

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет»

На правах рукописи

Тебякина Елена Евгеньевна

**Феномен игры в стратегиях идентичности. Философско-
антропологический анализ.**

*Диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук
по специальности 09.00.13 –Философская антропология, философия культуры*

Научный руководитель:
д-р филос. наук, профессор
Марков Борис Васильевич

Санкт-Петербург 2017

Содержание

Введение.....	3
Глава 1: Феномен игры: особенности, история, структура.....	11
1.1 Игра как антропологический феномен.....	11
1.2 Особенности и трудности классификации игр.....	29
1.3. Типы игр, игроки, игрушки.....	36
Глава 2: Идентичность как проблема философской антропологии.....	54
2.1 Особенности и проблемы формирования термина идентичность.....	54
2.2 Самоидентичность. Я и Другой.....	65
2.3 Идентичность как граница.....	76
Глава 3: Игра как модель построения идентичности.....	83
3.1 Способы формирования идентичности в детских играх.....	84
3.2 Ролевые игры как идентификационная модель.....	89
3.3 Настольные игры в контексте идентификационной парадигмы.....	101
Заключение.....	111
Список литературы.....	114
Приложения.....	128

Введение

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 поиска идентичности состоит не только в огромном количестве различных идентификационных моделей, которые могут предложить государственные и социальные институты, этнические и возрастные модели и т.п., но и в необходимости нового осмысления 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, законченной, тождественной самой себе субстанции невозможно в нынешнем состоянии эпохи постмодерна и, даже неприемлемо 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 представляется игра. Не что иное, как игровой процесс является тем, что, будучи границей действительного и воображаемого, постоянно актуализирует виртуальные смыслы. Кроме того, как раз игра, благодаря

моменту условности и (связанной с ним) безграничностью творческого потенциала, поможет выстроить новую идентификационную модель, которая позволит человеку 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, который, в свою очередь, может стать 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 парадигмы XX развенчавшие 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»¹. 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,

¹ Шестов Л. Апофеоз беспочвенности: опыт адогматического мышления.- Л.: издательство ленинградского университета, 1991.- 216 с.

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 практика 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, 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, Б. В. Марков и 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 Б. Г. Соколова, Е. Г. Соколова, В. П. Щербакова, С. А. Рассединой 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. Рассединая, 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, 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.
- Введён в научный оборот непереуведённые ранее тексты по философско-антропологической проблематике, посвящённые осмыслению игровой действительности и анализу идентичности².

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

² Jäger G. Game theory in semantics and pragmatics; Lust M., Waskul D. Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing; Parlebas P. Jeux, sports et sociétés; Rooij V, Antonius J., Schoenmakers, Tim M., Vermulst. Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers; Mathews, G. Global Culture / Individual Identity.

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: Международной научной конференции «Дни науки философского факультета – 2013» (2013, Киев); XX Международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов-2013» (2013, Москва); Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2014» (2014, Москва), XIX Ежегодной всероссийской конференции «Традиции гуманитарного образования в постгуманистической перспективе» в рамках «Дней философии в Санкт-Петербурге - 2014» (2014, Санкт-Петербург); Международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов-2015» (2015, Москва); XX Всероссийской ежегодной конференции кафедры философской антропологии «Философская антропология: проблемы и перспективы: Гуманитарное развитие и вызовы постгуманизма в рамках «Дней философии в Санкт-Петербурге -

2015» (2015, Санкт-Петербург); «Третьем международном геологическом конгрессе» (2015, Санкт-Петербург); Международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов-2016» (2016, 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.

Глава 1: Феномен игры: особенности, история, структура

1.1 Игра как антропологический феномен

Современный нам мир – мир безграничный возможностей, альтернатив и расширения границ и, вместе с тем, это мир неизбывной тоски и стремления вернуться к подлинности. Подобная тяга, конечно, существовавшая с древности - в гесиодовском стремлении к Золотому веку, просвещенческому возвращению к природе, хайдеггирианской ностальгии по настоящности прошлого, не только всегда мифологизировала и поэтизировала былые (лучшие и настоящие) времена, но и призывала к этому подлинному прошлому вернуться. Однако в условиях нашего или любого другого времени вряд ли возможно подобное возвращение, несмотря на все попытки.

Крах метанарративов (по меткому выражению французского философа-постмодерниста Жана Франсуа Лиотара)³ - наряду с другими симптомами - знаменует собой переход общества в новую эпоху. Утрачивается возможность дать однозначные ответы, прийти к раз и навсегда установленному порядку вещей и достичь бесспорной тождественности. Человек оказался лицом к лицу перед бездной экзистенциальных альтернатив без чёткого и однозначного указателя. Более того, он вынужден был постоянно выбирать каждый момент своего собственного существования. Однако состояние постмодерна больше не предполагает не только выбора однозначного варианта, но и какого либо момента серьёзности при совершении этого выбора. Невозможно решить нечто раз и навсегда, неизменно и однозначно, поэтому неотъемлемым атрибутом современного мира становится постоянно изменчивая, пластичная, поливариантная игра.

Между тем, следует определиться, что мы будем считать игрой. На этот вопрос существует множество ответов – культурологических, этнологических,

³ Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна [Электронный ресурс] Заголовок с экрана, URL: http://lib.ru/CULTURE/LIOTAR/liotar.txt_with-big-pictures.html, Дата обращения: 13.06.2016 г.

антропологических и т. д. Но все они, в целом, могут быть сведены к трём типам осмысления феномена игры: онтолого-культурологическому (представленным в работах Й. Хейзинги, Е. Финка, Ф. Г. Юнгера, Л. Витгенштейна и др.) — где игра представлена фундаментально укоренённой в культуре и самих структурах человеческого бытия и, таким образом становится их основой. Личностно-персонифицированный тип –разрабатываемый такими исследователями феномена игры как Р. Кайуа, М. Фуко, С. Браун и т.д., где игрой именуется строго определённое понятие, к которому отнюдь не сводятся все остальные феномены; и, наконец, функциональный, где игра выступает как метод - педагогика, социальная реальность (флирт, социальные роли), игры на бирже (в которых игра представлена как способ сохранения баланса между азартом и точным расчётом, основанным на аналитике и прогнозировании, с помощью анализа экономической и политической ситуации и характере её влияния на экономику и цены на акции и ресурсы – нефть, золото и т.д.). Однако, для комплексного осмысления феномена игры необходим антропологический подход, т.к. не смотря на то, что игра имеет базовую укоренённость и непосредственную витальную ценность, а своей принципиальной незаинтересованностью и ненацеленностью на результат она соответствует выражению шеллеровского принципа духовности, «открытости миру», непредвзятого и бескорыстного отношения ко всему живому, характеризующего меру собственно человеческого в человеке. Ведь именно в игре возможно реализация формулы субъект-субъектного отношения к окружающей действительности - «человек-мир»⁴.

Игра как исключительно непрактичная деятельность не предполагает достижение конечного материального результата. Но именно благодаря своей принципиальной непрактичности игра служит тем люфтом, что позволяет человеку выпасть из повседневного присутствия, предоставляя возможность, в

⁴ Шелер М. Положение человека в космосе /сб. Проблема человека в западной философии: Переводы /Сост. и послесл. П. С. Гуревича; Общ. ред. Ю.Н. Попова.—М.: Прогресс, 1988—552 с.

силу своей игровой амбивалентности, обратиться одновременно и к себе, и ко всему миру в целом. Игра как вечное мерцание, совмещающее в себе бытие и небытие, день и ночь, вечные да и нет. Как отмечает Ж. Деррида: «Игра — это разрыв присутствия. Присутствие того или иного элемента является значащей и возмещающей отсылкой, вписанной в систему различий и движение по цепочке. Игра — всегда игра отсутствия и присутствия, но если мы хотим осмыслить ее в корне, надо мыслить ее прежде самой их альтернативы; надо мыслить бытие как присутствие или отсутствие, исходя из самой возможности игры, а не наоборот»⁵. Кроме того, в отличие от неосознанности повседневного бытия и принципиальной его «необдуманности», игра, и в особенности человеческая игра требует осознанности. Как отмечает немецкий философ Э. Финк: «Игра не просто происходит в нашей жизни, как вегетативные процессы; это всегда разумно осмысливаемая ситуация, опыт, который испытывается»⁶.

Следует строго разделять, что является собственно игрой в полном смысле этого слова, а что только имеет игровые атрибуты. Так, например, игра на музыкальном инструменте не является игрой в полном смысле этого слова, а лишь имеет игровые атрибуты. Прежде всего, правила игры на музыкальном инструменте максимально строгие и не подлежат изменению. Имеет значение стиль и манера игры, но нахождение в семиотической парадигме и принципиальная невозможность выйти за её пределы крайне ограничивают игровые возможности. Кроме того, можно сыграть одну и ту же мелодию на разных инструментах, но нельзя играть музыку вовсе без инструмента, даже при пении сам голос используется в качестве инструмента (подробнее см. в статье «Игра на этническом музыкальном инструменте: философско-

⁵ Деррида Ж. Письмо и различие / Пер. с франц. А. Гараджи, В. Лапицкого и С. Фокина. Сост. и общая ред. В. Лапицкого. – СПб.: «Академический проект», 2000. — 432 с., с. 367.

⁶ Fink E. Oasis of Happiness: Thoughts toward an Ontology of Play/ Purlieu: A Philosophical Journal, Volume 1. Issue 4. (Spring 2012), 2012, 112 p., p. 20.

антропологический аспект»⁷). В то время как игровые предметы (игрушки) являются не принципиально существенными для игры и могут быть взаимозаменяемыми и условными. Вместе с тем, игровыми атрибутами могут обладать и феномены человеческой жизненной практики, не становясь, при этом, игрой в полном смысле этого слова. Так, например, понятие «языковой игры»⁸, разрабатываемое Л. Витгенштейном в работе «Философские исследования» применяется в попытке создать комплексную систему семантического анализа языка через игру. Понятие игры, применительно к языку, позволяет Витгенштейну показать язык как систему, способную (и постоянно стремящуюся) к выходу за собственные пределы. Подобное стремление, а также постоянная смена значений при попадании в различные языковые контексты, не позволяют выстраивать никаких строгих семиотических теорий, а также показывают новый разворот в определении языковых границ. Так, отечественный исследователь Д.В. Котелевский, в своей статье, посвящённой работам Л. Витгенштейна, отмечает: « <...> границу языковой игры можно понять как возникающую в результате работы самого языка, самой языковой игры. Это относится и к ситуации, когда вроде бы фиксируется нечто внешнее по отношению к языку, то есть опыт и когда обнаруживаются другие языковые игры ставящие предел конкретной языковой игре. Ведь даже когда одна языковая игра ставит предел другой, то чаще всего эта граница конструируется логикой не внешнего, а внутреннего предела,

⁷ 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 г., № 12-3 (74), с. 106-108. – 0,25 п.л.

⁸ Витгенштейн Л. Философские исследования [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000273/>.

логикой такого предела, на которой сама языковая игра обнаруживает свои границы⁹».

Пространство игры образуется при помощи общего игрового контекста, который задают правила. Любая игра (групповая, индивидуальная, реальная или виртуальная) всегда отличается строго заданными правилами, которые формируют игровую сферу, которая и вводит игроков в поле игры. Однако, устанавливая правила, игра не только не исключает, но даже априорно задаёт и подразумевает, индивидуальную инициативу играющих. Эта инициатива или спонтанность, создающая помимо основных, ещё и скрытые, неявные игровые правила, предполагает выработку сноровки и определённых паттернов поведения в той или иной игровой ситуации. Так выбор шахматной стратегии, блеф в картах, выработанный тренировкой навык и так далее, возможны и допустимы в игровом пространстве, по крайней мере, до тех пор, пока эти нарушения незаметны для других игроков или судей. В спорте же, например, натренированный навык как раз является необходимым условием — нет смысла соревноваться с неопытным игроком или новичком. Все это, с одной стороны, служит показателем определённой инициативы играющих. Но, с другой стороны, здесь проявляется угроза для самой сущности игры, и, прежде всего в том, что игроки, создавая правила идущие вразрез с общепринятыми, могут либо разрушить игру, либо в корне её изменить. Но при этом, полное отсутствие каких бы то ни было правил не превращает игру в абсурд, а обращает в ничто, поскольку именно в элементе абсурдности заложен творческий потенциал игры.

Как ранее отмечалось нами в одной из статей: «В идеале, игра в чистом виде происходит при постоянной негласной смене правил, сходной с приключением кэрролловской Алисы в Стране Чудес, которые при всём при этом не меняют исходного существа игры, так как мгновенно принимаются

⁹ Котелевский Д. В. Понятие «языковой игры» у Л. Витгенштейна [Электронный ресурс] Заголовок с экрана, URL: http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/30982/1/episteme_2014_04.pdf.

всеми участниками как само собой разумеющиеся и закономерные, исключая, при этом, момент осмысления¹⁰». Как только игра заходит в тупик и требует дальнейшего развития, а также при возрастании игрового напряжения, возникает необходимость перераспределить роли или снизить интенсивность игрового поля.

Следующий момент, отличающий игру как самостоятельный феномен— это принятие игроками ряда условных допущений. Так, если все участники игрового процесса согласны считать палку ружьем или мечом, то игра начинается, если же некто (будь то непосредственный участник или внешний наблюдатель) указывает им на то, что это «просто палка», то в таком случае игровой контекст рушится и магия игры заканчивается. Необходима вера в игру и страстная увлечённость ею.

Ещё одной специфической особенностью игры является принципиальная непрактичность и ненацеленность на результат (по крайней мере, в некотором непосредственно возникающем материальном смысле). Здесь может возникнуть определённая проблема, поскольку большинство исследователей (в частности Р. Кайуа и Ф. Г. Юнгер) выделяет соревновательные и азартные игры в качестве собственно подлинных игр. Но здесь следует отметить, что результат в этих типах игр связан, скорее, с некоторым символическим, нежели непосредственно материальным моментом. Поскольку в спортивных состязаниях важно обладание призом: медалью, кубком и т. п. как неременное условие признания победителем. Однако когда спорт становится профессиональной деятельностью, он уже перестаёт быть непосредственно игрой, а превращается в профессию, фактически ремесло, приобретая механистический характер. В азартной же игре важен сам процесс, не смотря на то, что изначальным мотивом может являться желание получения прибыли.

¹⁰ 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 г., № 6-2 (68), с. 181.

Более того, этот процесс захватывает игроков с необъяснимой страстью, сродни наркотической, которая побуждает к постоянному продолжению (даже после получения крупного выигрыша или джек-пота игрок продолжает играть, т. е. проигрыш на самом деле более желанен, чем выигрыш, т. к. выигрыш может закрыть возможность продолжения игры).

Игровой процесс неразрывно связан с моментом получения удовольствия от захваченности игровым процессом. Невозможно играть вполсилы, не отдаваясь игре целиком.

Игры захватывают целиком и человека, и человечество. По типу игр можно судить не только о степени развития цивилизации или своеобразии того или иного этоса (рассматривая в исторической и этнологической перспективе национальные, детские и зрелищные игры), но и о ступенях развития человеческой мысли, руководствуясь известным понятием М. Фуко «игры истины». Характеризуя данное понятие в своей работе «История сексуальности. Том второй. Использование удовольствий» Фуко рассуждает о необходимости его применения ко всей структуре человеческого знания, включая как эмпирические науки XVII и XVIII веков, так и властные отношения, а также при конструировании самого себя как познающего субъекта. Истина, играющая различные роли и являющаяся человеку под множеством масок (в том числе и под маской самосознания) уводит даже от генеалогии, поскольку попытка анализа знаний о самом себе и конструировании себя как субъекта не может быть просто процессом генетического развёртывания, она становится игрой. Поскольку сам познающий человек делается элементом «истории человека желающего», по выражению самого М. Фуко. Именно поэтому Фуко и испытывает трудности при попытке проследить генеалогию игр истины: «Но было ясно, что попытка предпринять эту генеалогию увела бы меня очень далеко от моего первоначального проекта. Я должен был выбрать: либо сохранить прежний план, снабдив его беглым историческим экскурсом в тему желаний, либо реорганизовать все исследование вокруг медленного

формирования в античности некой герменевтики себя. Я склонился ко второму, рассуждая так, что в конечном счете то, за что я держусь, то, за что я держался в течение стольких лет,- это попытка выделить ряд элементов, которые могли бы пригодиться для некой истории истины. Такой истории, которая была бы не историей того, что может быть истинного в знаниях, а анализом «игр истины», игр истинного и ложного, игр, через которые бытие исторически конституирует себя как опыт, то есть как то, что может и должно быть помыслено*. Через какие игры истины человек дает себе возможность мыслить свое собственное бытие, когда он воспринимает себя как сумасшедшего, когда он смотрит на себя как на больного, когда он осмысляет себя как живущее, говорящее и работающее существо, когда он судит и наказывает себя как преступника? Через какие игры истины человеческое существо признало себя как человека желающего? Мне показалось, что, ставя этот вопрос таким образом и пытаясь разработать его по отношению к периоду, столь удаленному от привычных для меня прежде горизонтов, я, безусловно, уходил от намеченного ранее плана, но зато теснее очерчивал вопрос, который в течение долгого времени пытался поставить. Пусть бы даже это и потребовало от меня нескольких лет дополнительной работы. Конечно, этот длинный кружной путь был сопряжен с известным риском; но был некий двигавший мною мотив, и, как мне показалось, я нашел в подобного рода исследовании определенное теоретическое преимущество".¹¹

Игра никогда не бывает бесцельна, но её цель состоит не в получении некоторого практического результата, а в получении удовольствия и наслаждения осознанием собственного бытия, благодаря обретению «чувства жизни». Если игрок не испытывает удовольствие от игры, то он начинает искать причины своего неудовлетворения, сомневаться, и по окончании

¹¹ Фуко М. Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет. Пер. с франц.- М., Касталь, 1996.- 448 с., с 274-275.

анализа, выпадает из игры. Именно потому, нельзя осмыслять и оценивать игру, находясь внутри неё.

Удовольствие от игры состоит не только в моменте условности или выражении фантазии и творческого момента, но ещё и в удовольствии от ощущения непосредственной полноты собственного бытия, чувства «жизни», осознания безграничности собственных возможностей. Это ощущение полноты бытийственного переживания сравнимо с кантовским переживанием чувства возвышенного: «Чувство возвышенного есть, таким образом, чувство неудовольствия от несоответствия воображения в эстетическом определении величины определению посредством разума и вместе с тем удовольствие от соответствия именно этого суждения о несоразмерности величайшей чувственной способности идеям разума, ибо стремление к ним все-таки служит нам законом (разума); и это относится к нашему назначению - считать все то грандиозное, что содержится для нас в природе в качестве предметов чувств, малым по сравнению с идеями разума и то, что возбуждает в нас чувство этого сверхчувственного назначения, соответствует этому закону» и, и там же, чуть ниже «Само суждение остается при этом всегда лишь эстетическим, поскольку оно, не обладая в качестве основания определенным понятием объекта, представляет лишь субъективную игру душевных способностей (воображения и разума) - даже посредством самого их контраста - как гармоническую»¹².

Однако возникает вопрос: в какой степени возможно принятие момента условности? Что, прежде всего, принимается безусловно - правила, создающие контекст игры, место и время (если нет необходимости в обеспечении специальных условий и предметов игры), игровые предметы или же всё это разом? При этом, как будет отмечено далее, взаимозаменяемость игровых предметов (игрушек) возможна также благодаря расширению момента условности. Главное-соблюдение правил и договорённость с другими

¹² Кант И. Критика способности суждения / Перевод /Вступ. ст. Ю.В. Перова. - СПб. : Наука. Санкт-Петербург. изд. Фирма, 1995. - 512 с., с.185-186.

участниками игры по вопросу условного допущения или замены игровых предметов, которую должны принять все участники игры. Сам момент условности должен быть принят безусловно.

Игра, и в особенности игра азартная, - это не только удовольствие, но и соблазн, который благодаря полному поглощению игрока игрой превращается в обольщение. Причём сам соблазн скрыт, как это ни парадоксально, в жёстком подчинении и следовании правилам. Так, Ж. Бодрийяр в своей работе «Соблазн» пишет, что сама стратегия соблазна является, по сути, игрой: «<...> [стратегия обольщения] - подчиняется превосходящему ее правилу игры. Соблазн, ритуальная драма по ту сторону закона, есть разом игра и судьба. Без нарушений правила - ибо связывает их именно правило - участники драмы увлекаются к своему неизбежному концу, и основополагающее обязательство здесь таково: игра должна продолжаться во что бы то ни стало, пусть даже ценой смерти. Игроков связывает с правилом, которое их связывает, род страсти, без которой никакая игра не была бы возможна»¹³. Игра и соблазн становятся, таким образом, амбивалентными понятиями.

Игра не только приносит удовольствие, но и позволяет человеку постоянно саморазвиваться, открывая нечто новое в себе и в мире. Как отмечает по этому поводу современный американский психолог и теоретик игры С. Браун: «Если мы перестаем играть, то разделяем судьбу всех животных, которые перерастают игру. Наше поведение становится фиксированным. Нам неинтересны новые вещи. Мы находим меньше удовольствия от мира вокруг»¹⁴.

¹³ Бодрийяр Ж. Соблазн. Пер. с фр. Д. Гараджи. М.: Ad Marginem, 2000.-315с., с. 229.

