з викликами якісно нового характеру, крім того, особливність медійного простору полягає в екстраполяції нових викликів та вимог з ігрового (екранного) простору до звичайної повсякденності буття. В цьому аспекті важливим постає аналіз ідентичності суб'єкта, який спокушається такими видами ігор, та виявлення специфічних рис щодо поняття ідентичності в аспекті перебування людини під пильним оком Великого Брата [7].

**Аналіз досліджень і публікацій.** У рамках рефлексії феномену гри слід зазначити такі дослідження. Для функціонування екранних агонів «правила будують фікції»: спостерігаючи «ігри – без правил, можна відчутти смакосту реальності та звабливість екрану» (Ж. Бодрійяр) [3]. Ігрове явище має глибинні зв'язки з поняттям ідентичності, яке постулює, що індивід усвідомлює себе тим, ким він є. Ідентичність припускає наявність як спільних рис з іншими суб'єктами, так і наявність відмінностей між ними. Однією з базових теорій щодо ідентичності виступає концепція символічного інтеракціонізму Дж. Міда, представника Чиказької соціологічної школи [5]. Основний постулат інтеракціонізму в тому, що індивід сприймає себе згідно з оцінками інших. Розвиваючи цей підхід, Ч. Кулі та Г. Мід розробили Я-концепцію [4; 5].

Наступний крок пов'язаний з ім'ям У. Джеймса, який виводить особистісне «Я» в рамках двох складових одночасно: «Я» – як об'єкт та «Я» – як свідоме. Філософ виділяє чотири складові «Я»: духовне «Я», матеріальне «Я», соціальне «Я», фізичне «Я» в ряді значущості. Ці складові в умовах медійного простору набувають характеристики мобільності та можуть змінюватися, детермінуючи трансформації феномену ідентичності [1].

Дослідник Ч. Кулі запропонував теорію «дзеркального Я», маніфестуючи, що враження суб'єкта в тому, як його оцінюють інші, суттєво впливають на його Я-концепцію. Актуальною є концепція колективної поведінки суб'єктів Г. Блумера, який вивів такі форми спонтанної поведінки: товчення, колективне збудження, соціальна інфекція [2]. Ці типи активно реалізуються в просторі «ризоматичної» гри [3; 7]. Соціодраматичний підхід розкривається в роботах К. Бьорка і Гофмана, Й. Гейзінги, де активно залучаються терміни «актор», «маска», «сценарій», що допоміжним чином функціонують у набутті множинності прояву ідентичності учасника екранних агонів [6; 7].

Водночас розвиток системних мереж (Інтернет) екранної культури ініціює модифікацію ігрового явища з представленням ігор нового типу – екранних агонів (реаліті) [7], у рамках яких відбуваються зміни на рівні індивідуальної свідомості та соціуму в цілому, тому є нагальною потреба соціокультурної рефлексії цієї проблематики, яка перебувала тривалий час в латентній стадії свого розвитку.

**Мета статті** – розкрити типи ідентичності суб'єкта (вертикальну та горизонтальну) як прояв множинності в просторі ігор екранної природи, а також продемонструвати зміни характеристик, які складають основу поняття ідентичності (онтологічна безпека, інтерпеляція, види соціальної поведінки).

Перебуваючи в просторі ігор (реаліті), суб'єкт долучається до представлення ідентичності як прояву множинності. Екранна культура породжує відтворення двох типів ідентичності. Як методологічна основа виступає типологізація соціальної мобільності, яку запровадив відомий філософ і соціолог П. Сорокін [1].

Отже, вертикальна ідентичність уособлює якісно новий стан в ієрархічному порядку, детермінує формування нових форм соціальної поведінки. Річ в тому, що специфіка екранних агонів розкривається в присутності в ролі активного гравця безпосередньо глядача, який змінює, таким чином, свій статус з пасивного на глядача на активного учасника гри. Глядач оцінює гру тих, хто перебуває в замкненому просторі, тобто від його симпатії й оцінки залежить рейтинг учасників реаліті та в кінцевому підсумку – перемога одного з них. Така особливість (специфіка) швидко знайшла відповідну реакцію у гравців. Суттєво підвищується вплив на свідомість та поведінку учасника гри, стан, зумовлений хвилюванням, нервовим перенапруженням, розгубленістю або емоційним сплеском агресії, непередбачуваності тощо. Людина потрапляє в нові для себе умови існування й комунікації, та й ще від нього вимагають проведення певних дій. Неконтрольованість ситуації привертає до себе та водночас окутує острахом. Ці характеристики притаманні ризоматичній парадигмі гри та особливо проявляють свою специфіку в просторі ігор екранної спрямованості.

