

Тебякина Елена Евгеньевна

**ФЕНОМЕН ИГРЫ В СТРАТЕГИЯХ ИДЕНТИЧНОСТИ.
ФИЛОСОФСКО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ.**

Специальность **09.00.13** –

Философская антропология, философия культуры

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени

кандидата философских наук

Санкт-Петербург

2017

Работа выполнена в Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет»

Научный руководитель: Доктор философских наук, профессор
Марков Борис Васильевич

Официальные оппоненты: Архипова Ольга Валерьевна,
доктор философских наук, доцент,
Санкт-Петербургский государственный
институт кино и телевидения, профессор

Предовская Мария Михайловна,
кандидат философских наук, доцент,
Национальный государственный
Университет физической культуры, спорта и
здоровья имени П.Ф. Лесгафта, доцент

Ведущая организация: Военная академия материально-технического
обеспечения им. генерала армии А.В. Хрулёва

Защита состоится «___» _____ 20__ года в ____ часов на заседании
Совета Д 212.232.68 по защите докторских и кандидатских диссертаций при
Санкт-Петербургском государственном университете по адресу: 199034,
Санкт-Петербург, В.О., Менделеевская линия, д. 5, институт философии, ауд.
_____.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке им. М. Горького
и на сайте Санкт-Петербургского государственного университета
www.spbu.ru

Автореферат разослан «___» _____ 2017 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета

Лузина Татьяна Ивановна

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. Современный мир - мир эпохи постмодерна, непрерывно изменяющийся, эклектичный, безостановочно тиражирующий различную информацию. Это мир повторов и копий, в котором становится необычайно сложно найти самого себя и точку опоры собственной самости. Именно поэтому вопрос о поиске подлинной идентичности стоит сегодня особенно остро. Однако основная проблема этого поиска состоит не только в огромном количестве различных идентификационных моделей: модели, предлагаемые государственными и социальными институтами, этнические и возрастные модели и т.п., но и в необходимости нового осмысления самого феномена идентичности. Прежде всего, следует отметить, что, даже исходя из своего первоначального значения от латинского «idem» – «тот же самый», «в высшей степени сходный», «тождественный» и «ipse», - «себя самого», т.е. тождественности самому себе, само это понятие тождественности (и самоидентичности) предполагает внутреннюю однозначность и совпадение, а значит и допущение о чём-то едином и неизменном. Между тем, существование в рамках унифицированной, постоянной, тождественной самой себе субстанции невозможно в состоянии эпохи постмодерна и, даже неприемлемо и губительно для современного человека. Именно поэтому необходимо переосмыслить проблему идентичности на новых основаниях. Точкой опоры должен стать феномен, который бы не только отражал саму суть жизни, её пластичность, изменчивость, эклектику, но и гармонично совмещал в себе действительное и воображаемое, а также имел чёткий антропологический модус, без отсылки к которому невозможен современный философский дискурс. И в качестве данного феномена наиболее подходящей нам представляется игра. Игровой процесс, являясь границей действительного и воображаемого, постоянно актуализирует виртуальные

смыслы, а благодаря моменту условности и связанной с ним безграничностью творческого потенциала, помогает выстраивать новую идентификационную модель. Благодаря чему человек сможет существовать в сфере современного мира относительно продуктивно (в витальном смысле), а также экзистенциально надёжно.

Феномен игры имеет довольно широкое значение и применение, позволяя распространить игровой подход на обширный класс явлений - деловые и социальные игры, игры на бирже, игры с судьбой и т.п. Игра как деятельность изначально целая, всепоглощающая и свободная страстно захватывает отдающегося ей человека. Амбивалентная по своей сути, игра, тем не менее, способна обратить человека к истоку собственного существования. Это обращение и является отправной и точкой для построения идентичности в новых условиях. Двойственность игры выражается ещё и в том, что благодаря моменту условности игра совмещает свободное творчество и фантазию игроков с жёстким следованием правилам, устанавливающим контекст игры. Так игра становится сутью самой Жизни, наделяя последнюю экзистенциально-созидательным смыслом.

Поиск идентификационного механизма и новых способов его построения особенно важен сегодня. Когда новые парадигмы XX развенчали идею всеобщего прогресса и следующего за ним неперемного благополучия, универсальность христианских ценностей и связанную с ней идею единой всеобщей истории и единого взгляда на весь исторический процесс, наступил процесс тотального крушения мономифов или, как говорил Л. Шестов, «апофеоз беспочвенности». Изыскания школы Анналов сформировали новую методологическую программу описания альтернативных микроисторий, заставив отказаться от европоцентризма и однозначных оценок исторических событий. При этом разнообразных вариантов развития подчас даже одного исторического события оказалось так много, что утратилась возможность не только единой традиции, но и исходной «точки сборки» истории отдельного человека. А между тем,

ощущение историчности остаётся необходимой предпосылкой для формирования собственного бытия.