¹⁴ Браун С. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье/Стюарт Браун, Кристофер Воган: пер. с англ. Т. Мамедовой. - Манн, Иванов, и Фербер, 2015. - 192 с., с. 64.

В контексте современного мира игра приобретает особую онтологическую ценность не столько благодаря своей простоте возникновения и проведения, свободе (невозможно принудить к игре, заставить играть силой) или ощущению безграничности (возникающему благодаря принятию момента условности), но, в большей степени, из-за непосредственности и неповторимости, постоянной пластичности и изменчивости, что позволяет игре приблизиться к самой сущности жизни. Особенно тогда, когда сама жизнь теряет и пластичность, и интенсивность, и насыщенность, и определённый символический капитал.

При этом 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. Тем самым обнаруживая новые грани собственной личности и преобразуя свой жизненный мир. Как отмечает по этому поводу Ф.Г. Юнгер в книге «Игры. Ключ к их значению»: «Ни одна игра не играется сама собой, ни одна не существует без игроков. Игрок превращает что-то – что-то такое, что игрой не было; он делает игру игрой»¹⁵. Однако, актуализируя виртуальный игровой потенциал в наличную действительность, игрок способен выбрать тот способ про-игрывания (ведения и проведения) игры, который характеризует его индивидуальность и способ выражения и презентации себя миру. Российский педагог и исследователь игр Е. А. Репринцева пишет об этом так: «Каждый из игроков проигрывает игры по-своему. И это ещё раз подчёркивает субъектный характер игры, определяющим моментом которой является личностное отношение каждого к игровому действию. Как нет и не может быть одинаково

¹⁵ Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению / Пер с нем. А. В. Перцева. — СПб.: Владимир Даль, 2012. — 335 с., с.89.

разыгранных игровых ролей, так нет и не может быть абсолютно одинакового отражения в сознании игроков смысла, хода и итогов игры»¹⁶.

Игра, разворачиваясь в актуальную действительность, отстраняется от практической материальной пользы и переориентирует человека на позицию бесцельного содержания. Такая неэффективная, с точки зрения материализма логика является основой для формирования эстетического чувства. В игре мы просто любуемся действительностью, наслаждаемся ею, не извлекая никакой выгоды. На эту особенность, оценивая её всё же больше в негативном ключе, обращает внимание В. Виндельбанд в своей работе «От Канта к Ницше. История новой философии в ее связи с общей культурой и отдельными науками», анализируя шиллеровскую позицию. Согласно Виндельбаду «Шиллер ищет в эстетическом образовании тот переход из естественного в нравственное, для объяснения которого Кант прибегал к тайнам религиозной веры. В этом промежуточном состоянии безмолвствует как чувственное желание, так и суровость нравственного стремления. По отношению к сознательному напряжению воли оно является состоянием игры : мы ничего не хотим от вещей, мы только играем с ними, созерцаем их. В нашей сущности есть первоначальное стремление к тому, чтобы вызвать такое состояние. Это - эстетическая потребность, или влечение к игре. Оно состоит в том, что равномерно парализует и формальное, формальное, и материальное влечение, а всю нашу деятельность направляет на бесцельную игру»¹⁷.

Логика игры всегда сюжетна, в отличие от жизни, обладает постоянной событийной насыщенностью и потому способна генерировать многовариативную мифологическую систему. Даже повторяемая, монотонная

¹⁶ Репринцева Е. А. Педагогика игры: Теория. История. Практика,—Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2005.—421 с., с. 19.

¹⁷ Виндельбанд В. От Канта к Ницше. История новой философии в ее связи с общей культурой и отдельными науками. М.: Канон-пресс, Кучково поле, 1998. – 496 с., с.262.

на первый взгляд, игра с той или иной вещью собирает рисунок интенсивности и ощущение самости.

Игра представляет собой свободную, творческую деятельность, не нацеленную на конкретный результат, этот результат обладает не столько материальной, сколько символической ценностью. Так игровые трофеи, кубки не так дорого стоят, но зато символизируют триумф победителя. Именно поэтому они имеют стандартизированную форму, чтобы все другие простые обыватели понимали их смысл. Если же некое закрытое спортивное сообщество хочет ограничить своих победителей, оно придумывает особые символические трофеи и атрибуты – значки, футболки, лавровые венки, виноградные гроздья, и пр. Либо награждение производится предметами, изготовленными с особым мастерством, и тогда их подлинный смысл остаётся тайной для непосвящённых. С одной стороны, внешне, игру строго и жёстко ограничивают правила, но с другой, благодаря внутренней пластичности, игра может изменить или ограничить действие какого-либо правила, причём необходимость такого изменения и перехода негласно или же наоборот публично, принимается всеми игроками. Необходимость этого изменения тоже зачастую ощущается всеми участниками игрового процесса, задействованными в активном действии. Игровые правила обычно весьма устойчивы и остаются неизменными на протяжении большого временного промежутка (сохранившиеся игры с древних времён, средневековые или же бальные игры не теряют своей актуальности и могут быть сыграны снова в современной действительности, практически без потери внутреннего смысла). Как замечает по этому поводу Г.Ф. Юнгер: «Правила - это воспринимаемая закономерность возвращающегося и повторяющегося: данная констатация верна по отношению ко всем правилам, включая правила игр¹⁸».

¹⁸ Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению / Пер с нем. А. В. Перцева. — СПб.: Владимир Даль, 2012. — 335 с., с. 149.

Однако, как уже отмечалось ранее, игровые правила могут быть нарушены и переформулированы, а логика игры переосмыслена в ином ключе. Переизбыток игры должен неизменно вылиться в новое русло, иначе игре наступит конец. Поэтому благодаря внутренней пластичности и страстному стремлению игроков продолжить игру, игровые правила могут изменяться. Это происходит, когда игра заходит в тупик, близка к этому моменты, или же когда на неё оказывают слишком сильное влияние (качественно меня её основы) факторы внешнего мира и необходимо либо вписать их в игровой контекст, либо изолировать, обезопасив тем самым игру от угрозы разрушения и завершения. Сама угроза завершения возникает из-за внутренней переполненности и чрезмерной насыщенности игрового бытия. Для того, чтобы её преодолеть, необходимо либо перенаправить эту энергию, предложив, например, сосредоточить усилия на достижении новой цели, или путём введения нового смысла, либо рассеять её в пространстве игры, разбив на множество дополнительных заданий для игроков. Игра движется в своём поле, одновременно включая в себя игры отдельных игроков. Логика игры в целом строго запрограммирована правилами и последовательно реализует их, но внутри себя игра представляет, скорее, хаотическое движение отдельных игроков, которые, выполняя собственные цели, выполняют и задачи игры в целом.

Подобные нарушение и разрушение правил возможны только в том случае, если они не только предписываются логикой игры, но и признаются всеми игроками, а также судьями. В противном случае, должны последовать штрафные санкции, поскольку грубое нарушение правил угрожает моменту существования самой игры. Как пишет известный американский психолог и психиатр Эрик Берн: «Игры могут быть мрачными и даже смертельно опасными, но социальные санкции следуют только тогда, когда нарушены

правила». ¹⁹ Не важны частные моменты конкретной игры, но важна сама игровая суть, неприемлющая нарушений.

Игра в психологической сфере - игра как метод психологического взаимодействия

Игра в психологической парадигме чаще всего не предстаёт как самоценный феномен, а является методом педагогического (для обучения и овладения навыком) или психологического (снятия психологической напряжённости или проживание острых моментов более мягко благодаря моменту условности). Именно из-за условности, игра представляется в тренинговой психологической практике эффективным механизмом, способным моделировать острые психологические моменты прошлого и непосредственно проводить пациента через тяжёлые психологические переживания. А воображение позволяет не только воссоздать ситуацию, но и опосредованно представить проблему и творчески подойти к её решению. Таким образом, игра как метод зачастую используется как эффективный психологический приём. Особенно популярна игровая методика в тренинговых занятиях. Так известный российский коуч, бизнес- и психотренер Ирина Телегина разрабатывает методику большой психологической игры на основе тренингового метода. В своей книге «Большая психологическая игра, или Игра не в тренинге» она отмечает: «Большая психологическая игра - это символическая деятельность, которая моделирует и преобразует реальность, отличается высокой степенью спонтанности и свободы, но протекает в рамках чётко заданных правил, решает конкретные психологические или бизнес-задачи, работает с личностью как целостной структурой, а не с отдельными её качествами и имеет своей целью индивидуацию личности через осознание человеком индивидуального опыта». ²⁰

¹⁹ Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – М.: Эксмо, 2015. – 1224 с.-(Лучшее в психологии. Флипбуки), с. 24.

²⁰ Телегина И. Большая психологическая игра, или Игра не в тренинге. - СПб.: Питер, 2013. - 160 с., с. 10.

Тем не менее, возможны случаи, когда игра в психологии рассматривается в негативном ключе, как уход от реалий современного мира, попытка бегства от проблемных ситуаций в идеальный мир фантазии. Подобная тенденция может приводит к замкнутости, нарушению контактов с реальностью и отказу от внешнего мира. Кроме того, игра знаменует собой отказ выполнять и предписанные обществом социальные роли. Так Эрик Берн в своей работе «Игры, в которые играют люди» определяет игру следующим образом: «Последовательность действий, подчиняющуюся индивидуальным, а не социальным программам, мы, чтобы отличать их от времяпрепровождения, будем называть играми».²¹ Таким образом, с одной стороны, игры являются проявлением человеческой индивидуальности, а с другой стороны – иногда вступают в конфликт с социальностью.

Коммуникация в игре.

Игровая коммуникация стремится создать особый дискурс, который бы одновременно позволял игрокам узнавать друг друга в обычном, неигровом мир и ограждал пространство игры от непосвящённых, сторонних наблюдателей, способных разрушить игру. (Подробнее смс в нашей статье «Игра как форма коммуникации: антропологические особенности»)²². Формирование современного игрового дискурса происходит как путём сокращения слов, так и путём использования английских терминов или же через создание смешанного русско-английского языка («рунглиша»). Например, в контексте ролевого движения создан целый словарь²³, только освоив все значения которого, новички становятся полноправными участниками ролевого движения. Кроме того, поскольку игровое сообщество

²¹ Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – М.: Эксмо, 2015. – 1224 с. (Лучшее в психологии. Флипбуки), с. 23.

²² 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.

²³ Словарь ролевика. Краткий словарь терминов ролевых игр, [Электронный ресурс] URL: <http://www.orc-creeos.narod.ru/sl.html>

является весьма разнородным, то могут возникать специфические слова, выражения и даже поговорки, характерные для членов той или иной группы, появление которых может отсылать к какому либо игровому событию или быть связанным с танцевальной практикой (Например выражение: «Полный флик фляк» (одна из мазурочных фигур) – попадание в тяжёлое, затруднительное положение). Но наибольшего расцвета создание специфического игрового языка достигает в пространстве виртуальных он-лайн игр. Коммуникация в виртуальном пространстве игры происходит непрерывно, возникает необходимость быстрой передачи команд и приказов между игроками. Таким способом игровой дискурс формируется из сокращений специфических английских слов, обозначающих названия сил, действий или боевых навыков (можно привести исследование А.И. Хохлова по формированию языка в пространстве виртуальной он-лайн игры «World of Warcraft».²⁴ Однако, сама форма коммуникативного взаимодействия в он-лайн играх носит преимущественно стратегический характер. Участники игры коммуницируют друг с другом не столько ради того, чтобы получить удовольствие от общения или обменяться новостями (эти цели становятся скорее побочными), сколько для достижения совместных целей игры. Как отмечает исследователь он-лайн игр А.В. Кнорре: «Стратегическое взаимодействие игроков в он-лайн играх связано, в общем случае, с тем, что взаимодействие с другими игроками позволяет получить некоторую выгоду с большей вероятностью, нежели действия в одиночку. Причем выгода может выражаться как в материальной форме, например, в игровых деньгах или полезных предметах, так и в форме эмоций — например, удовольствия, которое

²⁴ Хохлов А.И. Язык компьютерных игр (на примере компьютерной игры World of Warcraft // журнал «Язык и социальная динамика» 2010, №10-2, Красноярск: издательство Сибирский государственный аэрокосмический университет им. акад. М.Ф. Решетнева, с. 33-35.

игрок получает от игры».²⁵ Таким образом, коммуникация в он-лайн игре носит прагматический оттенок. Это связано, прежде всего, с тем, что и сами подобные игры являются крайне механистичными. С одной стороны, виртуальный мир предлагает множество форм для реализации человеческой фантазии (необычные условия, фантастические животные - практически оживающая сказка), но, с другой стороны, большинство виртуальных игр - это царство механики игровых автоматов Р. Кайуа или жестко запрограммированных игрушек Р.Барта, лишаящих ребёнка творческого полёта фантазии. У игрока, путешествующего по локации виртуального мира, весьма разнообразный, но при этом строго ограниченный набор действий, связанный, в большинстве своём, с уничтожением цели (убийством монстра или другого игрока, добычей клада и т.п.). Клики мышкой уподобляются вращению ручки игрового автомата (возможно, чуть с большим размахом), выигрышные комбинации в котором давно жёстко запрограммированы. Меняться могут внешние атрибуты, антураж, графика, навыки, скорость и тип выполнения задания - принцип остаётся единым. Современные он-лайн игры держатся на моменте азарта. А он в свою очередь порождает довольно сильную зависимость, называемую лудоманией (от латинского *ludo* - игра по правилам). Согласно мысли отечественного исследователя лудомании К. С. Шарова видеоигры способны в скорейшие сроки (поскольку игровое время гораздо быстротечнее и позволяет быстрее овладевать навыками, как то запрограммируют создатели игры) воплотить нереализованные человеческие потребности. «Видеоигры — быстрый ответ, который ищут лудоманы, когда осуществляют свои эмоциональные и духовные потребности как люди, но они также почти всегда

²⁵ Кнорре А.В. Стратегическое взаимодействие в онлайн-играх: взгляд из теории игр// Социология науки и технологий, 2014, вып.№4, том 5, с. 105-116., с. 111.

разрушают все, что люди любят».²⁶ К мысли автора следует добавить, что это ещё и гарантирует витальную безопасность, поскольку, даже умерев в игре, есть шанс восстановиться на контрольной точке сохранения, да и гибель будет лишь в виртуальном мире. Кроме того, возможность создания персонажа по своему образу и подобию ведёт к проецированию собственных черт на него, а значит и его успехи победы воспринимаются игроком как личные, что ведёт к обесцениваю реального мира и стремительному росту ценности мира виртуального.

Что касается соотношения игры и реального, действительного мира, то с одной стороны, игра как деятельность, намагниченная на получение удовольствия, но не на практический результат по своей сути противопоставлена труду как деятельности, ориентированной исключительно на получение материальной выгоды. Однако, как утверждает уже упоминавшийся в исследовании американский психолог и теоретик игры С.Браун в своей книге «Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье»: «Работа и игра совершенно не противоположны друг другу — они друг друга поддерживают. <...> Нам необходима новизна игры, состояние потока, присутствие в моменте. Необходимо ощущение открытий и полнота жизни, которое она обеспечивает. Ещё нам нужны целенаправленность работы, экономическая стабильность, а также ощущение, что мы приносим пользу другим людям, необходимы миру и включены в него».²⁷

1.2 Особенности и трудности классификации игр

Основные трудности при попытке классификации игр связаны, прежде всего, с тем, что каждый конкретный автор подразумевает под определением

²⁶ Шаров К.С. Повернутые на игре. Об этике современных компьютерных игр// Ценности и смыслы, 2013, № 6 (28), с. 8-21, с. 12.

²⁷ Браун С. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье/Стюарт Браун, Кристофер Воган: пер. с англ. Т. Мамедовой. - Манн, Иванов, и Фербер, 2015. - 192 с., с. 109.

понятия игры. В зависимости от области научного знания (философия, психология, культурология, социология, педагогика и т.д.) и задач исследования, фундаментом классификации будут служить те или иные игровые основания и атрибуты, являющиеся наиболее необходимыми для исследовательских целей в конкретной области. Описание классификаций игр в данном параграфе подразумевает не только сравнительный анализ различных классификационных моделей игр, а также авторских парадигм рассмотрения данного феномена, но и попытку определить сущность игры в чистом виде.

В своём предельно чистом выражении игра представляет собой максимально свободную творческую деятельность, принципиально лишённую материального или символического смысла, в которой, соблюдая момент условности, игрок, получает удовольствия от смысла собственного существования, утверждая себя как живое экзистенциальное присутствие витального и духовного начал. Игра позволяет наслаждаться каждым моментом собственного существования, даря ощущение праздника. Как отмечает немецкий феноменолог Э. Финк: «Человек играет тогда, когда он празднует бытие»²⁸.

Однако, помимо игры в чистом виде, не имеющей особой цели и не направленной на конкретный результат, - игра ради самой игры, - самыми распространёнными и признаваемыми большинством авторов типами игр являются соревновательные и подражательные. К соревновательным играм чаще всего относятся спортивные, а также любые игры, имеющие целью завладение каким-либо трофеем или получение приза. Соревновательные игры также способны вырвать человека из повседневности бытия, дать возможность ощутить в напряжении борьбы свои силы, интенсивность своего здесь-бытия. Однако, поскольку эти игры имеют чётко определённую цель, они лишены пластичности чистой игры и более ограничены темпорально: как только победитель определён – игра закончена.

²⁸ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия/ в сборнике Проблемы человека в западной философии - М.: «Наука», 1988. С. 400

Подражательные игры, - актёрская, деловая и обучающая игра, - направлены не столько на имитацию деятельности, сколько на показ её некоему третьему стороннему наблюдателю – зрителю, именно поэтому, например, актёрская игра характеризуется не про-игрованием роли, а вживанием, вхождением в образ персонажа, дабы передать его другим. Наблюдатель необходим и в соревновательной игре, но в качестве арбитра или болельщика, а в подражательной зритель становится конечной целью и смыслом, поскольку без него, например, невозможна актёрская игра (играть пьесу «для себя» бессмысленно).

Игра же в чистом виде не приемлет стороннего наблюдателя, так как, не будучи включённым в контекст игрового пространства, посторонний зритель разрушает его и для игроков: поскольку, во-первых, он не знаком с правилами функционирования игрового пространства, а во-вторых, являясь внешней рефлексивной фигурой.

Классификация игр по Р. Кайуа:

По Р. Кайуа игра представляет собой такой род деятельности, который совмещает в себе страстную увлечённость, свободу и одновременную обособленность от мира. Игра является границей, чертой между реальностью и воображением, свободой и необходимостью, хаосом повседневной жизни и строго определённым правилами игрового мира, ограниченное особым временным и пространственным контуром²⁹. Типы игры по Р.Кайуа представляют собой четверицу с возможностью взаимного проникновения черт одного типа игры в другой. Эти типы, поименованные греческими терминами, составляют, согласно Р.Кайуа всю суть игрового мира:

Agôn - целая группа игр, представляющая собой состязание, то есть борьбу, где искусственно создаётся равенство шансов и противники

²⁹ Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры/ сост., перевод с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. – М: ОГИ, 2007., с 46.

сталкиваются друг с другом в идеальных условиях, обеспечивающих точную и неоспоримую оценку одержанной победы.

Alea – тип игры олицетворяющий собой милость судьбы. При этом игрок всецело пассивен, не высказывает никаких достоинств или способностей, возможностей своей ловкости, силы, ума.

Mimicry – совокупность игр, предполагающих временное принятие если не иллюзии (собственно, это слово означает не что иное как вступление в игру — *in-lusio*), то хотя бы замкнутого, условного, фиктивного мира. Игра может заключаться не в развёртывании какой-то деятельности или претерпевания некой среды в воображении, а в том, чтобы самому стать иллюзорным персонажем и вести себя соответствующим образом.

Pinx – последний разряд включает в себя такие игры, которые основаны на стремлении к головокружению и заключаются в том, чтобы на миг нарушать стабильность своего восприятия и приводить своё сознание в состояние какой-то сладостной паники³⁰.

Ф.Г. Юнгер, определяя игру, через качественные показатели выделяет 3 рода игр:

1. игры, основанные на счастливом случае;
2. игры, основанные на искусности;
3. игры, основанные на подражании — предугадывающем или копирующим задним числом³¹.

Американский психолог и исследователь феномена игр С. Браун в своей попытке выдвинуть наиболее полную классификацию игр, отталкивается от тезиса о непрерывности игры в течение всей жизни, и кладёт в основу классификации этапы взросления человека:

1. телесная и двигательная игра;

³⁰ Там же, с. 52-60.

³¹ Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению / Пер с нем. А. В. Перцева. — СПб.: Владимир Даль, 2012. — с. 44.

2. игра с объектами;
3. игра воображения;
4. социальная игра:
 - дружеское взаимодействие и принадлежность к группе;
 - возня, потасовка и прочее;
 - праздничная и ритуальная игра;
 - рассказывание историй и нарративная игра;
 - трансформативно-интегративная и творческая игра.³²

Игра, по мнению известного психолога **Э. Берна**, является такой же сферой проявления эмоциональных реакций как и все прочие. От обыденной социальной действительности её отличает строгое подчинение проявления эмоций игровым правилам, а также следование индивидуальным, а не социальным программам поведения³³. В своей работе Берна старается максимально точно описать психологические игры, вводя сразу несколько переменных отражённые в классификации:

- количество игроков;
- используемый материал (слова, деньги, части тела);
- клинические типы (истерический, с синдромом навязчивости, параноидальный, депрессивный);
- по зонам (оральные, анальные, фаллические);
- психодинамические (контрфобия, проекция, интроекция);
- классификация по инстинктивным влечениям (мазохистские, садистские, фетишистские).

