

Отзыв

**официального оппонента, доктора философских наук, доцента
О.В. Архиповой на диссертацию Е.Е. Тебякиной «Феномен игры в
стратегиях идентичности. Философско-антропологический анализ»,
представленной на соискание ученой степени кандидата философских
наук по специальности 09.00.13 - философская антропология,
философия культуры**

Представленная диссертация посвящена философско-антропологическому анализу феномена игры в стратегиях идентичности. Работу отличает единство проблематики и строго подчиненная ей логика исследования. Точкой опоры становится игра, культуросозидающие потенции которой фокусируются на идее построения новых моделей идентичности. Начиная с рассмотрения истории и теории игр, продолжая осмыслением проблемы формирования идентичности в качестве антропогенного последствия игровых пространств, автор реализует замысел по разработке новых механизмов выстраивания идентичности с применением игрового подхода.

Возвращение к ключевым темам и идеям, основополагающим измерениям любой области знания является закономерностью развития. Проблемы, затрагиваемые в диссертационной работе, несомненно, принадлежат к узловым понятиям гуманитаристики и требуют переосмысления в современном философском и культурологическом знании.

Актуальность диссертации Е.Е. Тебякиной определяется и сложившейся сегодня постмодернистской ситуацией, предполагающей эклектичность и вариативность подходов к любой проблеме. Невозможность дать однозначные и унифицированные ответы на вопрос о собственной идентичности и механизме её формирования также актуализирует данное исследование. Приходя в наш мир, каждый человек задаётся вопросом «Кто я?» и получает на него огромное множество ответов в соответствии с гендерными, социальными, психологическими, политическими, этнологическими, лингвистическими и многими другими основаниями. Ответов на этот вопрос сегодня существует невероятное множество. Более того, сама культурная реальность провоцирует вариативность, нестабильность и изменяемость личностных статусов.

Но как найти такой механизм, способ ориентации в пространстве различных вариантов, который бы позволил человеку не только прийти к пониманию собственной, подлинной сущности (не навязывая, при этом однотипности и унифицированности взглядов), но и комфортно изменять эти сущностные основания сообразно с актуальной ситуацией. Автор

диссертации указывает и обосновывает такой механизм. Им становится феномен игры. Благодаря эффектам гибкости, условности и пластичности, игра становится той призмой, через которую появляется возможность преломить, примерить на себя те или иные идентификационные механизмы. Игра позволяет выяснить, относятся ли они к подлинному, экзистенциальному смыслу личности или же, напротив, губительны для неё (при этом эксперименты в игровых пространствах, как правило, проходят без вреда для самой человеческой сущности). Это обстоятельство необычайно важно сегодня, поскольку большинство сломов идентификационных парадигм и кризов в сфере идентичности, зачастую приводят к психологическим, экзистенциальным, а порой и физиологическим проблемам. Потому теоретические и практические результаты и выводы, сделанные автором, являются значимыми для дальнейших исследований проблематики идентичности и осмысления феномена игры. Значимость и актуальность такого рода работы несомненна.

Структура диссертации составляет неотъемлемую сторону логики исследования. Первая глава диссертации представляет собой исторический экскурс и осмысление игры как антропологического феномена. Сюжеты тут многообразны. Автор раскрывает сущность игры как свободной, творческой деятельности, не нацеленной на конкретную выгоду, но обладающую выраженной символической ценностью. Диссертант делает упор на основных особенностях и способах классификации феномена игры, затрагивает вопросы разграничения собственно самой игры и феноменов, наделённых игровыми атрибутами. Анализируются также наиболее показательные типы игр (спортивные, азартные игры, игра актёра), а также сами участники игры и игровые атрибуты – игрушки. Е.Е. Тебякина обосновывает идею о том, что амбивалентная по своей сути, игра, тем не менее, способна обратить человека к истоку собственного существования, который, в свою очередь, может стать отправной и точкой для построения идентичности в новых условиях.