Существование человека в новом социально-культурном контексте, изменение которого характеризуется и увеличением свободного времени и освоением сферы отдыха и развлечений рыночной экономикой, радикально изменяет оценку игры как модуса экзистенции человека. Она является уже не привилегией скучающих аристократов, а времяпрепровождением широких масс и таким образом оказывает воздействие на формирование новой искусственной среды обитания, становится важнейшей экзистенциальной и антропологической потребностью каждого человека.

Целью данного исследования является рассмотрение игры в культурно-историческом контексте как практики идентичности. Для достижения данной цели ставятся и решаются следующие **задачи**:

- рассмотреть историю формирования игр;
- реконструировать основные подходы и концепции игры;
- обозначить различные типы игр и особенности их классификации;
- выявить проблемы формирования идентичности в качестве антропогенного последствия игровых пространств;
- предложить определение идентичности, используя эвристические и методологические возможности понятия границы;
- обосновать эффективность применения игрового подхода при построении механизма идентичности.

Объектом данного исследования является механизм формирования идентичности, **предмет** – реконструкция идентификационного механизма в игровом процессе.

Методология и методы исследования. Методологическая база диссертации определяется ее целью и задачами. Основной регулятивной идеей выступает общенаучный принцип системности и целостности знания. При сравнении различных подходов к феномену игры в рамках философии,

психологии, социологии, социальной инженерии, педагогики, культурологии, искусствоведения используется диалектический подход для синтеза различных форм знания.

Среди общеметодологических приемов учитывается герменевтический метод. Его эффективность продиктована самой структурой научной работы, включающей интерпретацию, как самих игровых феноменов, так и разного рода документов, а также теоретико-философских концепций и культурно-исторических парадигм.

Компаративистский и кросскультурный подход также эффективно использован при сравнение разных концепций, а также способов осмысления феномена игры в различных отраслях знания - философии, психологии, педагогике, культурологии, социологии. Исторический метод также открывает возможность не только осмыслить трансформацию игр, но и увидеть направления и перспективы их развития.

Структурный метод и топологическая рефлексия помогают выстроить структуру идентичности на основе характеристик игрового пространства, а диалектика границы раскрывает его пластичность и проницаемость.

Осмысление феномена игры в антропологической перспективе, в частности, как способа сборки самого себя, собственной телесности позволяет полнее и глубже описать идентификационный механизм.

Степень разработанности проблемы. Литература, связанная с вопросами осмысления игры и идентичности весьма обширна. Это касается определения и классификации обоих феноменов, выявления их сущности и методов исследования. В процессе осмысления игры возникло множество концепций, связанных как с внутренними противоречиями самих феноменов, так и их взаимодействиями друг с другом.

Наиболее подробные и проработанные концепции игры как феномена культуры, социального бытия и жизни в целом можно найти у таких авторов как М. Фуко, Э. Берн, С. Браун, Г. Егер, Л. Витгенштейн, Р. Кайуа, Й. Хёйзинга, Ф. Г. Юнгер. Интересные игровые концепты, исходящие из

личностного подхода, предлагают в своих работах американские психологи С. Браун, Э. Берн, П.Парлеба. Отечественные исследователи - Э. В. Эльконин, А.Д. Автомонов, М. Костюхина, Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин, А.В. Кыласов и Б.В. Марков многие другие, размышляя над различными проблемами, возникающими в ходе детских, азартных, спортивных, настольных, ролевых игр, также внесли свой вклад в философию, психологию, социологию и антропологию игры. Во множестве работ, касающихся актёрской игры (стоит особенно отметить вклад отечественных исследователей данного феномена – К.С. Станиславского, Э. Сарабьян и др.), также содержится немало интересных замечаний о философско-антропологических последствиях пребывания людей в игровых пространствах.

Стремительно расширяется круг литературы, посвященной компьютерным играм. В ней также немало полезного для философско-антропологической аналитики формирования идентичности у геймеров. В работах В.В. Савчука и «Лаборатории исследования компьютерных игр», Б.Г. Соколова, Е.Г. Соколова, В.П.Щербакова, С.А. Рассадиной и других прослеживается трансформация идентичности под влиянием расширения сферы развлечений.

Вопросами, связанными с определением сущности идентичности, и построением идентификационного механизма занимались такие отечественные авторы как И. С. Гарагуля, П.С. Гуревич, В.В.Кочетков, В. С.Малахов, О.Ю. Малинова, Т.А. Рассадина, Е.Э. Сурова, В.Ю. Сухачёв, А.В. Толстых, М.А. Шереметьева. Среди зарубежных исследователей можно проследить широкий диапазон авторов, начиная от Дж. Мида и Ч. Кули, благодаря которым понятие идентичности было введено в научный оборот, до обширного круга исследователей, среди которых - Ж. Делёза, Ж. Деррида, И. Гоффман, К. Леви-Стросс, Г. Мэтьюз, И. Нойманна, П. Рикёра, Э. Саида, М.Хайдеггер, С.Хангтингтона, Н. Элиас, Э. Эриксона.