На наш взгляд возможные классификации игрового феномена не только зависят от цели исследования феномена игры, а также приводимого авторами определения, но и от сущностного выражения феномена игры в

³² Браун С. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье/Стюарт Браун, Кристофер Воган: пер. с англ. Т. Мамедовой. - Манн, Иванов, и Фербер, 2015. – с 74-82.

³³ Берна Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – М.: Эксмо, 2015. – с. 22-23.

действительность. Поэтому по способу выражения игры могут быть классифицированы следующим троичным образом:

- игра как удовольствие;
- как работа;
- как метод (действия или научения);
- как образ жизни.

Или же:

- непарадоксальные, стабильные - следование установленным правилами;
- парадоксальные, прогрессирующие - изобретение новых, чистое творчество.

Типы игры в чистом виде предполагают:

- выбор вариантов, «да-нет» (соревнование, азартная игра — выиграл или проиграл);
- подражание.
- процесс

Наиболее распространённым типом игры в классическом виде является игра в логической теории игр. Чистота данного типа определяется, прежде всего строгой логической структурой - наличием только двух игроков, полным отсутствием вероятностных характеристик (как к действиям, так и к результатам игры), а также наличием единственного верного исхода - выигрыша. К выигрышу можно прийти, используя чёткий план, стратегию принятия решений, основанную на конечном наборе вариантов единственноверных, выигрышных ходов. Как пишет по этому поводу немецкий логик и теоретик Герхард Егер: «Выигрышная стратегия - это алгоритм, следуя которому один и только один из игроков выигрывает вне зависимости от того, какие выборы делает другой игрок»³⁴. Теория игр имеет широкое применение не только в логике, но и в социологии

³⁴ Jäger G. Game theory in semantics and pragmatics - URL: <http://www.sfs.uni-tuebingen.de/~gjaeger/publications/hskArticleGJ-2013.pdf>

и социальной инженерии, как метод моделирования социальных процессов и построения формул для расчётов (см. подробнее Alessio D., Kilgour D. Game Theory and Social Psychology: Conformity Games³⁵). Более того, по мысли авторов: «Как математическое исследование интерактивных решений, теория игр, кажется, естественным инструментом для изучения социального взаимодействия³⁶».

Таким образом, рассматривая игру как комплексный феномен необходимо выделить несколько её основных аспектов. Прежде всего, социально-психологический аспект игры, связанный с усвоением человеком норм и правил современного ему общества, а также выработкой определённых моделей приемлемого психологического поведения, механизма проявления эмоций, способов достижения результата и т.д. Своеобразное «оживление» нормативности. Этот аспект является преобладающим в работах большинства исследователей, и включает как осмысление момента успешного функционирования в рамках правил, так и момента соревновательности. Поэтому к данному аспекту могут быть отнесены социальные игры, связанные с эффективным исполнением социальных ролей, а также поведенческие (психологические) игры (ведение диалога, нормы вежливости, жесты, флирт), так и собственно соревновательные, спортивные игры. Цели игры с данной позиции – успешное включение индивида в существующие социальные структуры, умение психологически корректно реагировать на события внешнего мира, формирование определённого менталитета и типа самосознания. Непосредственно связанным с социально-психологическим

³⁵ Alessio D., Kilgour D. Game Theory and Social Psychology: Conformity Games, [сайт]. AIP Conference Proceedings. 11/27/2041, Vol. 1368 Issue 1, p209-212, URL: <http://web.ebscohost.com/ehost/detail?vid=4&sid=5cbec2bf-d7b2-4417-b1ea-520c934b7c7d%40sessionmij.r4004&hid=4112&bdata=JkF1dGhUeXBIPWlwJmxhbmc9cnU%3d#db=a9h&AN=67652553> [дата обращения 16.04.2016].

³⁶ Там же.

аспектом является педагогический аспект игры, направленный на научение и усвоение различных навыков, а также обучение возможностям их использования, выработка моделей поведения и стратегии ведения игр.

Кроме того, стоит особо отметить, что именно в контексте игры возникает практика образования новых мифов, становится вновь возможной (после веберовского «разволшебствования») символизация действительности и восстановление личностного отношения к миру. Только игра с её страстью и условностью способна наделять человека неисчерпаемыми творческими потенциями. Постоянная сюжетность игры (в отличие от повседневного существования) создаёт напряжение бытия играющего и возвращает ему вкус и насыщенность собственной жизни. Игра позволяет обрести и про-играть совершенно новый облик, дойти до предельности выбранной роли и собственного основания.

Задаваясь вопросом об онтологическом, бытийственном статусе любой игры, следует отметить, что игра должна иметь возможность выхода из виртуального, и некоторые атрибуты игры - игрушки и игровые предметы (шахматные фигуры, карты, оружие и доспехи, внешний антураж, специально созданные игровые комнаты, декорации), а также некоторое игровое пространство и время – хронотоп игры.

1.3. Типы игр, игроки, игрушки

Все предметы окружающей действительности, попадая в игровое пространство, неизменно преображаются. Поскольку некоторые из них, став атрибутом игрового окружения получают иной феноменологический статус, а ставшие непосредственно предметами игры (детские игрушки, шахматные фигуры, мячи и прочее) обретают совершенно иной символический смысл, действующий в пределах игрового пространства и времени. Они превращаются в предметы игры. Так меч, не зависимо от того сделан ли он из стали,

пластмассы или сталактита, придают носящему его, символический статус Воина. А, с другой стороны, искусность выполнения и степень его приближённости к действительности, например, «настоящее» стальное оружие и навыки владения мечом говорят о степени приобщённости игрока к ролевому сообществу и его месте в символической игровой иерархии («цивил», новичок, профессионал).

Сами игровые предметы - игрушки претерпевают в контексте современных игр некоторые изменения. Поскольку «играть С вещью» и «играть вещью» – абсолютно разные позиции. При игре вещью мы проецируем определённые состояния как наши, так игрового мира непосредственно на игрушку (как девочки на кукол, когда считают, а не просто называют их своими «дочками»). Игра с вещью предполагает, что существуют определённые материальные атрибуты, созданные специально для этой игры (шахматные фигуры, карты, фишки). Их в принципе можно использовать для какой-то иной игры, но в ней они уже потеряют своё собственное значение, и приобретут некое замещающее (можно использовать шахматные фигуры как дротики, но тогда они станут дротиками, а никак не шахматными фигурами).

Игрушка же не несёт в себе отдельного символического содержания, отличного от сущности игры. Согласно определению Ф. Г. Юнгера: «Каждый подходящий предмет может быть превращён в игрушку. Пригодность предмета определяется потребностями игры. Игрушка сначала делалась для игры, в потребной для неё форме, но затем сама начала определять своей формой саму игру»³⁷. Примером последнего юнгеровского утверждения может служить современная индустрия кукол «Барби» (специальные атрибуты для отдельных кукол, которых не может быть у кукол другой серии – не взаимозаменяемость, а также специальные кукольные наборы предметов домашнего обихода, спортивный инвентарь и многое другое, наиболее полно охватывающее всю

³⁷ Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению / Пер с нем. А. В. Перцева. — СПб.: Владимир Даль, 2012. — 335 с., с. 175

окружающую действительность), или конструктора Лего, которые выпускаются определёнными сериями и не допускают каких либо вмешательств (при желании из конструктора «Лего –насекомые» или «Лего-город» можно сконструировать нечто новое, своё, но все детали и инструкции по сборке ориентированы строго на определённые конструкции), а серии конструктора выпускаются, например, приуроченными к некоторым событиям, фильмам или популярным сюжетам.

Подобную тенденцию в производстве игрушек отмечал ещё в середине прошлого века Р. Барт в своих «Мифологиях», размышляя о губительном влиянии подобных игровых предметов на самовыражение и творческие способности ребёнка: «Обычно французская игрушка — это игрушка-подражание, она создает детей-пользователей, а не детей-творцов»³⁸. Дети получают готовые ответы об устройстве мира через игрушки-подражания и это отбивает у них творческую инициативу. Ребёнку важно подражать, но при этом необходимо создавать предметы собственными руками.

Предметы игры, с одной стороны, специализированы — шахматные фигуры имеют определённый, веками закреплённый вид и исторически могут рассматриваться как первые игры в стиле «военная стратегия», которые не утратили своей актуальности и по сей день. Агрессию и соревнование вообще можно считать изначальными двигателями игры или же игра представляется как способ безопасного сброса напряжения или сублимации. С другой стороны, шахматные фигуры можно использовать и не по прямому назначению, но тогда они будут подчиняться уже другим правилам (например, укачивать в виде куклы и т. п.). Игрушки амбивалентны. Палка может быть мечом или ружьём в зависимости от необходимости сегодняшнего контекста. Правила игры могут быть закольцованы на предметах игры (игрушках или карточных аксессуарах

³⁸ Барт Р. Мифологии [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: http://royallib.com/read/rolan_bart/mifologii.html#0

— картах, фишках) или же игрушки могут служить лишь маркерами, размечающими игровое пространство. Поэтому, в целом, сами игрушки, какими бы специализированными они ни были, не влияют на сущность игры. Кроме того, наибольшая специализированность игрового предмета для конкретной игры уменьшает его творческий потенциал, ввиду невозможности использования в другом игровом процессе.

Топология, Темпоральность

Игра в своём предельно чистом выражении не только возвращает играющего к истоку и целостности бытия, но и предлагает некий проект будущего, открывает возможности иного возвышенного способа существования и степени присутствия. Предельность игрового экзистенциала, также как и любого другого, задана темпорально и топологически. Но при этом эта заданность двойственна, так как, с одной стороны, мы находимся в пределах реального временного промежутка, однако это уже не обычное течение времени – это игровое время, время Эона, праздника, время игры, способное создать онтологический контекст любой эпохи и ситуации. Равно как и место, благодаря воображению или декорациям никогда не остаётся всё тем же уголком обыденной действительности,

Начиная игру, участники образуют некоторое смысловое поле, которое не только осуществляется в определённом контексте и подчинено неким правилам, но и существующее в 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. Если воспользоваться кантовским языком, то время игры как раз поставляет Я игрока «чистую форму внутреннего чувства», или форму аффицирования самости, - более того, в ситуации отсутствия или потери Я она предлагает ощутить самость игры.

Определённый хронотоп, с одной стороны неотделим от сущности игры (поскольку, так или иначе, игра должна происходить в некотором топосе и охватываться определённой темпоральностью), но равно, как правило, выступает своего рода регулятором. Именно поэтому, по справедливому замечанию Ф. Г. Юнгера, проигрыш может быть следствием выхода за лимит игрового времени, так как внеигровое время самой игре не принадлежит, равно как и перерывы и передышки в игре. С другой стороны, хронотоп сам может быть задействован в игровом процессе. Причём не просто как ограниченное пространство и лимитированное время, но именно как некоторое условие - выполнение каких-либо действий за определённое время или в строго определённом месте. Однако он же может выступать и как сама цель - найти некий спрятанный предмет или артефакт изменить ход времени, либо повлиять на дальнейшее развитие событий. Время в игре зачастую регулятор, оно не совпадает с временем действительной жизни. Зачастую время вообще не имеет отношения к сущности игры, ибо «Приборы для измерения времени не стоят в пространстве игры»³⁹.

Что касается пространства, то и оно по мысли всё того же Ф. Г. Юнгера так же не имеет отношения к сущности игры. Но это не совсем верно, поскольку как время может выступать главным регулятором игры (что в большей степени относятся к соревновательным играм) – кто первый выполнит задание тот и победил, так и пространство является, и даже порой в большей степени, чем время, игроконструирующим фактором. Это зависит, прежде всего от того включено ли пространство в общий контекст игры. То есть, или игра строиться на любом пространстве и вообще не имеет никакой привязки к топосу, или она изначально несёт в себе собственный топос, установленный правилами (например, настольные или карточные игры, которые как бы уже

³⁹ Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению / Пер с нем. А. В. Перцева. — СПб.: Владимир Даль, 2012. — 335 с., с. 144.

заклучают в себе своеобразное, ограниченное мини-пространство). Или же игра специально создаётся для этого топоса (как реконструкция боевых действий, которая может осуществляться непосредственно на месте происходивших событий, либо на специально выбранном и оборудованном пространстве леса или города). К тому же, так или иначе, необходимо учитывать особенности пространства, чтобы подумать над тем, подходит ли оно для данной конкретной игры (вмещает ли необходимое количество игроков, нуждается ли в драпировке, является удобным и безопасным). Кроме того, важно организовать и само внутреннее пространство игры, разбив его на определённые участки, как внутриигровые, так и служащие временным или постоянным выходом из игры, для передышки или завершения игры для конкретного игрока, и при этом не наносящие вреда самой сущности игры. Пространство игры, если его истолковывать в кантовском духе, даёт чувство «внешности», «наружности», благодаря которому для Я игрока становятся явными контуры его здесь-бытия.

Выступая регулятором, время в процессе игры словно расслаивается и перестаёт быть однородным. Игровое время перестаёт быть просто длительностью, сменой состояний или социальным хронометром, оно расслаивается на множество мелких локусов, сродни лейбницеvским монадам, которые способны взаимодействовать и взаимопроникать друг в друга, сливаясь или же распадаясь на ещё большее количество элементов, не теряя при этом своей целостности. Оно становится одновременно и временем действительным (т.е. синхронизированным с Гринвичем, различными часовыми поясами и меридианами) и игровым (в игре может пройти и год, и век, и час, и минута, в зависимости от контекста и установленных правил). Но время становится при этом ещё и временем игрока («субъективным (частным)» переживаемым человеческим временем в контексте роли и собственной жизни) и временем Мастера игры (условно говоря «объективным (общим)»). Однако, по прежнему, время действительного мира, всё же, не имеет никакого отношения к самому игровому процессу. Даже часы на руке игрока превращаются в

обычный метроном, отсчитывающий длительность, если это необходимо и предусмотрено правилами игры. Если же нет, то они превращаются в бесполезный аксессуар. Ибо игра начинается и заканчивается в соответствии со своей собственной внутренней логикой, ощущаемой всеми игроками.

Игроки

Если задаться вопросом непосредственно о тех, кто играет в игру, то следует отметить, что субъектом игры выступит, прежде всего, сама игра. Как утверждает Х.-Г. Гадамер: «Собственно субъект игры - и это очевидно в тех случаях, когда играющий только один, - это не игрок, а сама игра. Игра привлекает игрока, вовлекает его и держит»⁴⁰.

Различными понятиями являются, по сути, игрок и играющий. Игрок по большей части - это термин применимый для азартных игр. Игрок - это игрушка в руках игры, случая и фортуны. Он радостно и охотно подчиняется им, ища помощи в изобретённых им приметах или непостижимых для здоровой логики расчётах. Играющий скорее партнёр самой Игры, он также как и игрок захвачен ею, но он волен делать выбор, а не только ему подчиняться, а также способен изменить сущность игры вслед за игровой логикой.

Игровые миры изобилуют различными существами, появляющимися в нём в зависимости от задачи и сущности игры. Но если рассмотреть игру в целом, то в игровой действительность присутствуют две группы персонажей – существ: это создатель игры (именно тот, кто изначально конструирует мир, устанавливает правила и законы, формирует хронотоп. Хотя стоит отметить, что игра может быть лишена «создателя», - в ряде случаев она способна к «самозарождению»), который может и сам участвовать в игре и играющие, которые добровольно подчиняются установленным правилам.

⁴⁰ Гадамер Х.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики. Пер. с нем. Б.Н. Бессонова. М.: Прогресс, 1988.- 704 с., с. 152.

Игра связывает фрагментизированную действительность, придавая ей целостность, являясь тем средоточием безграничных духовных сил и потенций, в череде бесконечных слияний и отталкиваний которых, и учреждается «мир». По бессмертному замечанию Ф. Ницше: «Если мир позволительно помыслить как определенную величину силы и как определенное число центров силы,— а всякое другое представление остается неопределенным и, следовательно, непригодным — то из этого следует, что в той великой игре в кости, с какой можно сравнить его существование, ему, миру, суждено проделать поддающееся исчислению количество комбинаций. В бесконечном времени - ни любая из возможных комбинаций рано или поздно, но когда-нибудь была бы достигнута; больше того—она была бы достигнута бесконечное число раз⁴¹».

Будучи пластичным феноменом, игра способно изменяться, подстраиваясь к новым жизненным и культурным условиям, но при этом возникает опасность потери первоначального смыслового каркаса. Как отмечает отечественный педагог и психолог М.А. Шереметьева: «Феномен игры определяет в кризисные периоды даже развитие неигровых сфер культуры, проявляясь на всех её уровнях. Но и сама игра не остается неизменной — в переходные периоды из культурного поля почти полностью исчезает аутентичная игра. Мы сталкиваемся с явлениями, обладающими лишь видимостью игрового качества. Игра больше не отвечает задаче целостного раскрытия сил и способностей человека, превратившись в форму манипуляции и симуляции»⁴². Именно поэтому так важно обращаться к изначальному, фундирующему смыслу игры.

Типы игр

Спортивные игры:

⁴¹ Ницше Ф. Воля к власти. Опыт переоценки всех ценностей / Пер с нем. – СПб.:

Издательская группа «Лениздат», «Команда А», 2014. – с. 357

⁴² Шереметьева М.А. Трансформация детской игры в контексте кризиса национально-культурной идентичности.// История и культура Приамурья, 2013. т.№2(12).- с. 15-19.

Принято считать, что одними из самых древних спортивных игр являются Олимпийские игры, по легенде организованные самим Гераклом, изначально состоявшие из бега на короткие и длинные дистанции, но со временем включающие в себя эстафету, прыжки в длину, метание копий и дисков, борьбу и многое другое. Однако, по мнению историков спорта (Г. В. Грецова, С.Е. Войнова, А.А. Германова и других) спортивные состязания (чаще всего легкоатлетические) были популярны во все времена и у всех народов, так, например, в Ирландии особую популярность имели прыжки в высоту и метание молота.⁴³ Французский исследователь спорта Пьер Парлеба, рассматривая вопрос о популярности разных спортивных состязаний у различных народов и этносов связывает данные особенности с типом местного ландшафта и географическими особенностями местности. Парлеба вводит для объяснения этого явления термин «этнодвигательность». Этнодвигательность представляет собой различные проявления двигательной активности в зависимости от этнологического и географического измерения. Парлеба также устанавливает изменение моторики движения тела и поведения при переселении народов, изменении ландшафта или климата⁴⁴. Отечественный автор А.В.Кыласов, опираясь на работы П.Парлеба также рассуждает об особенностях этнодвигательного поведения и развития вместе с тем национальных видов спорта: «Длительная адаптация к условиям обитания привела к выраженным особенностям взаимодействия со средой, в том числе, в области социализации подрастающего поколения. Дети должны были учиться выживанию в конкретных природных условиях, что формировало особый взгляд на мир, каноны мужской и женской красоты, естественные формы двигательной активности, которая формировалась с учетом внешних факторов, включая

⁴³ Теория и методика обучения базовым видам спорта: лёгкая атлетика: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / Г. В. Грецова, С.Е. Войнова, А.А. Германова и др.; под ред. Г.В. Грецова, А.Б. Янковского. - М.: Издательский центр «Академия», 2013. - 288 с.

⁴⁴ Parlebas Pierre. The Destiny of Games Heritage and Lineage // In: Studies in Physical Culture and Tourism. – Poznan, Vol. 10, №1, 2003. – P. 15–26.

подражание животным»⁴⁵ и далее «Именно этнодвигательность дала решающий импульс происхождению и дальнейшей эволюции исконных забав, ставших не только культурной основой современного спорта, но и средством его перманентного преобразования, выраженного в процессе создания все новых и новых федераций по этнокультурным видам состязаний⁴⁶». Кроме того, необходимость выработки определённых физиологических и психологических навыков необходима также и в контексте большого спорта. Отечественные исследователи технологии спорта В. П. Губа и Р. Н. Дорохов отмечают, что подход к тренировкам будущих спортсменов должен начинаться уже с детского сада и варьироваться в течении всей спортивной карьеры⁴⁷.

Изначально спортивная игра неизменно соревновательна и направлена на победу, причём победитель возможен только один — самый достойный, увенчанный лавровым венком. Однако после возрождения (в современном виде) Олимпийских игр в 1896 году и, по мере их развития, число победителей увеличилось до трёх (что вероятно было связано с троичностью европейского христианского сознания). Возникает необычная коллизия при анализе престижности занимаемого спортсменами места в этом лидерском триединстве. Наиболее почётными и желаемыми для достижения являются первое и третье места, поскольку обладатель первого места – победитель, неоспоримый лидер, третьего – чемпион, который сумел попасть в тройку лидеров. Обладатель же второго места в этом триединстве оказывается практически проигравшим, так как хоть он и стал чемпионом, но всё-таки уступил сопернику, иногда даже всего лишь несколько секунд.

⁴⁵ Кыласов А.В. Этнодвигательность//статья [Электронный ресурс]- Загл. с экрана, URL: <http://ethnosport.ru/library/>, [Дата обращения 17.07.2016]

⁴⁶ Там же.