Во второй главе аналогичным образом рассматривается идентичность как проблема философской антропологии. Отталкиваясь от лингвистического анализа данного понятия, автор последовательно переходит к описанию его экзистенциального и личностного смысла. Диссертант отчетливо видит сложность, неоднозначность, многоаспектность понятия «идентичность»: начиная с его терминологического определения, до проблемы формулирования понятия «самоидентичность», оценки композиции «Я и Другой», поиска актуальных идентификационных механизмов. Но при всех теоретических модификациях, всем многообразии подходов, автор убежден в том, что возможна цельная концепция, которая включит основные,

базовые лики обнаружения механизмов формирования идентичности. Подвергая обоснованной критике кризисные явления, Е.Е. Тебякина приходит к выводу о необходимости пересмотра традиционного понимания идентичности и предлагает перейти к осмыслению данного феномена в качестве границы живого тела, преломленную через феномен игры (обосновывая данный подход через плеснеровское понимание границы живого тела). Автор обосновывает подход к пониманию идентичности как границы, что позволяет не только расширить и заново инкорпорировать понятие идентичности в современный мир, но и показать роль антропологического потенциала в решении этой проблемы (стр. 81).

Таким образом, идентичность, рассмотренная в качестве границы, а не центра, позволяет наделить понятие «жизненного мира» человека новыми смыслами. А также дает новую возможность представления мира как способа получения и работы с постоянно возрастающей информацией, служит эффективным критерием для выбраковывания посторонней информации. Понимаемая таким образом идентичность получает способность мобильно реагировать на быстроизменяющуюся действительность внешнего мира и позволяет человеку адаптироваться в постоянно изменяющихся условиях, что позволит человеку гораздо эффективнее существовать в мире и преодолевать экзистенциальные кризисы (стр. 82-83).

Третья глава наглядно демонстрирует практическую сторону антропологического подхода к осмыслению идентичности как приграничной области живого тела, способной в игровом пространстве как защититься от внешних воздействий, так и актуально изменять личностное ядро самости. Параграфы данной главы посвящены описанию особенностей формирования идентификационных механизмов в детских и настольных играх, а также в популярном ныне ролевом движении. Ключевым звеном главы становится обоснование эффективности применения игрового подхода при построении механизма идентичности. Данный подход представляет безусловную гуманитарную ценность, поскольку обращается к поискам «целостного человека», преодолению представлений о человеке как «гносеологическом субъекте» (В. Дильтей), возвращению подлинного бытия, к «самости Я» как источнику развития и построения действительно индивидуального, самобытного начала личности на путях творчества.

Важной представляется мысль о том, что гибкость и пластичность игры способны сместить идентичность из сферы центрированности (которая не позволяет идентификационному механизму эффективно функционировать в условиях постоянно изменяющегося эклектичного мира) на приграничную периферию. Однако граница должна пониматься не просто как

разграничение внешнего и внутреннего, но как граница живого тела, как фильтр, позволяющий децентрировать феномены, но не разрушать ядра самости.

Таким образом, автор предлагает концептуально целостное, структурно логичное и содержательно законченное исследование феномена игры в стратегиях идентичности и возможных механизмов выстраивания идентичности в современной культуре. Цель диссертационного исследования, заключающаяся в рассмотрении игры в культурно-историческом контексте как практики идентичности была достигнута, что в полной мере отражено в ходе изложения основного текста работы и в форме заключительных выводов. Результаты исследования обоснованны и отражены в положениях, выносимых на защиту.

Диссертация Е.Е. Тебякиной представляет собой оригинальное исследование, сделанные в ней выводы обладают необходимой аргументированностью, новизной и значимостью. В качестве достоинств, отдельно следует отметить самостоятельность исследования, аккуратность и корректность написания работы, строгую логичность изложения материала. Интересная, глубокая, насыщенная богатым теоретическим содержанием диссертация зовет к диалогу, размышлениям, дальнейшему исследованию. Вместе с тем, как и любая научная работа, диссертационное исследование не лишено некоторых недостатков и вызывает вопросы, требующие пояснения. Сделаем несколько замечаний:

1. Масштабное междисциплинарное поле исследования заставляет сужать круг приводимых проблем, как связанных с осмыслением понятия идентичности, так и в процессе раскрытия сущности феномена игры. Не достаточно раскрываются различия механизмов формирования идентичности в ракурсах детской игры, ролевой игровой практики, настольных играх. Возможно в будущем, при более детальном рассмотрении указанных феноменов, данный недостаток сможет быть автором устранён.