Полученные результаты и их научная новизна

- Уточнены основные подходы к типизации и классификации феноменов игры и идентичности.
- Рассмотрены и подвергнуты комплексному анализу игровые парадигмы и идентификационные модели.
- Продемонстрированы возможности применения антропологического подхода в вопросах формирования идентификационных стратегий.
- Обоснована правомерность рассмотрения идентичности как антропологической границы живого тела.
- Введены в научный оборот ряд непереуведённых ранее текстов по философско-антропологической проблематике, посвященных осмыслению игровой действительности и анализу идентичности.

Положения, выносимые на защиту:

1. Игра представляет собой комплексный феномен, который в своём предельном выражении способен возвращать человека к основаниям его существования. Это позволяет рассмотреть ее как своеобразную «гомотехнологию», способствующую формированию человеческого Я.
2. Игра способна охватить огромное количество действий, наделяя их игровыми атрибутами, а также способна изменяться в процессе собственного функционирования, несмотря на систему строгих правил, которые придают ей замкнутость, а значит и большую «чистоту».
3. Затруднения определения термина «идентичность» связаны с ориентацией исследователей на поиски его самотождественного неизменного основания. Необходимо сместить поле идентичности с центра на периферию с помощью плеснеровского определения границы живого тела.
4. Выход из дилеммы натуралистического и конструктивистского понимания идентичности обеспечивает философско-антропологический подход, в рамках которого раскрывается цивилизационный аспект игры.

Теоретическая и практическая значимость работы. Результаты исследования могут быть использованы для подготовки новых подходов к изучению современного общества. В частности, игры и развлечения, активно внедряемые в повседневную жизнь рыночной экономикой, могут быть расценены не только негативно, но позитивно, как формы и способы конструирования идентичности. Результаты исследования могут использоваться для подготовки учебных курсов по философской антропологии. Сформулированные выводы могут также использоваться для осуществления антропологической экспертизы общества.

Апробация результатов исследования:

Результаты исследования, основные концепты и положения диссертации были представлены автором на международных и всероссийских научных конференциях: XXI Международная научная конференция студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов-2014» (2014, Москва), XIX Ежегодная всероссийская конференция «Традиции гуманитарного образования в постгуманистической перспективе» в рамках «Дней философии в Санкт-Петербурге - 2014» (2014, Санкт-Петербург); Международная конференция «Идентификация философии» (2014, Санкт-Петербург); Международная научная конференции студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов-2015» (2015, Москва); XX Всероссийская ежегодная конференция кафедры философской антропологии «Философская антропология: проблемы и перспективы: Гуманитарное развитие и вызовы постгуманизма», в рамках «Дней философии в Санкт-Петербурге - 2015» (2015, Санкт-Петербург); «Третий международный гелологический конгресс» (2015, Санкт-Петербург); Международная научная конференция студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов-2016» (2016, Москва); Международная научная конференция студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов-2017» (2017, Москва).

Структура диссертации. Диссертационное исследование состоит из введения, трёх глав, девяти параграфов, заключения, библиографии и приложения. Объём работы составляет 131 страница. В списке литературы 118 наименований, в том числе 14 на иностранных языках.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** дается обоснование актуальности темы диссертационного исследования, выявляется степень научной разработанности проблемы, определяются предмет, цель и задачи исследования, излагается его методологическая основа, оценивается научная новизна и практическая значимость, а также формулируются положения, выносимые на защиту.

В первой главе **Феномен игры: особенности, история, структура** анализируются основные теоретические концепции, определения и подходы к понятию игры. Предпринимается попытка провести различия между самим феноменом игры и игровыми атрибутами, которыми могут быть наделены другие феномены (игры на бирже, социальные роли, флирт, интриги и т.д. обладают игровыми характеристиками, но не являются игрой в полном смысле этого слова).

В первом параграфе первой главы **Игра как антропологический феномен** рассматриваются антропологические особенности игры в чистом виде как исключительно человеческой деятельности, не направленной на достижение какого-либо результата (материального, социального, педагогического и пр.), но только на получение удовольствия. Игра как исключительно непрактичная деятельность не предполагает достижение конечного утилитарного итога. Но именно благодаря своей принципиальной непрактичности игра служит тем люфтом, благодаря которому человек выпадает из повседневного присутствия. В силу своей амбивалентности игра подсоединяет индивида к другим и таким образом выступает базисом социальности. Включенность становится возможной благодаря системе

правил, превращающих игру в замкнутую сферу, в которой с одной стороны существует потенциальная возможность при минимальном витальном и психологическом риске «про-играть» множество жизненных ситуаций, которые в действительности могли бы быть опасными и разрушающими жизненный мир личности, а с другой, благодаря относительной однозначности принятых правил, разобраться в сложных экзистенциальных вопросах собственного бытия.