⁴⁷ Губа В. П., Дорохов Р. Н. Вопросы интегративной антропологии в подготовке высококвалифицированных спортсменов// Математическая морфология (электронный математический и медико-биологический журнал) - Том 3., Выпуск 2, 1999. URL: <http://www.smolensk.ru/user/sgma/MMORPH/N-5-html/J-5/j-5.htm>, [Дата обращения 07.05.2016].

Существует строгое различие спорта — с одной стороны, как фиксированного коммерческого предприятия, с жёсткой системой правил, завязанных на времени и судейской оценке, в рамках которого человеческой тело становится инструментом для работы и достижения спортивных целей и с другой, как любительского спорта: физической культуры, практик укрепления здоровья и культивирования тела – сравнимой с идеалами греческих палестр.

Спортивное соревнование, несмотря на строгость правил, тем не менее, зрелищно. Кроме того участие зрителей в качестве болельщиков более активно, чем, например, театральных. Болельщик ассоциирует себя не со спортсменом, а со спортивным событием. Спортсмены и участники команд являются выразительной частью спортивного события, позволяя болельщикам через идентификационные механизмы, стать полноправными соучастниками, вместе с арбитрами, судьями, спортивными комментаторами и т. д. М. М. Предовская пишет по этому поводу: «Непредсказуемость и неповторимость спортивного соревнования как зрелища в этом смысле предлагает наиболее яркие переживания, отличающиеся неповторимостью соучастия «здесь» и «сейчас», которые становятся аналогом участия или наблюдения за историческим событием»⁴⁸.

В то время как идея олимпийского движения, в качестве непрерывного, повторяющегося спортивного события, позволяет, благодаря своей массовости и зрелищности, собрать коммунальное тело народа в единое целое, становясь частью идеологической идентичности, эксплуатирующей идею «болеем за наших», «наша победа» и многие другие. Тем самым весь этнос становится частью спортивного события, не говоря о маркетинговом и коммерческом атрибутах (спортивные товары, значки и символика Олимпиады, коммерческие товары с олимпийскими символами, спортивное оборудование и атрибуты). Как

⁴⁸ Предовская М.М. Спорт для всех как способ адаптации к современности.// Молодежная Галактика. 2017. № 13. С. 199-210,с. 206.

отмечает профессор Б.В. Марков, описывая данную ситуацию в своей книге «Человек в условиях современности»: «Спортивная идеология эксплуатирует олимпийскую идею, но на деле мотивом государственной поддержки спорта является стремление к психической «сборке» этнически и медиально» разобщённой массы в одно целое⁴⁹».

Спортивная зрелищность определяется ещё и тем, что несмотря на строгую заданность правил и изначальных условий, результат остаётся непредсказуемым. Как отмечает Ален Деженн⁵⁰, в своей статье «Пьер Парлеба, Элементы социологии спорта» - именно напряженность в середине момента спортивного состязания в большинстве своём определяет зрелищность, поскольку спортивные являются замкнутой системой, подчинённой строгим правилам, причём этим правилам подчинены не только игроки, судьи и болельщики, но и само пространство для спортивной игры (стадионы, специальная разметка на полях, цвета командной формы и т.д.).

Азартные игры

Этот тип игр представляет собой полная пассивность человека перед лицом Рока и неумолимой судьбы. С одной стороны, от игрока зависит очень немного (сделать ставку, купить билет), но именно это обстоятельство даёт ему почувствовать безграничность власти, а именно власти над судьбой — вера в приметы, талисманы. А с другой, именно пассивные вид игры вызывает болезненную игрозависимость. А ряд отечественных и зарубежных психологов-клиницистов разрабатывают методики лечения и диагностики игрозависимости. Так психолог-клиницист А.Д. Автомонов в своём исследовании зависимости от азартных игр (в частности карточных - покера, или, напротив, рулетки) не только делает выборку среди пациентов разных

⁴⁹ Марков Б. В. Человек в условиях современности. - СПб.: Филологический факультет СПбГУ; Факультет свободных искусств и наук СПбГУ, 2013. - 432 с., с.238.

⁵⁰ Degenne Alain. Parlebas Pierre, Eléments de sociologie du sport. [Электронный ресурс] In: Revue française de sociologie, 1987, 28-3. pp. 547-550; Загл. с экрана URL: http://www.persee.fr/doc/rfsoc_0035-2969_1987_num_28_3_2435

возрастов, социальных статусов и материального достатка, но и пытается обнаружить мотивы, побуждающие играть и впасть в зависимость. (см. подробнее Автомонов А.Д. «Исследование обстоятельств приобщения, мотивации и отношения к участию в азартных играх у пациентов на разных этапах формирования зависимости»⁵¹). Чаще всего наиболее азартными оказываются игры, в которых игрок, пусть и зачастую мнимо, оказывается в силах контролировать игровую ситуацию. Подобные игры, или основанные на математическом расчёте и психологическом моменте (как, например, большинство карточных игр - покер, вист и т.д.) или напротив, наиболее независимые от игрока - лотереи, игровые автоматы - дарят наибольшее ощущение власти. Хотя даже во втором типе игр также не исключён некоторый элемент расчёта, поскольку они так или иначе просчитываются вероятностью, но при этом многократно возрастает число комбинаций. Поэтому на место математически ограниченного числа возможные просчитываемых вариантов приходит мнимая подмены верой в приметы, о которой писал Ф. Г. Юнгер⁵². И именно приметы и талисманы становятся рычагами для управления судьбой. Но, как ни парадоксально, подлинное удовольствие от азартной игры можно получить только путём выигрыша, не связанного ни с каким расчётом. Так В.А. Подорога, анализируя в своей работе «Мимесис. Материалы по аналитической антропологии литературы. Том 1. Н. Гоголь, Ф. Достоевский» письма Ф.М.Достоевского к супруге после проигрыша огромной суммы денег в Гамбурге, пишет: «Если играть правильно, действовать хладнокровно и с расчётом, то можно выигрывать. Однако расчёт игры трудно ввести в саму игру, на то она и игра, чтобы упразднить каждый намеченный план и все

⁵¹ Автомонов А.Д. Исследование обстоятельств приобщения, мотивации и отношения к участию в азартных играх у пациентов на разных этапах формирования зависимости// Журнал практической психологии и психоанализа, 2014 №3, Загл. с экрана <https://psyjournal.ru/psyjournal/articles/detail.php?ID=3699> [Дата обращения 17.07.2016].

⁵² Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению / Пер с нем. А. В. Перцева. — СПб.: Владимир Даль, 2012. — 335 с.

последующие. Да и как можно получить удовольствие от игры - игры без азарта, куража, риска - если всё сведётся к одному удачному расчёту? В совершенстве рассчитанная игра - нелепость. Ведь игра и задумана как превосходство случая над закономерностью, следствий над причинами. Нельзя рассчитать случай, случаю можно только подчиниться».⁵³ Именно поэтому современные профессиональные игроки в покер, сделавшие игру в покер своей основной деятельностью (а значит принимающие игру всерьёз, как работу и источник дохода) - становятся, согласно Ф.Г. Юнгеру, «ремесленниками», уже не играющими, а зарабатывающими игрой и на игре. Кроме того, выигрыш в азартной игре не является конечной целью самой игры, поскольку означает её завершение. Более того, именно проигрыш позволяет игре, основанной на азарте удерживать игроков внутри игрового пространства в чувстве постоянного экзистенциального и психологического напряжения, заставляя рисковать вновь и вновь, чтобы испытать это пьянящее, почти наркотическое чувство. Как замечает по этому поводу уже упоминавшийся нами В.А. Подорога: «Выигрыш мало интересен, интересен проигрыш, риск, хождение по краю пропасти, жуть от возможного и скорого падения... Проиграть - вот смысл игры. К тому же проигрыш даёт возможность повторного входа в игру, не выигрыш, именно проигрыш желаем, он вызывает перепад душевных сил, позволяет восстановить попорченное достоинство. Ничего нет, ничто не может спасти, но именно это «ничто» и спасает».⁵⁴ Именно жажда риска, желание «отыграть» проигранное и вызывают мучительную зависимость от азартных игр. Данный феномен Р.Кайуа именуется «головокружением». В одноимённой статье он отмечает, что вызванное азартной игрой головокружение, это не просто ницшеанское стремление «взглянуть в глаза бездне» или выражение

⁵³ Подорога В. А. Мимесис. Материалы по аналитической антропологии литературы. Том 1. Н. Гоголь, Ф. Достоевский. М.: Культурная революция, Логос, Logos-altera. 2006. - 688 с., с 419.

⁵⁴ Подорога В. А. Мимесис. Материалы по аналитической антропологии литературы. Том 1. Н. Гоголь, Ф. Достоевский. М.: Культурная революция, Логос, Logos-altera. 2006. - 688 с., с 420

шеллеровской «духовности» в акте самоуничтожения, но всепоглащающая страсть, поддавшись которой игрок навсегда лишается возможности выбора и становится её рабом и извечным заложником⁵⁵. Более того, как пишет сам Р. Кайуа: «Играть — значит отказываться от труда, терпения, бережливости ради удачного броска костей, который в один миг дает столько, сколько не даст целая жизнь в изнурительных трудах и лишениях, если только в нее не вмешается удача и если не прибегать к спекуляции, которая отчасти связана именно с удачей»⁵⁶. Азартная игра - это страстное подсознательно стремление к ничто, проигрышу, полному краху, поражению и даже гибели, заставляя заведомо делать невыигрышные (с точки зрения логики, статистики и теории вероятности, но никак не с точки зрения увлечённого азартного игрока) ставки - ставить несколько раз подряд на «удачный» номер, повторять бывшие когда-то выигрышными комбинации, например, знаменитые «тройка-семёрка-туз» и т.д. Поскольку, словно приспешник карго-культа, полагается на симпатическую магию и притяжение подобного подобным.

Актёрская игра

Актёрская игра - срежиссированное и тщательно отрепетированное действие, обязательно ориентированное на внешнего наблюдателя - зрителя (бессмысленно играть для себя). Собственно от игры в данном понятии берется принятие элемента условности (декорации, строго размеченные пространства театра - сцена и зрительный зал), чёткие правила (приёмы и методы постановки произведений, техники работы с актёрами, режиссёрские приёмы, сценарные ходы) и строго ограниченный творческий момент.

Сам термин «актерская игра» включает в себя множество разнообразных феноменов, применимых в различных областях знания. Играть можно

⁵⁵ Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры/ сост., перевод с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. – М: ОГИ, 2007. – 304 с., с 232-242.

⁵⁶ Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры/ сост., перевод с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. – М: ОГИ, 2007. – 304 с., с 232-242.

психологические, социальные или психологические роли. Однако они скорее подразумевают под собой античный смысл платоновского пассивного копирования лишь внешней стороны явления (актёр может играть врача и даже некоторым образом имитировать его деятельность через характерные жесты, но никогда не сможет лечить)⁵⁷ или же аристотелевского подражания миру через уподобление⁵⁸. На самом деле наиболее приближенным к актёрской игре, как профессиональной деятельности и часть жизненного мира является деятельность участников ролевых движений (о которых более подробно речь пойдёт далее). Ролевик и актёр вживаются в образ, но при этом актёр зависим от режиссёра и его концепции постановки спектакля или фильма. Актёр механичен и пластичен, он глина в руках режиссёра-творца, который творит замкнутую концепцию мира-спектакля (фильма) и строго следит за тем, чтобы никто из этой концепции не выпадал (не выбивался из игры). К тому же режиссёр подбирает определённый типаж актёров на роль (иногда актёры становятся заложниками одного амплуа, одной роли – Джонни Депп). По словам К.С. Станиславского, считающего, что актёр воплощающий в любой роли один и тот же штамп скатывается к ремесленничеству - «Беда ещё в том, что всякий штамп прилипчив, навязчив. Он въедается в артиста как ржавчина. Раз, найдя себе лазейку, он проникает дальше, размножается и стремится охватить все места роли и все части актёрского изобразительного аппарата. Штамп заполняет всякое пустое место роли, не заполненное живым чувством, и прочно устраивается там. Более того, очень часто он выскакивает вперёд до пробуждения чувств и загораживает ему дорогу, поэтому актёру приходится бдительно оберегать себя от услуг назойливого штампа⁵⁹».

⁵⁷ Платон Государство. М.: Наука, 2005. – 572 с.

⁵⁸ Аристотель Поэтика. М.: Азбука, 2015. – 520 с.

⁵⁹ Станиславский К.С. Работа актёра над собой [Электронный ресурс], URL: <https://www.litmir.me/br/?b=158102> (Дата обращения 30.10.2016).

С другой стороны, вживание в образ (например, по известной системе уже упоминавшегося К.С. Станиславского) требует от актёра невероятных усилий в психологическом плане, поскольку для достижения полной достоверности действия 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. Актёр, проживая чужие жизни и в момент исполнения роли, не обращён к самому себе, только после окончания он может опосредованно отрефлексировать момент или сравнить свои собственные переживания с жизнью персонажа. Актёрская игра - ремесло, поскольку основана на выработке определённых как телесных, так и психологических навыков. Игра призвана открывать новое не в актёре, а в зрителе, ведь именно зритель испытывает катарсис, а актёр является посредником/проводником. Актёрская игра наиболее проработана, поскольку наиболее многочисленна по числу организаторов (сценарист, режиссёр, актёры). Актёрская 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. «Не секрет, что многие актёры на сцене (или в кино) стараются, прежде всего, выразить себя, а не сыграть спектакль или фильм. Но самовыражение актёра очень часто мешает произведению в целом — именно потому, что на первый план выступает актёрское «я». За этим «я» не видно ни персонажа, ни его отношений с другими действующими лицами⁶⁰». Это вредит всей постановке и рушит её целостность. Хотя современная киноиндустрия часто стоит фильмы на одном актёре, специально разрабатывая для него роль. Однако, коммерческий успех часто не сопоставим с искусством.

Помимо собственно системы К.С. Станиславского, существует огромное множество авторских систем (например, Г. Товстоного, голливудская система

⁶⁰ Сарабьян Э. Актёрский тренинг по системе Георгия Товстоногова.- М.: АСТ, 2010.- с. 14.

С. Майзнер и т.д.), но все они, в большинстве своём представляют именно систему методов и тренингов. Именно поэтому для задач настоящего исследования наиболее эффективно рассмотреть систему Станиславского как наиболее проработанную в теоретическом плане. Ключевую роль в системе Станиславского играет переживание мотивов и анализ поступком персонажа и его творческое воплощение перед зрителем. Станиславский не просто требует подражательного выражения эмоций, основанных на привычных штампах (горестных вздохов, воздевание рук в любовном жесте, характерной мимики и т. д.), но глубокого анализа, как авторской задумки, так и исторического контекста в целом. Это и составляет внутреннюю суть роли и всей актёрской работы. Утрата способности к анализируванию губительна не только для актёра как профессионала своего дела, но и как человека, поскольку грозит штампованностью мышления, выражения и разрывом с самой жизненной сутью и её живым витальным воплощением, а также утратой способности к непосредственности переживания. Как отмечает сам К.С. Станиславский: «Актёрский приём, потерявший всякую внутреннюю суть, его породившую, становится просто сценической условностью, ничего общего не имеющего с подлинной жизнью, и потому он искажает человеческую природу артиста⁶¹».

⁶¹ Станиславский К.С. Работа актёра над собой [Электронный ресурс], URL: <https://www.litmir.me/br/?b=158102> (Дата обращения 30.10.2016).

Глава 2: Идентичность как проблема философской антропологии

2.1 Особенности, проблемы и стратегии формирования идентичности

Проблема определения термина «идентичность» обнаруживается в работах исследователей с самого момента своего появления: в философском дискурсе в начале XX века в работах Дж. Мида и Ч. Кули. Прежде всего, новый термин вызывал ряд сомнений в правомерности его введения и использования, наряду, например, с «национальным самосознанием». Также, смысл, заложенный в самом корне латинского слова *idem*, в классическом определении⁶², отсылает к тождественности и предполагает не только наличие какого-то одного основания, с которым необходимо коррелировать, но и его принципиальную неизменность. Однако, особенностью нового термина стало ещё и то, что он не только подразумевал под собой широкий охват

⁶² Философский энциклопедический словарь /сост. Е.Ф. Губский, Г.В. Кораблёва, В.А. Лутченко.- М.:ИНФРА-М, 2007. – 576 с.

социологического, культурологического, этнологического и антропологического аспектов, но и включал в себя систему тождественности с рядом взаимосвязанных концептов, образующих единое основание для формирования идентичности. Но, как отмечает отечественный исследователь феномена идентичности В. С. Малахов в своей статье «Неудобства с идентичностью», уже в середине XX века обнаруживается проблема не только с поиском единых оснований для идентичности, но и, благодаря работам Ж. Делёза и Ж. Деррида, отрицается ценность тождественности, уступая место различию. Кроме того, идентичность становится всё более многогранным и междисциплинарным понятием, обретая новые смыслы не только в гуманитарной, но и политической, психоаналитической и социальной сферах⁶³.

Определение идентичности через категорию «тождественности» встречает противоречие, на которое - уже в феноменологическом ключе, обращает внимание М. Хайдеггер в своей статье «Тождество и различие»: «Если кто-то постоянно говорит одно и то же, например, растение есть растение, то он выражается тавтологически. Чтобы нечто могло быть тем же самым, всегда довольно одной вещи. Здесь нет нужды в двух, как в случае с равенством. Формула $A=A$ говорит о равенстве. Она не именует A как одно и то же. И поэтому привычная формула закона тождества скрывает именно то, что стремится сказать закон: A есть A , т.е. каждое A само по себе есть то же самое», поэтому М.Хайдеггер предпринимает попытку вывести более точное определение тождественности (а значит и идентичности): «Посему более подходящая формула закона тождества – A есть A – не просто говорит: каждое A само по себе есть то же самое, скорее, она говорит: каждое A по отношению к себе самому есть то же самое, каждое A тождественно с самим собой. В тождестве (*Selbigkeit*) заключено отношение [передаваемое словом] «с», а значит – некое опосредование, некая связь, некий синтез: единение в некое единство.

⁶³ Малахов В. С. Неудобства с идентичностью // Вопросы философии, 1998. № 2. с. 49-64.

Именно поэтому во всей истории европейского мышления тождество являет себя в качестве (Charakter) единства. Такое единство – совсем не бледная пустота того, что, само по себе будучи лишено всех [внутренних] различий и отношений, вечно упорствует в каком-то единообразии.»⁶⁴

Вслед за М. Хайдеггером Поль Рикёр также пытается дать этимологическое определения понятия «идентичность», находя два первоначальных, смыслообразующих основания этого понятия: «Согласно первому из них «idem», «идентичный» - это синоним «в высшей степени сходного», «аналогичного». «Тот же самый», («тете») или «один и тот же» заключает в себе некую форму неизменности во времени. Их противоположностью являются слова «различный», «изменяющийся». Во втором значении, в смысле «ipse», термин «идентичный» связан с понятием самости (ipsete), «себя самого». Индивид тождественен самому себе. Противоположностью здесь могут служить слова «другой», «иной». Это второе значение заключает в себе лишь определение непрерывности, устойчивости, постоянства во времени (Beharrlichkeit in der Zeit), как говорил Кант. Задача, скорее, состоит в том, чтобы исследовать многочисленные возможности установления связей между постоянством и изменением, которые соответствуют идентичности в смысле «самости»⁶⁵. Таким образом, идентичность выступает и как тождественность с чем-то неизменным, стабильным, так и с самим собой, олицетворяющим это постоянство.

Кроме того, идентичность выступает и как онтологическая структура, а не просто как социальный и экзистенциальный конструкт. Она также представляет собой модель взаимодействия и постижения мира, которая состоит в диалектическом совмещении двух противоположных явлений —

⁶⁴ Хайдеггер М. Тождество и различие [Электронный ресурс], Библиотека Гумер, URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Heidegg/Togd_Razl.php

⁶⁵ Рикёр, П. Повествовательная идентичность - [Электронный ресурс] . URL: <http://philosophy.ru/library/ricoeur/iden.html>

тождественности и различия. Так по мысли Ж. Делёза: «Существует два разных способа прочтения мира. Одно призывает нас мыслить различие с точки зрения предварительного сходства или идентичности, в то время как другое призывает мыслить подобие или даже идентичность, как продукт глубокой несоизмеримости и несоответствия»⁶⁶. В целом, особенности и проблемы с определением понятия «идентичность» не в последнюю очередь связаны с многогранностью и пластичностью этого понятия.

С социальной и антропологической точек зрения, идентичность – согласно определению большинства исследователей (С.Хангтингтон, Э. Эрикссон, А.В. Толстых и т.д.) - 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. Но и в таком определении термина «идентичность» схватывается его двойственность и неопределенность, особенно отчетливо это заметно при решении вопроса о «кризисе идентичности». Большинство авторов, как отечественных, так и зарубежных, сходятся во мнении о наличии двух основных стратегий идентичности: собирательной (мы – это набор определённых качеств и условий. Например, прочитанных книг, просмотренных фильмов, общности социальных и культурных взглядов и т.д.) и оппозиционной (мы – это не они). Хотя зачастую собирательная стратегия изначально выстраивается из оппозиционной, поскольку в формировании идентичности значительную роль играет фигура Другого. Как пишет по этому поводу американский психолог Эрик Эрикссон в своей книге «Идентичность: юность и кризис»: «Идентичность индивида основывается на двух одновременных наблюдениях: на ощущении тождества самому себе и непрерывности своего существования

⁶⁶ Делёз Ж. Платон и симулякр [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000174/>

во времени и пространстве и на осознании того факта, что твои тождество и непрерывность признаются окружающими»⁶⁷.