Прояв горизонтальної ідентичності відбувається в рамках одного й того рівня

соціальної стратифікації. В цьому аспекті спостерігається модифікація певних рис щодо ідентичності особи. Так, для того щоб звернути на себе увагу, актуалізувати своє перебування в умовах тотального контролю та завоювати прихильність суддів, суб'єкти екранних агонів ініціюють зміни ідентичності як багаторазове перевтілення. В цьому випадку горизонтальна ідентичність корелює з теорією соціальних ролей: суб'єкт гри «перевтілюється» в такі типи: «мовчун», «бешкетник», «тихоня», «свій» «чужий» та інші. Слід зазначити, що статус ролей має рису гнучкості та взаємозамінності: тобто «мовчун» може перейняти роль «бешкетника» чи навпаки або поєднати різні прояви ідентичності в одній особі, якщо такий крок детермінує його призові шанси щодо отримання перемоги в змаганні (реаліті). У цьому аспекті реалізується концепція управління ідентичністю як зміни «масок» (Гофман) [1, с. 156], теорія розігрування з долученням важливого процесу – вуайєризму [1; 6; 7]. Так, доміантна риса, притаманна для класичного визначення поняття гри, – надмірність в рамках екранного агону – змінюється на явище вуайєризму: відтворюються тенденція трансформації «прихованого» у статус «норми» [7, с. 12]. Такий процес розкривається на рівні психосексуального спрямування. В умовах перебування в просторі реаліті вуайєризм постає культурним і соціальним адаптивним механізмом у формуванні міжсуб'єктних відносин [7].

Слід зазначити, що актуалізується феномен ідентичності в сучасному ігровому просторі як сукупність двох типів (інтегративний підхід), коли в поведінці учасника «реаліті» реалізується ідентична плюральність. Так, за класифікацією спонтанної поведінки Блумера [2], прояви ідентичної плюральності відтворюють такі форми групової та інституціональної поведінки: діючий натовп (формування групи без визнаного лідера); експресивний натовп («емоційні пориви»: карнавали, ритуальні танці); маса – супроводжується станом збудження від значення тієї чи іншої події; суспільність – характеризується критичністю, раціональністю дій. Одягаючи різні «маски», учасник гри провокує, шокує, епатує, може використовувати елементи девіантної поведінки. Так, в одному з реаліті (Нідерланди) молода жінка заради підвищення своїх шансів на перемогу прийняла рішення бути оголеною в рамках ігрового простору. Цей вчинок обурило лише тих батьків, діти яких відвідували дитячий садочок, у якому учасник гри працювала вихователем. Виходячи з обраного типу, конструюються нові прояви феномену ідентичності, які можуть не відповідати конкретній людині за межами екранного простору; зрозуміло, що в умовах функціонування нових видів ігор актуалізується щодо учасників гри змішаний тип, який поєднує в собі риси вертикальної та горизонтальної ідентичності.

У сучасному соціокультурному світі людина будує свою ідентичність не тільки на основі класових позицій чи роботи, а за допомогою смакових звичок або взірців споживання [1]. Треба зазначити, що термін «суспільство споживання», який зараз є актуальним, увів ще в 20-ті роки німецько-американський філософ, соціолог Е. Фромм. У просторі масової культури таке суспільство є взірцем процесів копіювання та наслідування, що скоріше нагадує вади сучасного буття. Яскравими рисами такого суспільства постають потяг до конформізму та руйнування норм.