Также игровой процесс неразрывно связан с получением удовольствия от захваченности игровым процессом. Невозможно играть вполсилы, не отдаваясь игре целиком. Удовольствие от игры состоит не только в реализации фантазии и творчества но и в ощущении непосредственной полноты существования, в чувстве «жизни» и осознании безграничности собственных возможностей.

Во втором параграфе первой главы **Особенности и трудности классификации игр** - представлены вопросы, связанные с проблемами, возникающими в ходе классификации игр. Их решения представляются неоднозначными не только потому, что упомянутые авторы (Р. Кайуа, Ф. Г. Юнгер, С. Браун, Э. Берн, Г. Егер), исходя из целей своих исследований, по разному определяют игру, но и потому, что игровые характеристики могут быть распространены на большое количество различных феноменов, несущих в себе игровые атрибуты, тесно слитые с самой сущностью игры, но при этом с большой долей вероятности, могущими быть представленными в игровой классификации (например, «игры истины» М. Фуко или «языковые игры» Л. Витгенштейна).

В третьем параграфе первой главы **Типы игр, игроки, игрушки** в анализ вовлечен широкий круг феноменов, непосредственно относящихся к сущности игры. Игра не может осуществиться сама по себе, вне времени и пространства и, в особенности, без игроков. Играющие не только актуализируют игру, делая её действительной, но и сами становятся её частью за счёт инвестирования в игровой процесс собственных

экзистенциальных смыслов. Начиная игру, участники образуют единообразное смысловое поле, которое осуществляется не только в определённом контексте и подчинено неким правилам, но и в особом пространственно-временном модусе бытия. Пространство и время игры – это одновременно и внутреннее, субъективное пространство и время игрока, но при этом, это ещё и пространство и время самого игрового процесса. При строгом ограничении игровых рамок, само пространство в игровом процессе может постоянно варьироваться, принимая те формы, которые необходимы игровому процессу. Время же, оставаясь в привычных измерениях, меняет вектор и направленность своего течения, растягиваясь или сжимаясь в зависимости от насыщенности игровой ситуации.

Среди множества различных типов игр можно выделить три наиболее распространённые – спорт, азартные игры и актёрская игра.

Спортивная игра неизменно соревновательна и направлена на победу. При этом существует строгое различие спорта — с одной стороны, как фиксированного коммерческого предприятия, с жёсткой системой правил, завязанных на времени и судейской оценке, в рамках которого человек становится инструментом для работы и достижения спортивных целей и с другой, как физической культуры – укрепление здоровья, развитие тела – сравнимой с идеалами греческих палестр.

Спортивное соревнование также отличается зрелищностью. Участие зрителей в спортивных состязаниях в качестве болельщиков более активное, чем, например, в театральных представлениях. Болельщики ассоциируют себя не со спортсменом, а со спортивным событием. Участники состязаний являются выразительной частью спортивного события. Это позволяет болельщикам через идентификационные механизмы, стать полноправными соучастниками мероприятия, наряду с арбитрами, судьями, спортивными комментаторами и т. д. Олимпийское движение, как непрерывно повторяющееся спортивное событие, позволяет благодаря своей массовости и зрелищности собрать коммунальное тело народа в единое целое, становясь

тем самым частью идеологической идентичности, эксплуатирующей идею «болеем за наших», «наша победа» и многие другие. Благодаря масс медиа, не говоря о маркетинговом и коммерческом атрибутах (спортивные товары, значки и символика Олимпиады, коммерческие товары с олимпийскими символами) население в целом становится частью спортивного события.

Кроме того нельзя отрицать определённую этническую предрасположенность к тем или иным видам спорта. Французский исследователь истории и теории спорта П. Парлеба, описывая данное явление, вводит термин «этнодвигательность», которая представляет собой различные проявления двигательной активности в зависимости от этнологического и географического измерения.

Описывая азартные игры, следует отметить, что чаще всего наиболее азартными оказываются игры, в которых игрок, пусть и зачастую мнимо, оказывается в силах контролировать игровую ситуацию. Игры, основанные на математическом расчёте и психологическом давлении (как, например, большинство карточных игр - покер, вист и т.д.) или напротив, наиболее независимые от игрока - лотереи, игровые автоматы - дарят наибольшее ощущение власти. Более того, именно в азартной игре, как ни в какой другой наиболее велика роль проигрыша. Ведь именно он позволяет игре, основанной на азарте, удерживать игроков внутри игрового пространства в постоянном экзистенциальном и психологическом напряжении, заставляя рисковать вновь и вновь, чтобы испытать это пьянящее, почти наркотическое чувство.