С психологической точки зрения процесс идентифицирования связан, прежде всего, с отождествлением и уподоблением себя носителю культурных и социальных норм и традиций. По замечанию отечественного психолога Г. Г. Салихова, «В большинстве случаев идентификация является эмоционально-когнитивным процессом отождествления индивидом себя с другими людьми, сообществом, объектом. Процесс идентификации человека переводит требования внешней среды, стоящие вне индивида, в личностно-приемлемую для него форму, которая начинает переживаться им как собственные свойства»⁶⁸. Однако, подобный способ образования идентификационного механизма не является единственно возможным и представляет собой скорее процесс внешнего идентифицирования. Но для определения идентичности как комплексного феномена необходимо осмысление сущности с её последующим анализом. Так, например, философский антрополог С. Гурин определяет механизм формирования внутренней сущностной идентичности следующим образом: «Идентичность включает в себя два слагаемых, имеющих различную природу: данность и выбор. Данность – это то, что дано, предзадано человеку: его тело, место и время рождения, начальные условия жизни. Данность выражает определенность, конкретность, локальность и темпоральность человеческого существования. <...>Но человеку также дано быть не объектом, а субъектом. Он может осознать эту данность и распорядиться своим наследством. Человек совершает выбор, принимает решение: принять свою природу и реализовать ее возможности, согласившись на ограничения, которые

⁶⁷ Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис/ общ. ред. и предисл. А.В. Толстых – М.: Прогресс, 2006. – 352 с., с. 58-59

⁶⁸ Салихов Г. Г. Проблема идентичности в условиях глобализации // «Век глобализации» 2011 г., № 1 с 122-129., с.124.

она накладывает, или противостоять ей, отвергая и отрицая свою зависимость»⁶⁹.

Об идентичности можно говорить и как о групповой, и как об индивидуальной, но в обоих случаях она возможна только благодаря нахождению общего контекста. Причём именно групповая идентичность становится мощной опорой для формирования индивидуальной. Поэтому существование внутри сообщества способствует конструированию мощной идентификационной машины, которая действует по той или иной стратегии, или же параллельно совмещает их.

Ещё одним фактором идентичности выступает историчность индивида и его включённость в общеисторический контекст. История как задокументированный процесс смены состояний общества формирует пласт национального, этнического и культурного самосознания, необходимый не только для успешной интеграции в общественную структуру, но и для расширения поля поиска общих оснований с другими членами сообщества. Кроме того, наличие у индивида как своей собственной, так и коллективной истории позволяет ему получить некоторые готовые «узловые» моменты общественного бытия. Они выражаются в существующих праздниках (государственных, религиозных, домашних, семейных), институтах и повседневных практиках. Которые постоянно актуализируют их (праздников) 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

⁶⁹ Гурин С. Философия идентичности // «Топос» (литературно-философский журнал) [Электронный ресурс]. URL: <http://www.topos.ru/article/6727> [Дата обращения 21.07.2016].

процессами и институтами приводит к нивелированию собственной идентичности. Кроме того, сами структуры и практики общественного бытия должны быть соответствующими современной исторической ситуации. Благодаря чему индивид, частично идентифицируя себя с ними, интегрируется в общемировое сообщество. Как отмечает Эриксон: «Историческая актуальность» - способность личности к максимальному участию в социокультурных процессах, при минимальном ущербе для собственной личности и деятельности её защитных механизмов»⁷⁰.

Кризисные явления в сфере идентичности связаны с утратой монолитного и единственного основания. Согласно исследованию В.П. Щербакова коллапс идентификационного механизма начинается ещё в период перехода от культуры к цивилизации⁷¹. Постмодерновая же установка на постоянную вариативность, смешение, эклектику, мгновенное распространение информации посредством Интернета, порождение многоуровневых симулякров, неспособность подлинного воплощения социального и индивидуального бытия разрывает человека на части. Невозможность найти единую «точку сборки» как собственного тела, так и психики приводит к неизбежному кризису. И именно игра с её моментом условности, фантазии, а также возможности внутренней пластичности при строгом ограничении правил. Игра выступает тем амбивалентным феноменом, который без аннигиляции совмещает в себе противоположные начала: с одной стороны – единство контекста, заданное правилами, а с другой – постоянная трансформация и возможность смены правил или их вариативность, возникающая в процессе игры. Принятая как возможность для конструирования идентичности, игра, таким образом, не

⁷⁰ Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис/ общ. ред. и предисл. А.В. Толстых – М.: Прогресс, 2006. – 352 с., с. 17.

⁷¹ Щербаков В. П. Культура и цивилизованность: к проблеме культурной идентичности // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина, 2014, Выпуск № 4. Том 2, с. 50-59.

создаёт мононарратива, но благодаря признанию всеми её участниками условности и вживания в сущность фантастического, игрового мира, сходного с мифическим пониманием бытия, она создаёт предпосылки для примирения человека с постоянно изменяющейся действительностью, научая его жить в эклектичном мире.

Групповая игра выстраивает особый космос взаимоотношений участников, создавая особое, объединяющее коммуникативное пространство. Вербальное, коммуникативное и эмоционально-психическое взаимодействие индивидов, конструируемое на единых основаниях позволяет не только выстроить эффективный идентификационный механизм, но и найти возможности для самовыражения личности. Возникает особого рода общность, основанная на принципах живого, непосредственного взаимодействия участников на единой творческой почве, близкая к буберовскому идеалу: «Настоящая община возникает не в следствии того, что люди питают чувства друг к другу (хотя без этого тоже не обойтись), а благодаря наличию двух моментов: необходимо, чтобы все пребывали в живом, взаимном отношении к единому живому средоточию, и, необходимо, чтобы все пребывали в живом, взаимном отношении друг к другу»⁷².

Помимо стратегий, понятие идентичности включает в себя также два важных критерия: идеологический и этический. Идеология в широком смысле помимо политического компонента ещё и набор специфических повседневных практик, которые в отличие от исторических событий, не только не акцентируют внимание на значимости собственного существования, но и стараются всеми способами избежать всякой рефлексии. Вместе с тем, идеологический критерий идентичности необходим для отождествления индивида (как внешнего, так и внутреннего) с собственной нацией. Даже идея космополитизма, формируясь в апофатическом ключе, должна иметь под собой

⁷² Бубер М. Я и Ты – М.: Высшая школа, 1993. – с. 17.

основания в национализме. Идеология отражает не только образцы мышления, культурную и политическую парадигму, но и общий стиль жизни в целом, зафиксированный в литературе, искусстве, архитектуре (например, сталинский ампи́р, для которого характерны четкость геометрических форм и линий, величественность и монументальность).

Согласно Э.Эриксону, из-за присущего человеку стремления найти систему идей задающих наиболее убедительную картину мира. Поскольку жить в непонятной, непостижимой, «неприрученной» действительности опасно и разрушительно для структур человеческой психики. Именно поэтому необходимо создать сферу жизненного мира как определённую среду для существования человека, отражающую антропоморфные взгляды человека на окружающую его действительность. Эта концепция также схожа с уже упоминавшийся работой М. Бубера «Я и Ты», в которой раскрывается формирование личностного отношения к миру, стремление преодолеть бездушность и абстрактность мира Оно, обратив его в сферу собственного бытийственного Ты.

Этический критерий характеризует формирование морального сознания индивида и регламентирует стратегии поведения, а также соблюдение особой психологической и моральной дистанции по отношению к другим. Этический компонент идентичности служит гарантом безопасного существования в сфере социума и возможности делать выбор, совершать поступки и принимать на себя всю полноту ответственности. Этический критерий соизмеряет с собой не только нормативный компонент, нормы этике, социального взаимодействия, личностной свободы, ответственности и выбора. Понятие Добра и Зла, Свободы и Необходимости и множество других этических дилемм выстраивают идентичность человека через механизмы наполнения этих универсальных категорий конкретным содержанием повседневного эмпирического опыта и «упаковку» механизмов их реализации в конкретном поступке. Только

выстроив до конца собственную этическую идентичность, человек способен обратиться к Другому, столкнуться с его миром ценностей и установок и пройти испытание чужой идентичностью, не потеряв свою. Кроме того, ценностная установка позволяет индивиду не потерять себя и в коммуникационном пространстве дискурса, постоянно балансирующим между «общим» языка и «индивидуальным» речи, а также на стыке измерений, образующих событие. Как пишет профессор В.Ю. Сухачёв «Тогда то, что кодируется как идентичность, предстает комплексом ценностей, которые выстроены на резонансе синхронического и диахронического измерений, и с другой стороны, идентичность любого сущего обладает ценностью в соотнесенности с идентичностями иных сущих, втянутых в ту или иную игру событий. Если мы воспринимаем идентичность как семиотическое событие, то мы вынуждены, вслед за Соссюром, признать ее как связность «различий без позитивностей» и тем самым, совершенно парадоксально отклоняющую тождество»⁷³.

Позиционируя идентичность как некоторое единство, можно обнаружить, что в качестве основы, на которой выстраивается личностная идентичность, как раз и выступали в разные периоды соответствующие им мировоззренческие парадигмы. Например, религиозная идентичность, в рамках которой средневековый европеец ассоциировал себя с религиозной верой, называя себя, прежде всего, христианином, а лишь потом указывал национальную и сословную принадлежность. Эта особенность доминирования коммунального тела над индивидуальными личностными установками в различные периоды исторического развития человека отмечают своих работах большинство

⁷³ Сухачёв В.Ю. Концепция коммуникации в трансцендентально семиотической интерпретации. // Коммуникация и образование. / Сборник статей. Под ред. С.И. Дудника Санкт-Петербург : Санкт-Петербургское философское общество, 2004., с.106-134. [Электронный ресурс]. URL: <http://anthropology.ru/ru/text/suhachyov-vyu/koncepciya-kommunikacii-v-transcendentalno-semioticheskoy-interpretacii> (дата обращения 02.08. 2016).

исследователей (таких как М. Вебер, М. Оссовская, В. Зомбарт, И. Нойманн, Н. Элиас и многие другие). Так М. Оссовская, описывая в своей работе средневековые идентификационные парадигмы, указывает как на мощное влияние идеологического компонента, так и на примат коллективной идентификации перед личностной (обратная ситуация как раз и знаменует собой переход в эпоху Возрождения и нового времени и конец Средневековья)⁷⁴. Совершенно иной идентификационный механизм, сложившийся в Европе XIV – XVII выделяет Н. Элиас. Повышение культурного уровня, норм вежливости, стыдливости и воспитания сначала затрагивают высшее придворное общество, а затем распространяются в качестве общегородского этикета, создавая почву современного урбанистического пространства⁷⁵. Помимо собственно религиозной, можно выделить ещё национальную идентичность (верность нации, ощущения себя членом огромной социальной общности), политическую (идентичность как принятие тех или иных взглядов, установок и механизмов действий и способов построения суждений) - этот ряд можно продолжать до бесконечности (профессиональная, групповая, возрастная и т.д.), поскольку сам механизм образования идентичности в данном контексте универсален.

При этом универсальность образования этого механизма, как раз и представляет определённую проблему, поскольку предполагается, что базовая установка берётся и как основа формирования и как теоретический материал образующейся системы идентификации. А это, в свою очередь, порождает жёсткую детерминацию, фундированную в комплексе базовых понятий, подчинённых закону единообразия. Таким образом, такая стратегия обречена на провал как раз из-за жёсткой детерминированности, не позволяющей

⁷⁴ Оссовская М. Рыцарь и буржуа. Исследования по истории морали. М.: Прогресс, 1987. - 528 с.

⁷⁵ Элиас Н. О процессе цивилизации. Социогенетические и психогенетические исследования. [Электронный ресурс]. URL: http://krotov.info/library/26_ae/li/as_00.htm [Загл. с экрана] (дата обращения 27.03. 2017).

системе идентичности быть применимой к новым условиям постоянно изменяющейся действительности. Поэтому ставится под сомнение возможность формирования собственной идентичности в условиях современного информационного общества, даже если сами понятия «информации», «поиска» и «выбора» несут в себе парадоксальность, не говоря уже о понятии «идентичности».

Идентификация может выступать не только непосредственно как процесс отождествления, но и как механизм психологической проекции. Так П.С. Гуревич в своей статье «Проблема идентичности человека в философской антропологии» определяет идентичность именно в этой плоскости: «Идентификация (от ср. лат. *identificare* – отождествлять, устанавливать совпадение) – защитный психологический механизм, позволяющий уподоблять себя другому образу⁷⁶». Это сравнение возможно не только как способ пережить психологический кризис или фундамент для построения нового основания собственной личности, но и как возможность осознания различия и дистанцирования.

2.2 Самоидентичность. Я и Другой.

Самоидентичность как особый механизм необходима не только затем, чтобы отыскать место человека в этом мире, но и чтобы утвердить его. Именно поэтому в процессе исследования самоидентификации важно учитывать как роль общественного влияния, так и внутреннюю структуру самосознания самого человека. Американские исследователи, утверждающие значительную роль индивида в жизни общества, например, Дж. Н. Мартин (*Martin J. N.*) и Т.К. Накаяма (*Nakayama T. K.*) характеризуют идентичность, как «наше

⁷⁶ Гуревич П.С. Проблема идентичности человека в философской антропологии//Вопросы социальной теории: Научный альманах. 2010. Том IV. Человек в поисках идентичности/ Ин-т философии РАН; Под ред. Ю.М. Резника и М.В. Глостановой. – М.: Ассоциация «Междисциплинарное общество социальной теории», 2010. – С. 64.

понимание самих себя; кем мы являемся как личности»⁷⁷. То так как мы презентуем себя социуму, какие роли вынуждены играть в той или иной ситуации. И сам процесс понимания, в принципе имеет троичную структуру. По мысли отечественного культуролога Б.Г. Соколова: «Понимание как таковое опирается не на понимание отдельно взятого сущего, а связывает в едином процессе как понимающего, так и понимаемое, равно как и контекст, в котором происходит само понимание»⁷⁸. Поэтому крайне важно включить социальный контекст в сферу исследования идентичности и самоидентичности.

Наша самоидентичность, как то, с чем мы себя ассоциируем, без чего не мыслим себя и то, что можем о себе предъявить, как доказательства собственного существования включает в себя множество, в том числе, и материальных факторов. Так отечественный исследователь Е.А. Еселев в статье «Проблема Другого в философии различия» отмечает: «Я» идентифицирует себя в мире, являющимся Иным. Моменты этой идентификации - тело, дом, труд, обладание, экономика - снимают инаковость того, что является иным лишь на первый взгляд. Они составляют структуру самотождественного»⁷⁹. К мысли автора следует добавить, что современное «Я» идентифицирует себя ещё и с помощью виртуальных структур — аккаунты в социальных сетях, электронная почта. Утрата этих виртуальных маркеров выключает индивида из широкого виртуального поля идентификации и самоидентификации. Фактически, человек отсутствующий в социальных сетях отключён от значительной части социального пространства, переместившейся в виртуальный мир.

⁷⁷ Martin J. N., Nakayama T. K., *Experiencing Intercultural Communication: An Introduction*, 2-nd ed., (Boston, McGraw-Hill), 2005, P. 81

⁷⁸ Соколов Б.Г. Понимание со-бытия [Электронный ресурс], Загл. с экрана URL: <http://anthropology.ru/ru/text/sokolov-bg/ponimanie-so-bytiya> (Дата обращения: 07.04.2017г.).

⁷⁹ Еселев Е.А. Проблема другого в философии различия // *Философская мысль*, № 1, 2013 г., с. 174-194.

В своих широко известных работах И. Гоффман рассуждал, в основном, об идентичности, её презентации, формировании, и особенно он затрагивал тему категоризации и маркировки негативных идентичностей. Если вернуться к диалектике внутреннего и внешнего воздействия социума на индивида, то можно прийти к выводу о том, идентичность никогда не бывает односторонним процессом. Недостаточно просто декларировать свою идентичность, это заявление должно быть подтвержденным или опровергнутым теми людьми, которые находятся с нами в непосредственном контакте. Отсюда знаменитое утверждение И. Гоффмана о том, что человек проводит «само-презентацию» взаимодействуя с другими людьми. Хотя человек может контролировать до некоторой степени те коммуникативные сигналы, которые исходят от него к другим людям, к сожалению, он не может обеспечить «правильное» принятие этих сигналов и их интерпретацию. Поэтому, в конструировании идентичности большое значение имеют «стратегии управления впечатлением» (И. Гоффман). Все это ещё больше осложняет разграничение между представлением человека о самом себе (*self-image*) и его восприятием в обществе (*public image*)⁸⁰.

Относительно идентичности и самоидентичности среди культурных антропологов нетривиальную точку зрения высказывает Гордон Мэтьюз (Mathews G.) в своей работе «Глобальная культура/Индивидуальная идентичность: поиск дома в супермаркете культуры», сравнивая выбор стратегий идентичности с выбором товаров в «культурном супермаркете».⁸¹

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

⁸⁰ Goffman E. The Presentation of Self in Everyday Life. Garden City, NY: Doubleday, 1959, 255 p.

⁸¹ Mathews G. Global Culture/Individual Identity: Searching for a Home in the Cultural Supermarket. London: Routledge, 2000, 240 p.

вероисповедания и убеждений, но и естественными, витальными предпосылками: пол, возраст, психологические особенности воспитания и образа жизни). Основываясь на работе Мэтьюза, отечественный исследователь идентичности Т.А. Юдина в своей работе «Социально-философский анализ роли языка в формировании идентичности» отмечает: «Интересное мнение высказал культурный антрополог, который считает, что идентичности не являются некими сущностями, в которых человек родился и воспитывается; а, скорее человек примеряет на себя идентичность и затем работает над ней. Идентичность, в понимании Г. Мэтьюз, выглядит как *супермаркет культуры*: точно так же как современный супермаркет предлагает еду со всего мира, во всех формах и размерах, так и международные средства массовой информации и современные технологии вместе взятые делают доступным для примерки широкий ассортимент идентичностей по всему миру. Однако, супермаркет культуры, это не совсем свободный рынок, где можно примерить любую идентичность, которая только существует под солнцем, а также не все люди на этой планете в равной степени могут воспользоваться этой возможностью. В первом случае, существуют социальные структуры, внутри которых существуют люди (государственные и правительственные учреждения, образовательные системы, группы ровесников и коллег и т.д.), которые ограничивают объем и широту выбора доступного человеку. Во втором случае существуют люди внутри социальных структур, которые не позволяют другим людям выбирать столько раз сколько им захочется».⁸²

Одной из разновидностей персональной идентичности является «антропонимическая идентичность». Этот особый тип идентичности был разработан российским исследователем С.И. Гарагуля в его докторской диссертации «Антропонимическая прагматика и идентичность индивида». Основываясь на тезисе Д.Э. Джозефа: «Индивидуальная идентичность

⁸² Юдина Т.А. «Социально-философский анализ роли языка в формировании идентичности»: дис. ...канд. филос. наук: 09.00.11: защищена 28.11.2013. – Новосибирск, 2013. – 226 с., с.32.

начинается с имени личного и желания придать ему значение»⁸³, С.И. Гаргуля вырабатывает понимание антропонимической идентичности как процесса формирования идентификационного комплекса через реализацию функций идентификации и социализации в результате поименования. Человеческое имя, по мнению С.И. Гаргуля, – это не только необходимый компонент межличностного общения, но и маркер этнической, лингвистической, социальной принадлежности индивида. Употребление официального имени (имени-отчества) или уменьшительно-ласкательного его варианта свидетельствует либо о сближении и большей интимизации отношений, либо, наоборот, об отдалении, охлаждении, дистанцировании или иерархичности (при официальном поименовании). Сам С.И. Гаргуля определяет антропонимическую идентичность как «психологическое соотнесение индивида со своим именем и восприятие этого имени и его носителя с представителями данной и других лингвокультур, что позволяет индивиду определить свое место в лингвосоциокультурном пространстве и свободно ориентироваться в нем, создавая определенную связь с обществом, в котором он живет»⁸⁴. И далее: «...Антропонимическая идентичность представляет собой динамическую категорию: она не бывает постоянной и данной навсегда, она меняется в течение всей жизни человека. Присваивая имя ребенку при рождении, родители задают ему определенную идентичность, которая получает свое дальнейшее развитие и наполняется новым содержанием, новыми формами, образами и ассоциациями в процессе социализации индивида»⁸⁵. Гаргуля С.И. отмечает также, что на вопрос выбора имени ребёнка влияет множество факторов культурно-исторического, этнографического, социального психологического характера. Часто заметно влияние идеологического фактора

⁸³ Joseph J. Language and Identity: National, Ethnic, Religious. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2004, P. 176

⁸⁴ Гаргуля И. С. «Антропонимическая прагматика и идентичность индивида» (Опыт системного описания личных имен в США) :дисс. ...доктор филол. наук: 10.02.04: защищена 10.09.2009. – М., 2009. – 418 с., с. 8

⁸⁵ Там же: С. 10

(как в советское время, так и сегодня, подробнее см., например, «Кукуцаполь и Даздраперма: странные имена советских детей»⁸⁶), а также фактор моды, успешно функционирующий и тиражирующийся в контексте современного мультимедийного коммуникативного пространства.