2. Несмотря на представленный обширный материал, автор мало внимания уделяет новым виртуальным игровым формам, дополненной («расширенной») реальности. А вместе с тем, данный феномен получил широкое распространение в качестве устоявшейся культурной и социальной практики (достаточно вспомнить, например, турниры по киберспорту и образование собственных киберспортивных лиг и спортсменов, делающих компьютерные игры своим ремеслом и источником доходов). Здесь важно и то обстоятельство, что, не включая эти игровые формы в контекст рассмотрения, за скобками остаются и такие глобальные проблемы как

формирование игровой зависимости, влияние скрытых манипулятивных технологий, давление технократической среды на личность.

3. Методология диссертационного исследования, наряду с другими приемами, включает герменевтический метод. Эффективность и эвристическая ценность данного подхода не вызывает сомнений. Однако, в связи с обращением к герменевтической проблематике в постижении феномена игры в стратегиях идентичности, можно было бы шире использовать феноменологические исследования. Ведь именно в трансцендентальном сознании разворачиваются и зримо проступают те проблемы и противоречия, которые потом фокусируются в поле формирования идентичности.

4. Техническое замечание. При всей аккуратности в написании работы, на странице 83 происходит смещение текста при переходе к Главе 3 «Игра как модель построения идентичности». Видимо, текст должен был быть перемещён на следующую страницу, но при этом возникло бы нарушение указанной в содержании нумерации.

Сделанные замечания носят вполне дискуссионный характер и никак не влияют на общую положительную оценку работы, проделанной Е.Е. Тебякиной. Представленная ею диссертация является завершённым, целостным и оригинальным исследованием, результаты которого имеют теоретическое и практическое значение, поскольку дают новое видение таких важных социокультурных феноменов как игра, идентичность и самоидентичность в современных условиях.

Выводы диссертации являются вполне самостоятельными, обладают научной новизной и могут быть многообразно использованы как в научно-исследовательской, так и в учебно-методической работе, в лекциях по истории философии, философской антропологии, теории и истории культуры, а также в спецкурсах по этим дисциплинам. Результаты исследования могут также использоваться для осуществления антропологической экспертизы общества.

В целом следует заключить, что диссертация выполнена на высоком научном уровне, является логически связанной. Работа оформлена в соответствии с предъявляемыми ВАК требованиями, автореферат отражает ее содержание, имеется достаточное количество публикаций в рецензируемых научных журналах, также отражающих содержание данного исследования. Материал диссертации прошел апробацию на российских и международных научных конференциях и достаточно полно представлен в опубликованных работах.

Основные положения и выводы, содержащиеся в тексте диссертации, изложены в автореферате точно и обстоятельно. Публикации в журналах, входящих в Перечень российских рецензируемых научных журналов, отражают результаты проведенной работы. Выполненное исследование соответствует требованиям пп. 9-14 «Положения о порядке присуждения ученых степеней» № 842, утвержденного Правительством РФ 24 сентября 2013 г. и паспорту научной специальности 09.00.13 - философская антропология, философия культуры.

Все сказанное позволяет сделать вывод, что Тебякина Е.Е. заслуживает присуждения ученой степени кандидата философских наук по специальности 09.00.13 - философская антропология, философия культуры.

Завещать руки
ЗАВЕРЯЮ
Специалист Р.С. Кочкарян



Официальный оппонент
Архипова Ольга Валерьевна, профессор кафедры
проектной деятельности в кинематографии и телевидении
ФГБОУ ВО "Санкт-Петербургский государственный
институт кино и телевидения", доктор философских наук,
доцент (24.00.01 - теория и история культуры)

Почтовый адрес:

191119, г. Санкт-Петербург

ул. Правды, 13.

Контактный телефон: 8(812) 315-66-74

e-mail: gmu@gukit.ru

12 декабря 2017 г.