Последний тип - актёрская игра представляет собой срежиссированное и тщательно отрепетированное действие, обязательно ориентированное на внешнего наблюдателя - зрителя (бессмысленно играть для себя). Суть данной игры - вживание в образ (например, по известной системе уже К.С. Станиславского), требующий от актёра невероятных усилий в психологическом плане, поскольку для достижения полной достоверности необходимо предъявить зрителю актёрскую игру, основанную на

собственных переживаниях. А, поскольку актёр зачастую играет параллельно нескольких персонажей, то необходимы техники как вхождения в роль, так и выхода из неё. Актёрская игра - ремесло, поскольку основана на выработке определённых как телесных, так и психологических навыков. Игра актёра призвана открывать новое не в актёре, а в зрителе, ведь именно зритель испытывает катарсис, а актёр является посредником/проводником. Этот тип игры наиболее проработан в аспекте организаторов (сценарист, режиссёр, актёры). Игра завязана на антураже, поскольку её цель - максимальное влияние на зрителя. При этом актёрская игра деперсонифицирует самого актёра, создавая идентификационный механизм для зрителя при проработке роли и создании персонажа.

Во второй главе настоящего исследования **«Идентичность как проблема философской антропологии»** исследуются проблемы трансформации идентичности и самоидентичности. Поднимаются вопросы о возможности принятия Другого и предлагается новый подход к возможности построения идентификационных механизмы философско-антропологическими методами.

В первом параграфе второй главы **«Особенности и проблемы формирования термина идентичность»** речь идёт о характеристиках идентичности и способах её построения в современном мире, о проблемах, возникающих при её определении, о кризисных явлениях в сфере идентичности и возможностях их преодоления. Идентичность выступает как онтолого-антропологическая структура, а не просто как социальный конструкт.

С социальной и антропологической точек зрения, идентичность – согласно определению большинства исследователей (С.Хангтингтон, М. Хайдеггер, Э. Эриксон, А.В. Толстых), заключается как в тождественности самому себе, нахождению некой единой точки сборки собственного бытия, так и в возможности обнаружения оснований, которые бы конструировали жизненный мир и социальную действительность, окружающую индивида.

Идентичность формируется и как групповая, и как индивидуальная, но, так или иначе, основывается на признании если не общего, то некоторого единого контекста. Именно групповая идентичность становится мощной опорой для формирования индивидуальной. Поэтому существование внутри сообщества способствует конструированию идентификационной машины, которая действует по той или иной стратегии.

Ещё одним фактором идентичности выступает включённость индивида в исторический контекст. Наличие у индивида как своей собственной, так и коллективной истории позволяет ему получить некоторые готовые «узловые» моменты общественного бытия, выраженные в разного рода праздниках (государственных, религиозных, домашних, семейных), институтах и повседневных практиках, которые постоянно актуализируют их символический смысл, необходимый как для общественного, так и для индивидуального бытия. Однако доля сопричастности индивида общественному бытию должна быть ограничена личностным самосознанием и самобытием человека, поскольку чрезмерное участие только в поле общественного бытия и исключительная тождественность с общественными процессами и институтами приводит к нивелированию самоидентичности. Кроме того сами структуры и практики общественного бытия должны быть актуальными современной исторической ситуации. Благодаря чему индивид, частично идентифицируя себя с ними, интегрируется в общемировое сообщество.

Большинство современных кризисных явлений в сфере идентичности связаны с утратой ориентации на единство. Постмодерновая установка на постоянную вариативность, смешение, эклектику, мгновенное распространение информации посредством Интернета, порождение многоуровневых симулякров социального и индивидуального бытия разрывает человека на части. Невозможность найти единую «точку сборки», как собственного тела, так и психики приводит к неизбежному кризису.

Идентификация может выступать не только как процесс отождествления, но и как механизм психологической проекции, способный защитить внутренний жизненный мир личности.

Во втором параграфе второй главы **Самоидентичность. Я и Другой** рассматриваются явления самоотождествленности и самоидентичности, а также амбивалентность связи Я-Другой.

Самоидентичность человека направлена не только на то, чтобы отыскать его место в этом мире, но и чтобы утвердить его. Именно поэтому в процессе самоидентификации важно учитывать как роль общественного влияния, так и внутреннюю структуру самосознания самого человека. Наша самоидентичность, как то, с чем мы себя ассоциируем, без чего не мыслим себя и то, что можем предъявить как доказательства собственного существования включает в себя множество, в том числе, и материальных факторов. В этом плане интересной представляется точка зрения американского культурного антрополога Гордона Мэтьюза, разрабатывающего идею культурного супермаркета. Как и современный магазин-супермаркет, предоставляющий не только огромное множество товаров, но и разнообразие марок товара одного вида, сегодняшняя культурная ситуация предоставляет множество идентификационных моделей даже в рамках одной культурной идентичности (это разнообразие обуславливается не только мультикультурализмом, свободой вероисповедания и убеждений, но и естественными, витальными предпосылками — пол, возраст, психологические особенности воспитания и образом жизни).