В процессе существования идентичности в пространстве современного мира возможно появление таких её форм, которые связаны не единым фундаментальным основанием, а с временными феноменами культуры. Так, например, С.А. Рассадина разрабатывает концепцию «адаптивной идентичности», где субъект идентифицирует себя ситуационно, не с целым культурным феноменом, а с условным сообществом. В статье «Практики удовольствия как основание для трансформации культурной идентичности в обществе потребления» С.А. Рассадина отмечает: «Поскольку адаптивная идентичность выстраивается путем присвоения отдельных значимых атрибутов, не требуя досконального конструирования релевантного жизненного мира, она является сущностным коррелятом общества потребления»⁸⁷.

Однако, если говорить о функционировании идентичности в коммуникативном дискурсе, то как отмечает профессор В.Ю. Сухачёв происходит рассеивание поля идентичности и снижение напряжения: «Более того, например, смещение к дискурсивному сценарию анализа коммуникации совершенно отчетливо ведет к тому, что идентичность индивида оказывается рассеянной или фрагментизированной в структурности дискурса, — да и наше существование становится лишь эффектом, производным от работы дискурсивных машин»⁸⁸. Но размывая личностную идентичность, социальность

⁸⁶ Кукуцаполь и Даздраперма: странные имена советских детей // Дилетант. Исторический журнал для всех [Электронный журнал], Загл. с экрана URL: <http://diletant.media/articles/25818549/> (Дата обращения 02.04.2017).

⁸⁷ Рассадина С.А. Практики удовольствия как основание для трансформации культурной идентичности в обществе потребления//«Вестник СПбГУ. Серия 6: Философия, политология, социология, психология, право, международные отношения», 2009 г., Выпуск 2, с.384-390.

⁸⁸ Сухачёв В.Ю. Концепция коммуникации в трансцендентально семиотической интерпретации. // Коммуникация и образование. / Сборник статей. Под ред. С.И. Дудника Санкт-Петербург: Санкт-Петербургское философское общество, 2004., с.106-134.

вброшенная в пространство дискурса, начинает формировать общее поле образования идентификационного механизма. Она формирует ту культурную среду, которая позволяет создавать общий коммуникативный контекст, позволяющий вести диалог, задействуя широкое смысловое поле. Кроме того, подвижность смысловых границ позволяет включить в культурное идентификационное поле наибольшее количество индивидов и тех смыслов, которыми эти индивиды могут оперировать. Как отмечает американский культуролог Майкл Сильверстайн: «По мере того как мы индексически ссылаемся на предполагаемые культурные знания, которые дают взаимный эффект тому, что мы говорим, выбирая выражения мы последовательно вводим такие фрагменты культурных знаний в пространственно-временном взаимодействии, которые позволяют нам фактически «создать» такой контекст, благодаря которому, это знание может быть проиндексировано позднее во взаимодействии как уже ранее заданный ресурс для самостоятельного оперирования»⁸⁹.

Классификация идентичности

Разделение идентичности подразумевает под собой разграничение её на определение меня как индивида (Я-идентичность) и как представителя группы (коллективная идентичность). Я-идентичность человека включает индивидуальную идентичность, коррелирующую с витальными потребностями человека и персональную, являющуюся результатом социального признания, а также осознания индивидом своего места в иерархической структуре современного ему социума.

Коллективная идентичность, в свою очередь, подразумевает под собой феномен коллективного сознания, мышления и культурной памяти, преломлённый через индивидуальное сознание конкретного индивидуума.

[Электронный ресурс]. URL: <http://anthropology.ru/ru/text/suhachyov-vyu/koncepciya-kommunikacii-v-transcendentalno-semioticheskoy-interpretacii> (дата обращения 02.08. 2016).

⁸⁹ Silverstein M. Discourse and the No-thing-ness of Culture / Signs and Society, Vol. 1, No. 2 (September 2013), pp. 327-366, p. 333.

Коллективную идентичность большинство авторов, среди которых Я. Ассманн, называют по большей части культурно сконструированной и понимает как «образ, который группа конструирует относительно самой себя и с которым идентифицируются все члены этой группы»⁹⁰.

При разделении идентичности на коллективную и индивидуальную следует отметить, что коллективная (групповая) идентичность является менее гибкой, нежели индивидуальная, поскольку групповая идентичность формирует идентификационные машины, определяющие глобальные (этосные, национальные, возрастные и др.) идентификационные комплексы. По словам отечественного исследователя В.В. Кочеткова: «Идентичностью обладают как индивиды, так и группы. Индивид может быть членом сразу многих групп и поэтому имеет возможность «переключать идентичности». Групповая же идентичность менее гибкая. Индивиды, также как и группы, обладают множественными идентичностями, например семейной, половой, профессиональной, этнической, национальной. Значимость этих идентичностей меняется с течением времени, при этом они или дополняют, или конфликтуют друг с другом»⁹¹. В кризисные исторические моменты происходит всплеск патриотических настроений, подогреваемых идеологией (не обязательно официальной). Национальная идентичность (её отстаивание и защита) выходят на первый план, заслоняя собой все другие, даже личностные идентификаторы. В течении одного исторического периода также возможны парадоксы при трансформации идентичности. Профессор Б.В. Марков отмечает по этому поводу: «С одной стороны, тот, кто ориентируется, живет в своем времени и

⁹⁰ Ассман Я. Культурная память. Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности. - М.: Языки славянской культуры, 2004.— С. 142.

⁹¹ Кочетков В.В. Национальная и этническая идентичность в современном мире // Вестник московского университета. Серия 18. Социология и политология, 2012., №2, с.144-162., с.149

должен уметь приспособливаться к времени других. С другой стороны, тот, кто живет и меняется во времени, должен сохранять свою идентичность»⁹².

Каждый человек живёт в обществе и окружён огромным количеством социальных связей. Поэтому механизм формирования идентичности выстраивается для Другого и из Другого. С одной стороны, любой человек, рождаясь, вбрасывается в уже сформированное пространство идентичности (равно как и дискурсивное и коммуникативное пространства). Притом, что оба эти пространства никогда не остаются однородными, постоянно изменяясь и преобразовываясь в контексте экономической, географической и темпоральной ситуации. Но как отмечает профессор Б.В. Марков: «Парадокс состоит в том, что идентичность во времени теряет симметричность, взрывающую (разрывающую) само его существо. В большей или меньшей степени можно утверждать, что асимметричный повтор связан только с подобием, сходством, но не с равенством, с тождеством в узком и строгом смысле этого понятия. Идентичность Я во времени — это всегда наружный повтор «покрова», под которым всегда уже хранится иное, которое может превратиться и в другого, и в чужого. Да и само удержание или учреждение идентичности в повторе — всегда процесс, пусть скрытый, утверждения иного, другого».⁹³

Возвращаясь к вопросу о роли Другого при становлении собственной идентичности, стоит заметить, что Другой для моей идентичности необходим, прежде всего, с негативной целью. Только при наличии этого Другого Я осознаю себя как нечто иное. Влекущий за собой травму для познающего Я, опыт встречи с Другим, помогает выделить самого себя из мира. Он обращает внимание на обыденные вещи собственного существования, наличие которых не рефлексировалось, пока не высветилось на контрасте. Как пишет норвежский исследователь И. Нойманн: «Чужие» — социологические

⁹² Марков Б.В. Философия времени // European Journal of Philosophical Research, 2014, Vol.(1), №1. С 62.

⁹³ Сухачёв В.Ю. Пределы идентичности [Электронный ресурс]. URL: <http://anthropology.ru/ru/text/suhachyov-vyu/predely-identichnosti> (дата обращения 02.08. 2016).

маргиналы — играют важную роль в формировании коллективной идентичности, поскольку само их присутствие ставит вопрос о том, кто такой «Я» и кто для него «Другой».⁹⁴ Коллективная идентичность связана с политической ситуацией в той или иной стране и несёт в себе идеологический компонент. Так в исследовании И. Нойманна⁹⁵ тем идеологическим «Другим», на контрасте с которым выстраивается европейская идентичность, выступали сначала Турция, а потом Россия. Однако, резко противоположный мне Другой также представляет проблему, поскольку как отмечает уже упоминавшийся профессор Б.В. Марков: «Понимание другого, как внешнего врага, как чужого во всех смыслах этого слова, ограничивает понимание своего».⁹⁶ Постоянное вглядывание в Другого, попытка подражать и копировать его постепенно растворяет мою собственную идентичность, разрушая и перемешивая её основания.

Идентичность это не только проблема принятия, 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. Как указывает профессор В.Ю. Сухачёв: «Оппозиция между большинством и меньшинством не является чисто количественной. Это всегда проблема власти. Но идентичность через этнос, если мы все-таки говорим о гражданском обществе, это проблема власти сингулярного Я. И, в первую очередь, проблема власти над самим собой, той власти, которая позволяет Я удерживать на дистанции по отношению к своему жизненному миру, своему телу любого другого и Другого, любую трансиндивидуальную развертку;

⁹⁴ Нойманн И. Использование «Другого»: Образы Востока в формировании европейских идентичностей / Пер. с англ. В.Б. Литвинова и И.А. Пильщикова, предисл. А.И. Миллера. — М.: Новое издательство, 2004- — 336 с., с.38.

⁹⁵ Нойманн И. Использование «Другого»: Образы Востока в формировании европейских идентичностей / Пер. с англ. В.Б. Литвинова и И.А. Пильщикова, предисл. А.И. Миллера. — М.: Новое издательство, 2004- — 336 с.

⁹⁶ Марков Б. В. Другая Европа [URL: http://anthropology.ru/ru/text/markov-bv/drugaya-evropa](http://anthropology.ru/ru/text/markov-bv/drugaya-evropa)

власти, которая позволяет заставить этих других и Других уважать установленные Я дистанции».⁹⁷

Отношение к Другому зависит от возможности эффективно выстроить приграничную область взаимодействия с Другим, а также оценить собственные силы по преодолению этих приграничных положений. Расширяя собственные границы посредством Другого мы получаем возможность нового опыта осмысления себя. Как пишет в своей статье «Идентификационный принцип в культуре» отечественный культуролог Е.Э. Сурова, размышляя о выстраивании границ: «Это позволяет нам определять пределы Собственного, наиболее важные для продолжения социокультурного функционирования. Но Чуждое при этом оказывается соотносимым с Собственным в порядке перехода «связанных границ», проявляясь при любого рода выходах за пределы границ: при миграциях, путешествиях и т. д., что дает возможность говорить о «пороговом опыте». Такой опыт и создает связанное социокультурное пространство, формирующее или трансформирующее традицию»⁹⁸. Кроме того, постоянное разрушение границ и преодоление собственных пределов позволяет личности гармонично развиваться и успешно существовать в постоянно изменяющемся мире, выбирая всё более успешные способы взаимодействия с Другими и нахождения себя. «Существование границ — борьба, причем, прежде всего, с самим с собой, установление целостности собственной Самости»⁹⁹.

Нельзя оценивать концепт Другого исключительно в негативном ключе. Другой необходим для меня не только для того, чтобы на контрасте выстроить

⁹⁷ Сухачёв В.Ю. «Права народов», этнические меньшинства и я-идентичность [Электронный ресурс]. URL: <http://anthropology.ru/ru/text/suhachyov-vyu/prava-narodov-etnicheskie-menshinstva-i-ya-identichnost> (дата обращения 02.08. 2016).

⁹⁸ Сурова Е.Э. Идентификационный принцип в культуре // «Международный журнал исследований культуры» [Электронный ресурс] URL: <http://culturalresearch.ru/> (дата обращения 20.09.2015).

⁹⁹ Сурова Е.Э. Идентичность, идентификация и идентификационные модели // «Вестник СПбГУ. Серия 6: Философия, политология, социология, психология, право, международные отношения», 2008г., Выпуск 3, с.56-67, с. 57.

свою собственную идентичность, но и затем, чтобы собрать себя на новых основаниях и породить новый, совместный идентификационный контекст и глубинный анализ сущности самого процесса идентификации и самоидентификации. Как отмечает по этому поводу отечественная исследовательница О.Ю. Малинова в своей статье «Концепт «другого» в исследованиях идентичности: Анализ современных дискуссий»: «На наш взгляд, понятие «значимого другого» полезно не потому, что нацеливает на поиск единственной группы, (со) отношение с которой играет конституирующую роль в формировании идентичности «я» (чаще всего таких групп действительно несколько), а благодаря тому, что оно побуждает к анализу характера этого (со) отношения и факторов, его обуславливающих»¹⁰⁰.

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. Так в своей знаменитой работе «Ориентализм» Эдвард Саид¹⁰¹ рассуждает об образах Востока в сознании европейцев, говоря о «европеизированном», «прирученном» Востоке, сформированном в сознании европейского человека литературными образами европейских писателей, которые в большинстве своём не соответствуют действительности, но при этом формируют прочную идентификационную модель для европейца, воспринимающего восточного Другого сквозь призму собственного взгляда. Но и «восточный» Другой также пытается узнать западного человека и приспособиться к его системе ценностей и взгляду, принимая их за единственно возможный образец для подражания. Однако, эта

¹⁰⁰ Малинова О.Ю. Концепт «другого» в исследованиях идентичности: Анализ современных дискуссий// Журнал «Политическая наука». 2015. № 4. С. 154-169, с. 160.

¹⁰¹ Саид Э. Ориентализм. Западные концепции Востока / Пер. с англ. А. В. Говорунова. - СПб.: Русский Мир, 2006. - 637 с.

попытка, как отмечает К. Леви-Стросс¹⁰² в своих токийских лекциях, ведёт к нивелированию собственной культуры и идентификационных механизмов.

2.3 Идентичность как граница

Несмотря на многогранность понятия «идентичность», основная проблема его определения состоит во внутренней ориентации на монолитность, фундированность и центрированность. Выступая как аналог тождественности, идентичность требует наличия под собой основания (религиозного, этического, этно-социального, психологического и т.д.). Именно оно (то или иное основание), в свою очередь очерчивает жёсткие критерии для отбора идентификационных факторов, который не только ограничивают возможности идентификационного пространства человека, но и делают его более нетерпимым к тем, кто выпадает из поля его идентичности (поскольку оппозиция свой-чужой становится строго, а иногда и однозначно заданной). В контексте современного мультикультурного, разнообразного и эклектичного постмодернистского мира, это обстоятельство не позволяет личности эффективно существовать не только в социально-культурной, но и витальной сферах. Поскольку существование в рамках одного идентификационного основания, грозит не только своей догматичностью, но и стагнацией развития личности в целом. Множественность же различных оснований приводит к разорванности сознания, потери ориентиров (как культурных, так и моральных), отсутствию чётких оснований для выбора, а также к хайдеггеровским ощущениям «потерянности», «заброшенности» и «ностальгии¹⁰³» по прошлому, где господствовали однозначность и стабильность, а также принципиальной невозможности к ним вернуться в

¹⁰² Леви-Стросс К. Узнавать других. Антропология и проблемы современности / Клод Леви-

Стросс; пер. с фр. Е. Чебучевой. — М.: Текст, 2016. - 158[2] с.

¹⁰³ Хайдеггер М. Бытие и время. — СПб.: Наука, 2006. — 408 с.

рамках современного мира. Поэтому необходимо пересмотреть само основание определения идентичности и в рамках антропологического подхода сместить модус центрированности. Это позволит и расценить идентичность не как фундированное тождественное основание, но как пластичную и подвижную границу, способную к постоянной изменчивости, а также служащую барьером и фильтром для негативных воздействий внешнего мира. Рассмотрение идентичности как границы строится по аналогии с определением границы живого тела немецким антропологом Х. Плеснером, данным в его работе «Ступени органического и человек. Введение в философскую антропологию», вышедшей в 1928 году.

Размышляя о феномене «границы» Х. Плеснер не только пытается заново осмыслить классическое определение границы, данное Г.В.Ф. Гегелем, но и пересмотреть его в новом, антропологическом ключе. Гегель определяет границу как промежуток, опосредование, между внутренним наличным миром нечто и внешним миром иного: «Это двоякое тождество обоих наличное бытие и граница - подразумевает, что нечто имеет свое наличное бытие только в границе и что, так как и граница и непосредственное наличное бытие в то же время отрицают друг друга, то нечто, которое есть только в своей границе, в такой же мере отделяет себя от самого себя и по ту сторону себя указывает на свое небытие и выражает свое небытие как свое бытие, переходя, таким образом, в это бытие. Граница - это опосредствование, через которое нечто и иное и есть и не есть (sowohl ist als nicht ist)»¹⁰⁴. Само бытие возможно только в ограниченности, а отрицание границы – представляет выход за свои пределы. Этот выход за границу позволяет не столько увидеть иное, сколько вернуться к самому себе. Как отмечает отечественный гегелевед В.Т. Фаритов: «То, что находится за границей любого определенного сущего, для Гегеля есть тотальность сущего, с которой соотнесено и к которой стремится всякое определенное сущее. Эта тотальность позитивна и, собственно, только она

¹⁰⁴ Гегель Г.В.Ф. Наука логики - СПб. : Наука, 2005. - 800 с., с. 108.

может считаться позитивной и подлинно сущей. Отграниченное от нее и посредством нее сущее подлинно есть лишь постольку, поскольку оно отрицает, снимает себя, т.е. выходит за свою границу к своему иному и таким образом достигает тотальности как своей истины».¹⁰⁵

В отличие от Гегеля, Плеснер пытается совместить метафизическое понимание границы с непосредственной витальной практикой живого организма и его пространственного контура-тела. 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 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 вовне и возвращаться внутрь себя. Движение живого тела имеет направленный характер, который предзадан, 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 мыслится 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 после достижения, разрушающую его. По словам Х. Плеснера: «Все живое обнаруживает пластичность: растяжимость,

¹⁰⁵ Фаритов В.Т. Трансгрессия, граница и метафизика в учении Г.В.Ф. Гегеля // «Вестник Томского государственного университета», 2012 г., Выпуск № 360 / 2012, с. 48-52, с.48.

эластичность, гибкость, при которых резкость очертания границ целого сопровождается высокой подвижностью ограничивающего его контура. В отличие от неорганических образований, для живого его форма не является внешней поверхностью субстанции (как простое выражение единства эффекта составляющих ее элементов), а представляется невидимой оболочкой, покрывающей ее реальную поверхность»¹⁰⁶.

Помимо этого, живое тело всегда обнаруживает себя в принципиальных различиях внешнего и внутреннего, а граница предстаёт в виде нейтральной зоны, где эти проявления (внешнего и внутреннего) сходились и из которого бы исходили. Благодаря этой особенности живое тело и находится в самом себе и выходит за свои пределы. Обладая границей и частями, живое тело с необходимостью обладает также неким центром.

Если разбирать подробнее характер границы живого тела, то она 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 разделяет восприятие собственной самости от восприятия своего тела в целом.

Подвижная граница живого человеческого тела характеризуется не только определёнными биологическими параметрами (рост, вес, возраст) или эмоционально-психологическими (настроение или тип темперамента), но и расширением экзистенциальной сущности человека, которая направляет во внешний мир не столько биологические, сколько экзистенциальные, онтологические потребности человека, связанные с высказыванием своих мыслей и чувств, в общении и коммуникации с миром и с другими людьми, а

¹⁰⁶ Плеснер Х. Ступени органического и человек: Введение в философскую антропологию / пер. с нем. – М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2004. – с. 124.

также реализацию всего духовного потенциала человека в целом (как то, например, разработка и продвижение новых идей связанных с развитием и усовершенствованием механизмов культуры и техники, без которых, как без окружающей его среды, человек уже не в состоянии в полном объёме осуществить своё бытия-в-мире).

Именно поэтому необходимо разработать новую стратегию, которая должна заключаться не в формировании идентичности вокруг некоторого единого, монолитного центра, но в образовании механизма, который бы служил не столько фундаментом, основанием или единой точкой отсчёта, сколько критерием и даже фильтром. А также позволял бы не только противостоять огромному информационному потоку, но и выделять, из него важные и необходимые данные для формирования поля собственной идентичности. Таким образом, плеснеровское понимание границы живого тела, если применять его 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. Описывая границу живого тела, Плеснер замечает: «Чтобы в каком-нибудь образовании можно было отличать направление вовнутрь от направления вовне, в нем должно быть что-то такое, что нейтрально по отношению к самим направлениям и позволяет установку в том или ином направлении. В этой нейтральной зоне оба направления, как говорится, натываются друг на друга, из нее они исходят. Через нее переходят из области внешнего мира в собственное внутренне пространство человека. Различие направлений обеих областей сохраняется, если при прохождении через нейтральную зону переворачивается смысл направления. Поскольку нейтральная по отношению к направлениям зона сама не может занимать никакой области, которая устраняла бы исключительность противоположности

направлений в соответствующем образовании и ставила бы наряду с внешним и внутренним некое реально указуемое «между», она является границей»¹⁰⁷.

Как отмечалось в статье «Влияние развития технических наук на человека: проблема конструирования идентичности в информационном обществе»: «Граница понимается Плеснером не только как нечто находящееся на периферии живого тела и рубеже его сознания и самосознания, но также как некое нейтральное пространство, как особая область перехода явлений внешнего мира во внутреннее жизненное пространство конкретного человека. Причём данная область в полной мере не принадлежит ни самой вещи, ни внешнему миру и непосредственно благодаря этому приобретает особую гибкость»¹⁰⁸. Идентичность, рассмотренная в качестве границы, а не центра, позволит наделить понятие «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, это 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,

¹⁰⁷ Плеснер Х. Ступени органического и человек: Введение в философскую антропологию / пер. с нем. – М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2004. – с. 246

¹⁰⁸ 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 г., №1, с. 98.