Функціонування екранних агонів у рамках ризоматичної парадигми детермінує

зміни щодо складових концептів ідентичності – поняття онтологічної безпеки та інтерпеляції [1]. Змішаний тип ідентичності модифікує ці поняття. Так, піддається зміні «онтологічна безпека – термін, який уособлює існуюче почуття безпеки, упорядкованості та впевненості в правильності обраного життя, а також концепт інтерпеляції – процес, у ході якого індивіди набувають почуття ідентичності» [1, с. 171–172, 305]. Ризоматична парадигма екранних агонів ініціює зміни цих понять, адже суб'єкт екранної гри позбувається важливого почуття безпеки та можливості передбачити дії своїх опонентів [7]. Такий ігровий простір провокує, спокушає індивіда; від гравця постійно вимагають діяти, руйнувати існуючі правила, тим самим формуючи в нього якісно нове світосприйняття буття, яке докорінно відрізняється від ситуацій та способів вирішення тої чи іншої проблеми в повсякденній буденності.

**Висновки.** Таким чином, соціокультурний ландшафт екранної культури презентує нові ігри екранної спрямованості – екранні агони (реаліті), у просторі яких учасники гри стикаються з викликами певного характеру. В результаті перебування в ігровому просторі нового типу формується ідентична плюральність, яка відображається в таких видах ідентичності: вертикальній, горизонтальній та змішаній.

Вертикальний тип розкриває якісно новий стан суб'єкта в ієрархії певної соціальної стратифікації. Наприклад, гравець, який за підсумками випробувань вже був за крок від вибування з гри, завдяки оцінкам глядачів отримує так званий «імунітет», тобто проти нього не можуть голосувати інші учасники: з позиції аутсайдера суб'єкт гри набув статусу проміжного переможця.

Для горизонтальної ідентичності притаманна присутність особистого «Я» в рамках того ж самого простору. В цьому випадку учасник гри намагається привернути увагу до себе різними засобами: епатажем, провокативними діями, зміною певних масок та ролей. Однак усі ці засоби корелюють з присутністю суб'єкта гри в межах того ж самого простору, у цьому аспекті мова не йде про набування нового статусу в грі.

Змішаний тип об'єднує в собі характеристики обох типів і розповсюджується безпосередньо в аспекті тривалого перебування в умовах замкненого простору. В результаті таких перетворень модифікуються допоміжні специфічні риси щодо феномену ідентичності: онтологічна безпека, інтерпеляція, які набувають змін в аспекті функціонування екранних агонів, адже ігровий простір реаліті активізує стан непрогнозованості дій, неможливості структуризації невизначеності.

Таким чином, екранна культура в особі нового різновиду ігор – екранних агонів – постулює можливість прояву феномену ідентичності як процесу виявлення та розкриття певних типів ідентичності, демонструючи зрештою відносний (релятивістський) характер цього поняття, що проявляється в умовах перебування індивіда в замкненому просторі екранних ігор (реаліті).

Розповсюдження екранної культури, процеси глобалізації світу, взаємовідносини між представниками різноманітних культурних носіїв ініціюють новий погляд на феномен ідентичності завдяки залученню його до нового ігрового простору, у якому індивід стикається з якісно новими викликами соціокультурної природи, у результаті змінюється свідомість індивіда та соціуму.

Література:

1. Аберкромби Н. Социологический словарь / Н. Аберкромби, С. Хилл, Б. Тернер ; пер. с англ. И. Г. Ясавеева. — М. : Экономика, 2004. — 620 с.
2. Блумер Г. Коллективное поведение / Г. Блумер. — М. : Директмедия Паблишинг, 2007. — 40 с.
3. Бодрийар Ж. Соблазн / Ж. Бодрийар ; пер. с франц. А. Гараджи. — М. : Ad Marginem, 2000. — 318 с.
4. Кули Ч. Социальная самость / Ч. Кули // Зарубежная социология XX века : хрестоматия / отв. ред. В. Г. Городяненко. — Днепропетровск, 2001. — С. 175—179.
5. Мид Г. От жеста к символу / Г. Мид // Зарубежная социология XX века : хрестоматия / отв. ред. В. Г. Городяненко. — Днепропетровск, 2001. — С. 180—185.
6. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга ; пер. с нидерланд. В. Ошиса. — М. : АСТ, 2004. — 539 с.
7. Яровицька Н. А. Феномен гри: соціокультурні експлікації агональності : автореф. дис. ... канд. філос. наук : спец. 09.00.04 «Філософська антропологія, філософія культури» / Н. А. Яровицька ; Харків. нац. ун-т ім. В. Н. Каразіна. — Х., 2009. — 16 с.