Ещё один интересный способ самоидентификации предлагает отечественный исследователь С.И. Гаргуля. В своей работе он рассматривает антропонимическую идентичность, представляющую собой процесс формирования идентификационного комплекса через реализацию функций идентификации и социализации в результате поименования (имянаречения,

предоставления имени, а также идентификации себя как носителя этого имени).

Тем не менее, основную роль в процессе самоидентификации занимает фигура Другого. Однако, стоит заметить, что Другой для моей идентичности необходим прежде всего как негативный фактор. Только при наличии этого Другого Я осознаю себя как нечто иное (по контрасту отличное-от-Другого). Несмотря на травмирующий (для познающего Я) опыт, встреча с Другим позволяет выделить себя из мира, обратить внимание на обыденные вещи собственного существования, наличие которых не рефлексировалось, пока не высветилось на контрасте.

Идентичность это не только проблема принятия себя и Другого, но и проблема выстраивания дистанции между Я и Другим. Причём это не только оппозиционная дистанция по отношению к Другому, но и дистанцирование от самого себя и собственного жизненного мира в характере властного взаимодействия.

Однако, с другой стороны, нельзя оценивать концепт Другого исключительно в негативном ключе. Другой необходим для меня не только затем, чтобы на контрасте выстроить свою собственную идентичность, но и затем, чтобы собрать себя на новых основаниях и породить новый, совместный идентификационный контекст.

Другой не всегда согласен играть ту идентификационную роль, которой наделяет его Я. Иногда он может следовать навязанным стереотипам и даже поддерживать их (как например извечные символы России, медведь и балалайка, эксплуатируемые туристической индустрией), а иногда сопротивляться ей и стремиться разрушить.

В третьем параграфе второй главы **Идентичность как граница** предлагается модель построения нового идентификационного механизма через антропологическую границу живого тела. Несмотря на разноплановость понятия «идентичность», основная проблема его определения состоит в ориентации на монолитность, фундированности и

центрированности. Именно поэтому необходимо преодолеть ориентацию на стягивание в центральной точке и сосредоточить своё внимание на границу живого тела, которой должна стать идентичность. Именно поэтому необходимо обратиться к средствам децентрированности живого тела, выработанным немецким антропологом Х. Плеснером.

Определяя понятие «жизнь», Х. Плеснер говорит о границе любого тела (как органического, так и не органического). Для неорганического, неживого тела граница есть пространственный контур этого тела, граница же живого, органического тела включает в себя не только сам этот контур, но и двойное трансцендирование (переход) за границу и обратно. Границу живого тела можно усмотреть, созерцать, но при этом невозможно продемонстрировать.

Неживое тело устойчиво и однородно в своей границе и потому любое его движение всегда строго детерминировано, живое тело обязано постоянно выходить за свои пределы во вне и возвращаться во внутрь себя. Движение живого тела имеет направленный характер, который предзадан ему изначально, однако, сама эта предзаданность определена особенностями направления движения тела, кроме того ему (движению живого тела) свойственна иррациональность и спонтанность. Поэтому живое свободно в выборе новых форм, на следующем этапе развития, а также может изменить характер движения.

Таким образом, живое тело получается положенным в себе и вне себя и потому его границу не всегда можно определить наглядно, она представляет собой некую невидимую, постоянно пульсирующую оболочку, стремящуюся к достижению равновесия, а достигнув, разрушающую его. Благодаря чему живое тело и находится в самом себе и выходит за свои пределы.

Если коснуться подробнее характера границы живого тела, то она, принадлежа ему, выступает проводником внутреннего воздействия на внешний мир. Являясь одновременно препятствием и преодолением этого препятствия, граница живого тела позволяет совместить в себе

противоположно направленные силы. Отделяя собственное тело от другого, граница также разделяет тело в самом себе, чтобы дать возможность осуществить взаимодействие с чужим жизненным пространством, а также отделяя восприятие собственной самости от восприятия своего тела в целом.

Таким образом, плеснеровское понимание границы живого тела, применительно к конструкту идентичности как границы позволяет не только расширить и заново инкорпорировать понятие идентичности в современный мир, но и показать роль антропологического потенциала в решении этой проблемы.

Идентичность, рассмотренная в качестве границы, а не центра, позволит наделить контекст жизненного мира человека новыми смыслами. А также даст новую возможность представления мира как способы получения и работы с постоянно возрастающей информацией и послужит эффективным критерием для выбраковывания посторонней информации.

Несмотря на смещение идентификационного механизма из центра жизненного мира человека в приграничную область, он в равной степени позволит сохранить его социальный характер. Поскольку формирование поля идентичность будет по-прежнему идти одновременно двумя путями: актуальным самоотождествлением с наличествующей временной и пространственной ситуацией и постоянной презентацией себя окружающим. Понимаемая таким образом идентичность получит способность мобильно реагировать на быстроизменяющуюся действительность внешнего мира и позволит человеку скорее адаптироваться в постоянно изменяющихся условиях существования, предлагая способ выстроить эффективный механизм защиты, позволяющий не разрушить ядро человеческой личности, а гибко перестраивающий это ядро под влиянием более актуальной ситуации. Что позволит человеку гораздо эффективнее витально существовать в мире, а также поможет с наименьшими потерями решать экзистенциальные кризисы.