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.

Глава 3: Игра как модель построения идентичности

Игра как универсальный 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 не только между действительным и воображаемым мирами, но и между подлинностью и повседневным существованием. Кроме того, благодаря условности, свободе и творчеству, а также отсутствию прагматических целей (что исключает момент утилитарного и идеологического использования, если только игра не используется как метод), игра обладает

практически неиссякаемым потенциалом. Также данный феномен подразумевает под собой множество явлений, на которые игровые характеристики могут быть спроецированы. Так отечественный исследователь Ф.Г. Емельянов в своей статье «Философское осмысление концепта «Игра» и его использование в неигровых контекстах» пишет: «Концепты игрового дискурса способны функционировать в различных неигровых контекстах, приобретая при этом особые оттенки значения. Доминантные смыслы, ключевые идеи, объединяющие рассматриваемые образы, актуализируют как базовые принципы, характерные для феномена игры в целом, так и специфические особенности различных видов игровой деятельности. Они соотносятся с такими сущностными признаками игры (выделяемыми Й. Хейзингой, Э. Финком, Г.-Х. Гадамером, К. Гроссом, Л. Витгенштейном, М. Бахтиным, другими исследователями), как свобода, возможность выбора, противопоставление обыденности, выключенность из реальности, состязательность, агональность игрового процесса, наличие партнеров, обязательность правил, непредсказуемость результата, возможность самоидентификации и самопрезентации»¹⁰⁹.

3.1 Способы формирования идентичности в детских играх

Детская игра - из всех видов игр - приближена к игре как таковой: она направлена на получение удовольствия от самого игрового процесса и на неограниченное творчество, создание 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. Благодаря свойственной ей условности и несерьезности, игра открывает широкие возможности для реализации творческого потенциала и, тем самым, приобретает огромные

¹⁰⁹ Емельянов Ф.Г. "Философское осмысление концепта «Игра» и его использование в неигровых контекстах"// Электронный научный журнал КубГАУ, №110(06), 2015 г.

педагогические возможности и выступает действенным методом научения ребёнка. Так известный итальянский педагог М. Монтессори полагает игру не только как действенный пропедевтический метод научения, используемый педагогом, но и как необходимый атрибут детской реальности и возможности постижения мира. Ведь именно в игре возможно выражение свободы ребёнка положенное Марией Монтессори в качестве основополагающего принципа её системы¹¹⁰. В игре ребёнок, творчески развиваясь, способен сотворить и переосмыслить для собственного понимания атрибуты и явления внешнего мира. Игра выступает той призмой, которая, благодаря воображению и неограниченному творческому самовыражению, преломляет взрослые феномены, недоступные детскому пониманию, не упрощая при этом этого объективного мира, но расцвечивает его новыми красками.

Интересен опыт осмысления детской игры как предварительного этапа формирования личностного бытия и сознания, а также структур психической жизни, описанный в работе Д.Б. Эльконина «Психология игры». В ней автор на основе наблюдения за детской игрой пытается осмыслить как сам феномен игры (а в частности детской игры по ролям, где ребёнок в процессе подражания получает опыт существования в той или иной роли), так и условия его возникновения и воплощения. Игра рассматривается как деятельность, специфически присущая человеку в детстве, в период его детского развития. Детство (период от 1 года до 12-14 лет) в свою очередь представляется советскому психологу как подготовительный этап для будущей трудовой и общественной деятельности. Именно поэтому при рассмотрении феномена детской игры его интересуют в первую очередь стратегии поведения в играх, связанных с исполнением роли, поскольку именно в них выбираются и оттачиваются наиболее приемлемые формы поведения в тех или иных ситуациях. Д. Б. Эльконин отмечает по этому поводу: «Игра и есть та

¹¹⁰ М. Монтессори Мой метод: начальное обучение. - М. АСТ, 2010. – 252 с.

деятельность, в которой складывается и совершенствуется управление поведением на основе ориентировочной деятельности. Подчёркиваем: не какая-то конкретная форма поведения – пищевого, оборонительного, сексуального, а быстрое и точное психическое управление любой из них. Именно поэтому в игре как бы смешаны все формы поведения в единый клубок и именно поэтому игровые действия носят незавершённый характер»¹¹¹. Ребёнок увлекается игрой, он полностью поглощён своим вымыслом, он стремится как можно более точно копировать действия взрослых, однако при этом ему крайне важны собственно социальные взаимодействия. Д. Б. Эльконин приводит ряд примеров, когда простое ознакомление с внешней функцией деятельности не вызывало желание играть и подражать, но только наглядная демонстрация социальных взаимосвязей «запускало» игру.

Несмотря на то, что для ребёнка момент игры крайне серьёзен, поскольку формирует сознание ребёнка и основу его психической жизни, непосредственно для взрослого исследователя он представляется не соответствующим существующей «взрослой» действительности. Поскольку в контексте сложившихся социальных практик действительного мира игровой момент не эффективен из-за условности и непонимания ребёнком истинной сути того или иного действия и восприятия им только внешних атрибутов сходных с практикой подражания действительности в сократическом мимесисе. Однако, подражание ребёнка социальным ролям взрослых, отличается от подражания детёнышей в животном мире. Прежде всего, тем, что ребёнок не просто перенимает запрограммированные механизмы поведения. Он непосредственно «превращается» в выбранную роль (кондуктора, продавца, мамы и т.д.). Игровая роль получает живое воплощение здесь и сейчас в игровой действительности ребёнка. Именно поэтому процесс научения предстаёт здесь

¹¹¹ Эльконин Д.Б. Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. С. 63

в максимальной непосредственности (роль почти в буквальном смысле проживается). К тому же в отличие от животных, где игра не является основополагающим процессом, детская игра и формирует в ребёнке собственно «человеческое». Как отмечает Ф. Шиллер в «Письмах об эстетическом воспитании человека»: «И чтобы это, наконец, высказать раз навсегда,— человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет»¹¹².

Особый тип игропрактики представляют собой детские национальные игры. Они не только являются мощным элементом фундамента традиции, но и формой усвоения культурной идентичности. Как отмечает детский педагог и психолог С.В. Фролова, публикуя результаты своего экспериментального исследования о влиянии народных игр на развитие творческих способностей и эмоционально-волевой сферы ребёнка: «На наш взгляд, народная игра, адаптированная для восприятия ребенка, имеет не только обучающее и воспитательное значение, она способствует более успешной адаптации к реальной этносреде (культурной и природной среде жизни своего народа) и служит гармонизации эмоциональной и интеллектуальной сфер личности за счет предоставления ребенку возможности переживания себя в различных эмоциональных ролях и постижения содержания разнообразия опыта социального взаимодействия».¹¹³ Высокую культурную ценность национальных игр, их важность в процессе успешного психосоматического развития ребёнка отмечают также и составители популярного методического пособия «Детская праздничная культура» Г. И. Попова и Т. С. Рудная. Они отмечают фундаментальный характер народных игр для формирования идентичности ребёнка и его успешной интеграции в мире взрослых

¹¹² Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: <http://yanko.lib.ru/books/cultur/shiller=letters.htm>

¹¹³ Фролова С.В. Традиционные детские игры и сказки как фактор психического развития личности //Известия саратовского университета, 2009. Т.9. Серия Философия.Психология. Педагогика, вып.2, с. 98-102.

национальных ценностей: «Дети в игре воспроизводили почти все жизненные ситуации. Они играли в свадьбу, прием гостей, в похороны и рождение младенца. Это приобщало детей к традиции, закладывало моральные устои, вводило в обрядовую культуру»¹¹⁴.

Представляет особый интерес про-игрование 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, 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.

Одну из ключевых ролей в становлении детской идентичности играют социальные институты и, в частности, школа. Включая ребёнка в структуры коллективной, национальной, культурной идентичности, школьное образование несёт огромную ответственность. Поэтому чрезвычайно важно, чтобы и сами педагоги были личностями с чётко сформированным идентификационным механизмом, способными научить ребёнка эффективному взаимодействию с внешним миром. (Подробнее см. Архипова О.В., Ильина Ю.Б. «Управленческое решение как инструмент трансформации идентичности педагогического сообщества школы»)¹¹⁵.

¹¹⁴ Детская праздничная культура : рекомендательное библиографическое пособие / Управление культуры и молодежной политики мэрии города Архангельска ; Муницип. учреждение культуры муницип. образования «Город Архангельск» «Централиз. библиот. система», Центральная городская библиотека имени М. В. Ломоносова ; [сост. Г. И. Попова ; ред. Т. С. Рудная]. – Архангельск, 2015. – 82 с., с.18.

¹¹⁵ Архипова О.В., Ильина Ю.Б. Управленческое решение как инструмент трансформации идентичности педагогического сообщества школы // Научно-методический электронный

Но помимо семьи и школы, внешний мир так или иначе оказывает своё воздействие на становление личности ребёнка и зачастую это воздействие может быть травмирующим. Так, например, несмотря на пластичность детской психики в целом, в период мировых, природных или антропогенных катастроф, массовой гибели людей в результате глобальных и местных военных конфликтов, она (психика) получает сильную травму, что влечет за собой появление трудностей в игровой деятельности и построении идентичности. Множество мемуаров и воспоминаний, например, воспитателей и сотрудников детских домов и дошкольных учреждений времён II Мировой войны, описывают случаи полной потери интереса ребёнка к играм, а также сложности при попытке этот интерес вернуть. В тяжёлые периоды происходит слом культурной идентификационной парадигмы. А, поскольку сами родители подвергаются слому идентификационных моделей и психологическому насилию, то и ребенок, в след за ними, лишается культурной и национальной опоры. Лишение зачастую распространяется даже на возможность её (эту опору) реализовать и утверждать не только в процессе игры, но и самой жизни, что неизбежно приводит к кризисным явлениям в сфере личностной идентичности. Как отмечает по этому поводу профессор М. М. Решетников: «<...> подвергшиеся тяжёлой психической травме взрослые могут «вложить» травмированный образ себя в формирующуюся идентичность своих детей»¹¹⁶. Таким образом, прерывается не только идентифицирующая связь поколений, но и страдает сама возможность построения идентичности на каком бы то ни было основании. Однако подобный крах идентификационного механизма наблюдается не только в периоды войн, но при глобальном сломе политической и идеологической парадигм (например, кризисные явления в постсоветской России в первые годы после краха СССР). Подробнее об

журнал Концепт. 2013. Т. 7. С. 71-75. [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: https://e-koncept.ru/article/1302/2015_avgust_art54015.html [Дата обращения 13.12.2016].

¹¹⁶ Введение в классический психоанализ: лекции. Под научной редакцией проф. М. М. Решетникова — СПб.: Восточно-Европейский институт психоанализа, 2014. - С. 282.

особенностях кризисных явлений в постсоветской России в сфере идентичности, а также способах его поэтапного преодоления можно посмотреть в работах видного отечественного исследователя Т.А. Рассадиной¹¹⁷. Игра в контексте такой психологической ситуации выступает эффективным механизмом компенсации, позволяя переосмыслить её через гиперболизирование. Кроме того, благодаря игровой насыщенности и концентрированности бытия-в-игре появляется возможность быстрее пережить и переосмыслить кризисную ситуацию, а также попытаться найти модели её разрешения. Размышляя об игре, как механизме психологической компенсации, описанный Й. Хейзингой, американская исследовательница Лиза Джардин отмечает: «Он описывает способ, благодаря которому в пятнадцатом веке «жестокая реальность» неотвратимого физического страдания и насильственной смерти были компенсированы за счет использования сложных игровых ритуалов и преувеличения проявления общественного горя»

3.2 Ролевые игры как идентификационная модель

Ролевые игры представляют собой относительно молодую игро-практику, направленную на актуализацию в реальной жизни фантазийно-мистических или реально-исторических событий. Они позволяют 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. По мнению американских исследователей ролевых игр Дэнниса Уаскала и Мэтта Ласта: «Ролевые игры представляют собой уникальную среду, в которой фантазия, воображение и реальность пересекаются и предлагают участникам, заимствуя игровой компьютерный жаргон для «игрока-персонажа», занять маргинальную роль,

¹¹⁷ Рассадина Т.А. Трансформация традиционных ценностей россиян в постперестроечный период [Электронный ресурс]URL: http://ecsocman.hse.ru/data/056/785/1219/Sotsis_09_06_p95-102.pdf. (Дата обращения 26.03.2017 г.)

расположенную в приграничном положении более одной рамки реальности».¹¹⁸ Похожие ощущения от ролевой игры описывает и голландская исследовательница Марёлеин Хенневангер (Marjolein Hennevanger) в своей статье «Ролевые игры как выражение постмодернистской культуры», описывая подготовку к игровому действию, создание антуража и обстановки, а также введение в игровую сферу объектов повседневности (например, призыв именовать Кока-колу вином Ламбуско)¹¹⁹.

Активному развитию ролевого движения в Европе и Америке послужили события II Мировой войны, а также послевоенный период слома и распада монолитных, индустриальных парадигм мышления и переход к эпохе постмодерна. Именно тогда появляются на свет произведения большинства мировых писателей, творивших в жанре фэнтези (Дж.Толкиен, К. С. Льюис и т.д.), которые пытались заново переосмыслить идеалы и ценности рухнувшего христианского мира через возрождение малоизвестных и частично забытых в христианизированной Европе мифологических парадигм национальных (кельтской, ирландской, скандинавской и т.д.) мифологий. Герои книг этих и многих других авторов не оторваны от повседневного бытия читателей, они также используют механические приборы: часы, лампы, поезда, ходят на службу и заводят семьи. Основное отличие их от повседневного мира состоит в возможности наделять волшебными свойствами бытовые вещи. Таким образом, два мира – повседневный и волшебный, переплетаются друг с другом, предлагая читателю действительность, в которой возможно их воплощение. В большинстве своём, благодаря этой возможности зарождается такой относительно молодой феномен социальной практики как «ролевое движение». Являясь ответом суровой действительности, ролевая игра предоставляет своим

¹¹⁸ Lust M., Waskul D. Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing/ Symbolic Interaction, Vol. 27, No. 3 (Summer 2004), pp. 333-356. [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: www.jstor.org/stable/10.1525/si.2004.27.3.333.

¹¹⁹ Hennevanger M. Role-Playing Games als postmoderne cultuuruiting/ Etnofoor, Vol. 14, No. 2, MASQUERADES (2001), pp. 103-123 [Электронный ресурс] URL: <http://www.jstor.org/stable/25758016>. [Дата обращения 13.05.2015].

участникам реальную возможность окунуться в сказочный мир любимых героев и прожить в нём свою собственную историю.

В Европе и США ролевое движение было наиболее популярным в 70-80 гг. XX века. Если обратиться к игропрактике отечественного ролевого движения, то можно отметить, что ролевое движение в современном ему виде зародилось в конце 80-х годов прошлого века. Его появление связано, с одной стороны – с реакцией на назревающий экзистенциальный и моральный кризис среди молодёжи тогда ещё советского пространства, а с другой, было вызвано официальным переводом на русский язык и популяризацией серии книг Дж. Р. Толкиена «Хоббит» и трилогии «Властелин колец».

Большинство исследователей истории ролевого движения полагают, что основой для формирования ролевых клубов в России послужили центры детского и юношеского творчества, а также неформальные клубы любителей фантастики, существовавшие при библиотеках или объединённые вокруг яркого лидера. Нельзя не согласиться, что советская практика различных молодёжных организаций заложила особый фундамент для будущего формирования ролевого движения. В наследство от советского периода ролевикам (участникам ролевых движений) достались не только ряд помещений в бывших домах культуры, но и опыт организации молодёжного объединения, координации его работы. Однако всё же официальным годом возникновения ролевого движения в России считается 1990, в котором были впервые проведена всероссийская масштабная ролевая игра, получившая название «Хоббитские игры». Начиная с 1991 года, подобные масштабные игры начинают развиваться повсеместно в крупных российских городах, причём эта тенденция охватывает практически всю страну от Москвы и Санкт-Петербурга до Владивостока. Тематика игр становится более разнообразной – теперь в игровой контекст включены не только произведения Дж.Р. Толкиена, но и произведения других зарубежных и отечественных авторов в жанре фэнтези

(К.С. Льюиса, Р. Желязны, Н. Перумова и др.), фантастики (игры «Сталкер» по книгам А. и Б. Стругацких, городские игры «Ночной Дозор», по мотивам произведений С. Лукьяненко и т.д.), а также собственные авторские игровые концепты («Остров Драконов», «Святой Грааль», «Готика», «Ведьмак»). Популярность набирают конвенты – ролевые фестивали, собирающих участников ролевых игр для обсуждения стратегий игропрактик, обмена опытом, определения календаря мероприятий на год и просто творческого общения участников ролевых движений как в России («Зиланткон» - Казань, «Сибкон» - Томск, ВолКон - Новгород и т.д.), так и в странах бывшего СНГ («Чугункон» Чугуев, Украина).

Ролевое движение в современной России не теряет своей актуальности и активно развивается и в Интернет-пространстве. Так, например, по запросу «ролевые игры» в строке поиска, можно получить ссылки на множество сайтов не только отдельных ролевых сообществ, но и общие сайты по методике проведения игр, осмыслению истории ролевого движения и сайты Конвентов (rolemancer.ru, rpg.ru, alexander6.ru, z-kon.narod.ru, drakkar.da.ru, vdv.ru, www.altruism.ru). А также можно отметить огромное разнообразие сообществ в ВКонтакте - vk.com/larp_spb, vk.com/rolevik_tipi4nij, vk.com/zilantkon, vk.com/kh.seminar и многие другие.

Ролевые игры, как социальное явление набирают свою популярность не только непосредственно в ролевой среде, но и включаются в социальные институты школ, детских садов и оздоровительных баз отдыха. На местах организовываются тематические заезды с привлечением участников ролевых движений (интересны опыты проведения тематических смен на базе детских оздоровительных лагерей в Костроме, игропрактики во Всероссийском детском центре «Орлёнок»).

Однако ролевое движение в современном мире уже не просто встраивается в социальные практики, но и само становится новой социальной

игропрактикой, являясь неотъемлемой частью жизни, как её непосредственных участников, так и всего общества в целом. Участники ролевого движения, как «старички», так и вновь пришедшие больше, не занимаются сразу несколькими направлениями (танцами, фехтованием, изготовлением оружия и т.д.), как это было принято на изначальном этапе, а сразу выбирают некую специализацию для освоения. Равно как и сами клубы становятся не просто культурно-историческими, а позиционируют себя как танцевальные, фехтовальные студии или же клубы по изготовлению доспехов и оружия, предметов быта (резьба по дереву, шитье, ковка, лепка из глины, ткачество) или украшений (литьё по металлу). Обретая всё большую социальную укоренённость, ролевое движение постепенно выстраивает свою историю. Она может состоять как из истории возникновения отдельных клубов, благодаря которой появляется возможность проследить и отметить некоторые общие тенденции в развитии ролевого движения в контексте России и всего мира в целом, так из истории исследования данного феномена. Появляется собственно ролевой эпос, жаргон, анекдоты возникшие во время игр и понятные только участникам ролевого сообщества, песни в особом музыкальном жанре (стили фолк, рок-фолк, нео-фолк), а, следовательно, и новые исполнители (как отечественные, так и зарубежные), имена которых на слуху в ролевой среде: группы «Мельница», «Green Groу», «ДоходягиБэнд», «Третий шаг», «Дагдас», «Blackmore's Night», индивидуальные исполнители - Лора Бочарова (Л. В. Бочарова), Канцлер Ги (Майя Котовская), Элизбар (Эдуард Шухари), Крыс и Шмендра (Алексей и Анна Ширяевы) и многие другие. Проводятся ролевые музыкальные фестивали, музыка этих исполнителей сопровождает большинство ролевых фестивалей и праздников.

Приходя к необходимости осмысления нового феномена, костромские социологи Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин выпустили обширную совместную исследовательскую работу «Очерки общественной педагогики: ролевое

движение в России».¹²⁰ В ней они попытались максимально полно (с социологической точки зрения) описать ролевое движение как новую социальную практику, классифицировать виды и типы игропрактик, особенности их развёртывания, половой и возрастной состав участников ролевых движений, типы социального взаимодействия и историю развития ролевого движения в России.

Игра, в данном (ролевом) контексте, выступает не только как возвращение к историческому прошлому, но и как непосредственное проживание, про-игрование истории. Это явление близко к леви-строссовскому культу масок¹²¹. Так надев «маску» участник не просто «изображает» божество, но становится им для себя и всех остальных членов племени. В ходе ролевой игры также происходит когнитивное и телесное преобразование человека, который через познание и приобщение к истории познаёт и самого себя. Причём это познание не всегда привязано к одной, строго определённой ментальности. Так, 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. Однако, это возможно лишь при наличии определённой гибкости мышления и психики. И если на протяжении предшествующей человеческой истории игровой момент условности (но отнюдь не несерьёзности и не несущественности) был характерен, прежде всего, для празднеств Сатурналий, а позже и средневековых карнавалов, то есть для явлений, которые демонстрировали альтернативный, разрушающий, хаотический мир, возникающий при изменении сложившегося

¹²⁰ Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России: [сайт]. URL: <http://www.altruism.ru/engine.cgi/5/31/2/1> [дата обращения 15.08.2016].

¹²¹ Леви-Стросс К. Путь масок. [Электронный ресурс]- Загл. с экрана, URL: <http://www.rulit.me/books/put-masok-read-254511-1.html>, [Дата обращения 09.09.2016].