В третьей главе настоящего исследования **Игра как модель построения идентичности** рассматривается возможность построения идентичности в разных типах игр.

В первом параграфе третьей главы **Способы формирования идентичности в детских играх** речь идёт о специфике формирования идентичности в процессе детской игры.

Игра как обширный феномен позволяет построить новую пластичную модель идентичности не только потому, что является одним из пограничных феноменов человеческого существования. Но, как уже было отмечено и сама является границей воображаемого и действительного, праздничного и будничного, творческого и рутинного, отдыха и работы. Кроме того, благодаря условности, свободе и творчеству, а также лишённая прагматических целей (что исключает момент утилитарного и идеологического использования, если только игра не используется как метод), игра обладает практически неиссякаемым потенциалом.

Детская игра наиболее всего из всех видов игр приближена к игре в чистом виде – она направлена на получение удовольствия от самого игрового процесса и неограниченное творчество новых идей и смыслов. Игра является для ребёнка не только способом творческого осмысления мира, постижения его законов и усвоения социальных и культурных норм, но и способом самовыражения и презентации себя миру.

Особый тип игропрактики представляют собой детские национальные игры. Они не только являются мощным фундаментом традиции, но и формой усвоения культурной идентичности. Особый интерес вызывает и проигрывание ребёнком различных культурных ситуаций и паттернов поведения. Но при этом благодаря моменту условности, априорно принятом, снимается острота переживаний. Так детская игра вполне может включать игру в похороны или смерть и при этом процесс игры может протекать ровно с тем же азартом, что и игра в больницу, школу, дочки-матери и т.д. Игровой момент терапевтически сглаживает переживание смерти и при этом

позволяет усвоить нормы социально-приемлемого поведения. Игра в смерть, как и любая детская игра – это попытка разобраться в сущности явления, путём витально безопасного его про-игрования.

Во втором параграфе третьей главы **Ролевые игры как идентификационная модель** предлагается попытка построения идентификационного механизма в рамках относительно молодого явления – ролевые движения.

Ролевые игры представляют собой относительно молодую игро-практику, направленную на актуализацию в реальной жизни фэнтезийно-мистических или реально-исторических событий, позволяя игрокам с одной стороны стать полноправными участниками вымышленного или реального события, а с другой творчески реализовать себя в процессе игры и повысить событийную насыщенность собственного существования.

Игра, в данном контексте, выступает не только как возвращение к историческому прошлому, но и как непосредственное про-живание, про-игрование истории. Это явление сродни леви-стросовскому культу масок, надевая которую участник не просто «изображает» божество, но становится им для себя и всех остальных. В ходе игры происходит когнитивное и телесное преобразование человека, который через познание и приобщение к истории познаёт и самого себя, причём это познание не всегда привязано к определённой ментальности, то есть познавать себя можно не только через призму и контекст собственной истории и культуры, но и через чужую историю, иной менталитет другого народа, благодаря феномену соучастия и отсутствию единой, «правильной» модели сборки индивидом, как собственного тела, так и культуры, истории, а значит и собственного бытия.

Ролевое движение как новый феномен социальной практики, а точнее говоря игропрактики, создаёт особую среду существования для своих участников, выстроенную на всех уровнях бытия. Находясь в контексте ролевого движения, игрок обретает не только определённый хронотоп, связанный с непосредственной реализацией игр и балов, но и новый модус

повседневного бытия (повседневного бытия ролевика), а также становится частью социальной общности. Единство ролевого сообщества, разбитого в огромном множестве на группы, с трудом поддающиеся классификации, определяется особым типом идентичности его членов.

В контексте ролевого сообщества (в ролевом клубе или собрании) создаётся особое мифо-поэтическое пространство на основе осовремененной мифологии (кельтской, ирландской, славянской и т.д.), устанавливается новый символизм, вновь «заколдовывается» действительность. События и предметы повседневного мира, а особенно повседневность в качестве участника ролевого движения, обретают новый смысл в поле бытия, конструируемом игрой. Становится важным момент переплетения обеих реальностей, их взаимопроникновение друг в друга и амбивалентность.

Ролевое движение формирует также особый габитус своих участников. Он включает в себя не только внешние атрибуты (одежда и аксессуары), но и особый взгляд на окружающую действительность сквозь призму игры.

Интересный опыт выстраивания идентичности предлагает и историческая реконструкция, представляющая собой попытку воссоздать зачастую сильно мифологизированное, идеализированное и поэтизированное прошлое. При этом подобные попытки влияют и на опыт повседневной жизни. Реконструкция исторических событий, атрибутов эпохи позволяет не только глубже понять и проникнуться историческими мотивами, но и изменить собственное мировоззрение.

В третьем параграфе третьей главы **Настольные игры в контексте идентификационной парадигмы** рассмотрены различные виды настольных игр и их связь с идентификационными парадигмами.

Настольные игры представляют собой такой тип игры, в котором присутствует строгая пространственная ограниченность (заранее заданным игровым полем или размером поверхности стола), обязательное наличие победителя и побеждённых, а также нужда в специфических игровых

атрибутах — маркерах, размечающих игровое пространство. Момент азарта не так силён как в карточных играх, поскольку не имеет материального приза.

Настольные игры в настоящий момент приобретают наибольшую популярность. Этому есть несколько причин: во-первых, мобильность, обусловленная, как ни парадоксально, строгой размеченностью и заданностью собственно игрового пространства (размер карт, чёткая разграниченность игрового поля) позволяют развернуть настольную игру практически в любом месте социального пространства. Не требуется не специально оборудованное помещение, не специальный стол, поскольку подойдёт любая поверхность. Во-вторых, распространению настольных игр, способствует и чёткость и предельная однозначность правил, выстраивающих строгую логику игрового мира. Однако при подобном осмыслении становится очевидным, что данный тип ролевых игр («ролевые» в данном контексте обозначают не про-игрование роли, а принятие её и проецирование собственной идентичности на выбранного игрового персонажа, или же манипуляции с «игрушками» - картами) привлекателен по большей части тем, что позволяет упростить структуры сложного мира, предоставляя, тем самым, большее их понимание.

В Заключении подводятся итоги диссертационного исследования, формулируются основные выводы и предлагается ряд рекомендаций по дальнейшему изучению проблемы формирования идентификационных механизмов в игровом процессе, предпринимается попытка продолжить исследование в более широкой сфере.

Основные результаты исследования отражены в следующих публикациях:

По теме диссертации опубликованы статьи в ведущих рецензируемых научных журналах, рекомендованных ВАК РФ для публикации основных результатов диссертационных исследований:

1. Галимова А.М., Тебякина Е.Е. Влияние развития технических наук на человека: проблема конструирования идентичности в информационном обществе // Вестник ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина, 2016. - №1. - С. 93-100. – 0,47 п.л.
2. Мараев В.Н., Тебякина Е.Е. Игра на этническом музыкальном инструменте: философско-антропологический аспект // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики, 2016. - № 12 (74). - С. 106-107. – 0,25 п.л.
3. Тебякина Е.Е. Игра как философско-антропологический феномен: основные черты, характеристики и особенности // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики, 2016. - № 6-2 (68). - С. 180-182. – 0, 35 п.л.
4. Тебякина Е.Е. Философско-антропологический анализ феномена игры // Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология, 2017. - Т. 33. - Вып. 3. - С. 336-342. – 0,5 п.л.
5. Тебякина Е.Е. Игра как форма коммуникации: антропологические особенности // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке, 2017. - Т.6 - Вып. (3А) - С. 220-230. - 0,7 п.л.

Другие публикации:

1. Галимова А.М., Тебякина Е.Е. Игры языка // Сборник материалов Международной научной конференции «Дни науки философского факультета – 2013», Киев, изд. КНУ имени Тараса Шевченко, 2013. -Ч.6. - 303 с., С. 113. – 0, 2 п.л.
2. Тебякина Е.Е. Трансформация архетипических образов в контексте ролевых игр. Антропологический анализ// Сборник материалов Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2014» / Отв. ред. А.И. Андреев, Е.А. Антипов. [Электронный ресурс] — М.: МАКС

Пресс, 2014. — 1 электрон. опт. диск (CD-ROM); 12 см., Москва МГУ. — 0, 2 п.л.

3. Тебякина Е.Е. Игра как способ построения идентичности // Сборник материалов Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2015» / Отв. ред. И.А. Алешковский, А.И. Андриянов, Е.А. Антипов. [Электронный ресурс] — М.: МАКС Пресс, 2015. — 1 электрон. опт. диск (CD-ROM); 12 см., Москва МГУ. — 0, 2 п.л.

4. Тебякина Е.Е. Философско-антропологический компонент феномена идентичности // Сборник материалов Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2016» / Отв. ред. И.А. Алешковский, А.И. Андриянов, Е.А. Антипов. [Электронный ресурс] — М.: МАКС Пресс, 2016. — 1 электрон. опт. диск (CD-ROM); 12 см., Москва МГУ. — 0, 2 п.л.

5. Тебякина Е.Е. Коммуникация в игровом дискурсе: антропологический аспект // Сборник материалов Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2017» / Отв. ред. И.А. Алешковский, А.И. Андриянов, Е.А. Антипов. [Электронный ресурс] — М.: МАКС Пресс, 2017. — 1 электрон. опт. диск (CD-ROM); 12 см., Москва МГУ. — 0, 2 п.л.