миропорядка, то в современном постмодерновом и эклектичном мире этот разлом возможно произвести в любой, не привязанный к конкретным символическим событиям момент. Но с другой стороны, благодаря моментам условности и вероятности, они (Сатурналии и карнавалы) образовывали онтологический зазор при полностью иерархизированной и целостной единой социальной действительности (существовавшей в Греции или в Средневековой Европе), служившей попыткой выхода за пределы собственного существования и приобщения к прошлому, в прямом материальном действии и духовном слиянии. Однако, при потере единого центра формирования культуры, истории и социальности, всё те же карнавалы, например, становятся фактором, конструирующим социальную практику при полном её сломе, и способном продемонстрировать сразу несколько альтернативных линий развития исторического события. Именно поэтому карнавальное шествие приобретает особую популярность в переломные эпохи истории, как например, в первые годы существования советской России – ежегодные имитации штурма Зимнего дворца в честь годовщины революции, маскарадные шествия и т.д. (Приложения 1-3 данной работы, фотографии 1920-1924 гг). В конце же XX столетия, благодаря возможности бесконечного тиражирования, быстрого распространения информации через Internet и социальные сети, а так же с появлением компьютерных игр и симуляторов, и как следствие расширением виртуального пространства, альтернативных линий и трактовок исторического бытия становится невообразимо много, а способов их представления ещё больше. И потому возникает экзистенциальная тоска по подлинности, аутентичности, «настоящности» и единственным выразителем реальности становится воплощённая в действительности Игра, порождающая в свою очередь игро-практику ролевого движения и исторического реконструирования.

Так, например, ролевое сообщество, чаще всего существуют в обеих моделях идентичности: мы - это те, кто шьёт костюмы, стремится к

аутентичности воспроизводимого события (как реконструкторы). Но также мы - это те, кто создаёт свой собственный мир, в котором мифологические и фантазийные сюжеты наполнены намного большим символическим содержанием, чем непосредственно отношения и объекты действительного повседневного мира. Возможно, именно для игрока виртуальные структуры имеют значительно большее символическое и экзистенциальное значение. Даже повседневность участника ролевого движения наполняется особым символическим смыслом, поскольку пройдя ряд этапов (изготовление костюмов, приобретение навыков изготовления орудий, разучивание танцев всё большей степени сложности), участник проходит своеобразную инициацию. Он обретает новый статус, как хорошо зарекомендовавший и ответственный участник, который не бросит ролевое дело через несколько занятий. Поэтому он допускается в более высокие кулуары, повышает своей игровой и социальный статус, взбирается по импровизированной иерархической лестнице (так, собственно, профессионализируются все игроки в различных играх или видах спорта). Ролевое движение не даёт единой монолитной идентичности, но образует особое, общее многовариативное и пластичное пространство. Именно оно (это общее пространство) позволяет ролевикам отличать себя от цивиллов (обычных обывателей, не состоящих в ролевом движении) по схеме мы – не они. Кроме того, оно создаёт общий контекст, на основе которого участники ролевых движений, например, из разных клубов или даже городов не только узнают друг друга (одежда аксессуары, язык), но и могут договориться в некоторых общих моментах (проведение крупномасштабных, всероссийских, ролевых игр и желание поделиться полезным опытом в организации на специальных мероприятиях-Конвентах).

Ролевое движение как новый феномен социальной практики, а точнее говоря, игропрактики создаёт особую среду существования для своих участников, выстроенную на всех уровнях бытия (повседневном, игровом, повседневно-игровом). Находясь в контексте ролевого движения, игрок

обретает не только определённый хронотоп, связанный с непосредственной реализацией игр, балов, сражений, и т.д., но и новый модус повседневного бытия (повседневного бытия ролевика), а также становится частью социальной общности. Единство ролевого сообщества, разбитое на огромное множество групп и с трудом поддающиеся классификации, определяется особым типом идентичности его членов. Ролевая игра предоставляет возможность новой «точки сборки» сознания и тела индивида, на основе актуализированных игровых форм, архетипических и мифических сюжетов разного периода. Атрибуты мифа обретают не только сюжеты, возникшие и закрепившиеся в качестве ритуалов и культов, основ религиозного сознания, но и более близкие к нам в хронологическом отношении практики и сюжеты действительности: балльная практика, сюжеты и вариации на тему двух последних Мировых войн, а также литературные фэнтезийные сюжеты, раскрытые в творчестве зарубежных и отечественных авторов, пишущих в жанре фэнтези. Сюжеты сливаются и перетекают друг в друга, образуя бесчисленные вариации для расширения поля игрового смысла. Например, идея одновременности, синхронности событий, в нашем и потустороннем мире и их взаимовлияния и т.д. Кроме того, благодаря практике фестивалей и Конвентов по обмену опытом, игровые мифологические сюжеты могут быть воспроизведены во многих местах. А мифические герои, подобно греческим богам, имеют множество мест происхождения, воплощая собой классическое хюбнеровское определение: «...мифические субстанции как нуминозные индивидуумы могут находиться одновременно во многих местах... они при этом могли сохранять свою идентичность. Одни и те же архе во «многих местах являются, в сущности говоря, тем же самым архе в том же самом месте»¹²².

В контексте ролевого сообщества создаётся особое мифопоэтическое пространство на основе осовремененной кельтской и ирландской мифологии,

¹²² Хюбнер К. Истина мифа: Пер. с нем. — М.: Республика, 1996. — 448 с., с. 149.

устанавливается новый символизм, вновь «заколдовывается» действительность. События и предметы повседневного мира, а особенно повседневное существование 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. Именно поэтому большинство книг в стиле фэнтези, переосмысляя и осовременивая мифологические сюжеты, стремятся не столько описать мир персонажей максимально непохожим на действительный, сколько сблизить оба этих мира. Ролевое движение как новый тип социальной практики создаёт игровую среду, наполненную символическим смыслом для её участников. Например, помещение, где располагается клуб или сообщество ролевиков обладает особым символическим смыслом. В самом функционировании ролевого сообщества структура мирового центра воплощается в реальных действиях, предметах (например, столба, поддерживающего потолок танцевального зала) и особого сакрального места, где располагается клуб. Празднование древних праздников различных культов – кельтских, ирландских, скандинавских (Самайн, Бельтайн и т.д.) - хотя и не имеет прежнего сакрального смысла (сотворение мира заново и возвращения к изначальному времени рождения Вселенной, Мира и Космоса), но принимается условно. Однако в контексте игры и ролевого движения оно приобретает статус нового события со-творения игровой бытийственности, в котором обретает новую сакральность. Восстанавливается обрядовость: «круговая чаша» как символ единства всех членов клуба, обряды инициации для неофитов (посвящение их в секреты мастерства, приобщение к полигонным играм), которая служит фундаментом для формирования идентичности. Зачастую культурно-исторические клубы формируют и законы внутреннего функционирования (например, запрет на употребление спиртных напитков на территории клуба). Или же манифестируют идею самого своего существования (нести культуру в массовое сознание, достичь наибольшей исторической

аутентичности или найти новый и наиболее подлинный смысл исторических событий (для реконструкторских движений), воплотить в реальность персонажей книг Дж. Толкиена и многие другие).

Ещё одним моментом выстраивания идентичности выступает развёртывание собственного контекста исторического бытия как человека, участника ролевого движения и игрового персонажа. Создаётся новая индивидуальная история, вехами которой становится участие в тех или иных играх, балах или масштабных и значимых событиях (например, в Конвентах). Равно как и новая этика, основанная как на военном рыцарском кодексе (восстановленном средневековом, придуманном самостоятельно или взятым из книги), так и на правилах куртуазности и светского общения (приглашение дамы на танец (не более 2-х раз подряд с одной и той же дамой), ведение светской беседы во время бала, избегание неудобных тем, правила этикета), которые распространяются и на повседневные практики участников ролевого движения, а затем и на действительную жизнь (Фотографии Средневековых карнавалов и современных балов – Приложение 4,5 данной работы). Правила вежливости, этикета, особый стиль общения и одежды (любовь к старинным фасонам, стремление сочетать старину и современность, ношение корсетов, юбок и шляп), а также специфических аксессуаров (значков, брелков или украшений) позволяют участнику ролевого движения не только маркировать свою принадлежность к особому сообществу, но и отделить себя от остального мира не-участников.

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. Ролевые игры способствует реализации творческого потенциала своих участников вне зависимости от того, какую позицию они занимают – просто игрока или Мастера. Участие в ролевом движении помогает человеку сформировать

жизненный мир, основанный на сознательном принятии и культивировании моментов многогранности и вариативности действительности. Наполнение нивелированных современной действительностью символических форм новым смысловым содержанием помогает преодолеть экзистенциальные кризисы существования человека в рамках нынешнего постмодернового мира.

Кроме того, ролевое движение осуществляет и сборку тела своих участников. Нанесение татуировок, несущих смысловую нагрузку (мифических существ, символов и знаков, как взятых из литературных книг, так и из практики ритуальных символов (например, солярных), получивших новое воплощение). Владение и упражнение с мечом, ношение доспехов или же занятия танцами, также оставляют свои следы на теле участников ролевых движений в виде шрамов или же накаченных мышц определённых групп. Таким образом происходит новое заколдовывание мира, в противовес веберовскому разволшебствованию¹²³.

Интересный опыт выстраивания идентичности предлагает и историческая реконструкция, представляющая собой попытку воссоздать зачатую 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. Можно привести в пример интересный эксперимент молодого реконструктора Павла Сапожникова, который в течении года (2013-2014 гг.) жил на реконструированном хуторе X века, а отчёт о своей жизни размещал на страницах блога. Сапожников описывает не только те трудности, с которыми ему приходилось сталкиваться, но и пытается осмыслить новый опыт собственного бытийствования. Он пишет в своих размышлениях: «Разные мысли меня посещают тут, сильно меняется мировоззрение и ценности, все

¹²³ Вебер М. Протестантская этика и дух капитализма [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: <http://www.kara-murza.ru/books/Weber/Protestant001.html> [Дата обращения 05.11.2016].

больше размышляю о жизни наших предков, бренности и бессмысленности бытия»¹²⁴. Историческая реконструкция позволяет выстраивать новую идентификационную модель, имеющую двойственный аспект: с одной стороны, это попытка осмыслить прошлое, мотивы и поступки людей минувшей эпохи, а с другой, это попытка сквозь призму прошлого осмыслить себя самого, вернуть утраченные значения символического порядка, а также наполнить бытие новым смысловым содержанием.

Ролеевое движение выстраивает новый, особый творческий мир, нацеленный не только на примирение с окружающей действительностью, но и на творческое преобразование её повседневных практик в том или ином типе игропрактики. Сама идентификационная модель здесь динамичная и событийная, что схватывается в определении профессора В.Ю. Сухачёва: «Так и идентификация выступает не столько и не только ментальным процессом, более корректно здесь говорить о телесной практике и топической разметке, в пределах которой тела очерчивают у нас перед глазами фигуративность топосов, мест, сборки пространств, где Я, поин предстает как интенсивность, напряженность как «здесь-бытие (Dasein)»¹²⁵.

3.3 Настольные игры в контексте идентификационной парадигмы

Настольные игры представляют собой особый тип игр, в котором сама игровая сущность находится как бы в сконцентрированном виде. Любая настольная игра — вселенная на поверхности стола, заключённая в очень строгие рамки. С одной стороны, настольные игры от всех других типов игр

¹²⁴ Сапожников П. Один день в десятом веке или назад в прошлое [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL:<http://odin-moy-den.livejournal.com/1456742.html> [Дата обращения 01.04.2016].

¹²⁵ Сухачёв В.Ю. Концепция коммуникации в трансцендентально семиотической интерпретации. // Коммуникация и образование / Сборник статей. Под ред. С.И. Дудника Санкт-Петербург: Санкт-Петербургское философское общество, 2004., с.106-134. [Электронный ресурс]. URL: <http://anthropology.ru/ru/text/suhachyov-vyu/koncepciya-kommunikacii-v-transcendentalno-semioticheskoy-interpretacii> (дата обращения 02.08. 2016).

отличает очень строгое и чёткое очерчивание физического пространства (существование только в пределах карты), с другой, большая строгость правил задаёт в большей степени замкнутое дисциплинарное пространство игры. В целом, настольные игры отражают идеальные модели общественного устройства, социальных взаимоотношений и т.д. Настольная игра способна воплощать собой как утопичный город, так и целое государство, представленное в максимально «чистом», идеальном воплощении. Именно благодаря подобной сконцентрированности и стерильности настольные игры являются наиболее популярным видом игр с древнейших времён и до настоящего времени. Кроме того, настольная игра способна воплотить в себе не только идеальные условия (благодаря строгой ограниченности правилами), но и отразить особенности менталитета, характера, исторического и идентичности того народа, которым была придумана или как преобразовалась, попадая, например, в другую страну. Если обратиться к истории возникновения и развития одной из древнейших настольных игр - шахмат, то возможно проследить, как из стратегической демонстрации расположения войск постепенно формируется настольная игра, с разветвлённой системой правил. С распространением шахмат по территории Средней Азии (через Индию и Персию), а в XI веке и в Европе и Древней Руси, происходит их существенное преобразование – увеличивается количество фигур (добавляются пешки), видоизменяется общая система правил и ходов, а также сокращается количество игроков (двое, а не четверо как в классическом индийском прародителе шахмат «чатуранге»). Изменяются, попадая в другую страну и названия фигур (арабские и индийские слова находят свои европейские аналоги – не «раджа» или «шах», а король, королева и т.д.), но их игровые функции остаются неизменными¹²⁶. В отличие от шахмат, которые смогли претерпеть изменения, сохраняя внутренний неизменный смысл, японские шашаки «Го» долгое время оставались исключительно национальной игрой, отражающей

¹²⁶

Дамский Я.В. Век шахмат. – М.: Терра-Спорт, 2000. – 312 с.

особенности японской идентичности, а потому, в отличие от шахмат не имели большой популярности.

Крупнейшие популярные игры, например «Монополия» - представляет собой идеальный город-государство, приспособившийся к условиям той или иной страны.¹²⁷ Город не случайно становится полноправным участником игры, поскольку именно городское пространство стало определяющим фактором построения идентичности, начиная с XX века. Так отечественный культуролог Е.Г. Соколов, размышляя о роли городского пространства в жизни современного индивида, развивает идеи знаменитого французского архитектора начала XX века Ле Корбюзье о возможности построения урбанистического рая, гармонично организованного и учитывающего все человеческие потребности¹²⁸. Эти идеи по-прежнему не теряют своей актуальности и сегодня. Так американский исследователь Майкл Монтойя в своих работах анализирует современные городские условия и предлагает способы их изменения и благоустройства, необходимые для изменения социального контекста и снижения напряжения¹²⁹. Однако, такие проекты вызывают множество вопросов и слишком неоднозначны для реализации. Но, если реализация утопии невозможна в реальной жизни, то ей всегда есть место в пространстве настольной игры, с её чёткой геометрией и однозначными правилами.

Настольные игры заслуживают внимания, поскольку, не смотря на огромную, многовековую историю, этот игровой тип не теряет своей популярности и сегодня, не исчезнув даже в эпоху виртуальных игр. Настольные игры представляют собой такой тип игры, в котором непременно присутствует строгая пространственная ограниченность, заранее заданным

¹²⁷ Тённисманн А. Монополия: игра, город и фортуна / Пер с нем. А. В. Бояркиной. - СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2013. – 216 с.

¹²⁸ Соколов Е.Г. Тотальная художественная сегментация реальности и/или монтёрка антропологической целостности // *Studia Culturae*, № 26, 2015, - с.208-228.

¹²⁹ Montoya M. J. Potential Futures for a Healthy City Community, Knowledge, and Hope for the Sciences of Life / *Current Anthropology*, Vol. 54, No. S7, Potentiality and Humanness: Revisiting the Anthropological Object in Contemporary Biomedicine (October 2013), pp. 545-555.

игровым полем или размером поверхности стола. Кроме того обязательно наличие победителя и побеждённых, а также специфических игровых атрибутов (карт, фишек, фигурок) — маркеров, размечающих игровое пространство. Чувством азарта отличаются только карточные игры, поскольку остальные настольные игры не подразумевают под собой материального приза. Но даже если таковой вводится (так, можно играть в лото на деньги), то он имеет применение лишь в числовых играх с просчитываемой степенью вероятности и не относится к сущности самой игры и не является её конечной целью. Материальный приз в настольных играх (не считая собственно азартных), является побочным и необязательным атрибутом, так как данный тип игры носит досуговый характер. К тому же, настольные игры постоянно совершенствуются и усложняются, отвечая духу времени. Так современные настольные игры вбирают в себя многие черты виртуальных компьютерных игр. При этом современные игры построены на брендовой системе и авторстве. Если, например, в XVII-XIX вв. авторство не имело значения, поскольку игры считались всеобщими, и значение имела только марка выпускающей фабрики, гарантирующая качество изготовления, то сегодня трендом становятся исключительно авторские игры. Так большую популярность приобрела, например, игра «Манчкин» Стива Джексона с оригинальным дизайном Джона Ковалика, построенная по принципу компьютерной стратегии.

Популярность той или иной настольной игры определяется множеством социальных, психологических, антропологических, этимологических факторов, культурной и экономической парадигмой и многим другим. Но каким требованиям должна отвечать игра настольная игра сегодня, чтобы завоевать популярность? В качестве примера можно привести широко известную и популярную во всём мире настольную игру «Монополия». Выпущенная в широкое производство в 1936 г. XX века, «Монополия» была придумана и разработана безработным плотником Чарльзом Дэрроу в период экономического застоя в США. Сильное влияние ситуации экономической и

социальной нестабильности привело к тому, что правила «Монополии» представляют собой квинтэссенцию капиталистического общества, предлагающего каждому игроку проявить себя в качестве рационального предпринимателя, грамотно использующего финансовые ресурсы для наращивания материальных благ. Не удивительно, что подобная идея была популярна в период экономического спада, когда отнюдь не у каждого американца имелся стартовый капитал для обогащения и реализации «американской мечты». Игра же предоставляла своим участникам изначально равные возможности, и только предпринимательский талант способствовал выигрышу. Чтобы уравновесить шансы участников, а также ввести элемент случая (который работает и в условиях реальной рыночной экономики), ходы участников сопровождаются также и броском костей. Однако, для создания игры одной идеи недостаточно. Необходимы также правила, которые собственно и зададут фундамент игры. Как отмечает автор книги Андреас Тённисманн «Монополия: игра, город и фортуна»: «Как придумывают игры? Иногда отправной точкой становится самая что ни на есть простая идея. А вот чтобы изобрести логичные правила и удобные ходы, разработать легко запоминающиеся формы и, наконец, соблюсти все условия, которые надолго обеспечат играм успех, почти каждая идея проходит процесс культурного переформирования и приспособления, испытания и усовершенствования. Такие фазы могут порой охватывать несколько исторических эпох, пример тому – классические настольные игры»¹³⁰. Тённисманн в своём исследовании пытается обнаружить причины популярности «Монополии». Он исходит не только из экономических предпосылок способствующих её появлению, но и проводит параллели с антропологическим и урбанистическим фактором строения средневековых городов (как реально существовавших, так и вымышленных городов-утопий). Он также рассматривает историю существования игры, её адаптации в различных странах и при различных

¹³⁰ Тённисманн А. Монополия: игра, город и фортуна / Пер с нем. А. В. Бояркиной. - СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2013. – 216 с., с.15.

политических режимах. Так «Монополия» в процессе упрощения её понимания европейскими и меняла названия как своё название («Менеджер», «Империя»), а в период фашистской оккупации в обособленной зоне, где обитали евреи, даже «Гетто»), так и наименования игровых полей, сохраняя ту же сущность игрового процесса. Сегодня «Монополия» представляет собой всемирно признанный бренд, которые не только не теряет своей актуальности, но и получает новое развитие (выпускаются новые карты и фишки, дополнительные игровые поля). Популярность этой игры с более чем полувековой историей, обусловлена ещё и её удачным сочетанием с феноменом «американской мечты» - неожиданного обогащения и обеспеченной жизни, благодаря упорному труду и грамотным капиталовложениям – которые, благодаря глобализации, приобретают общемировой характер. Как отмечают исследователи этого феномена Некрасов С.И., Некрасова Н.А., Платошина А.А. в своей монографии «Американский мультикультурализм»: «С «американской мечтой» отождествлялась идея о потерянном рае, о золотом веке, где было изобилие, счастье и радость и отсутствовали войны, несправедливость и тяжелый труд»¹³¹. И «Монополия» предлагает каждому участнику с равной стартовой возможностью, ощутить себя в этом раю.

Настольные игры в настоящий момент приобретают наибольшую популярность среди молодёжи. Чему способствует несколько факторов: во-первых, мобильность, обусловленная, как ни парадоксально, строгой размеченностью и заданностью собственно игровой зоны: размер карт, чёткая разграниченность игрового поля позволяют развернуть настольную игру практически в любом месте социального пространства. Не требуется ни специально оборудованное помещение, ни специальный стол, поскольку подойдёт любая поверхность. Во-вторых, распространению настольных игр

¹³¹ Некрасов С.И., Некрасова Н.А., Платошина А.А. «Американский мультикультурализм» [монография] – М.: Издательский Дом «Академия естествознания» [Электронный ресурс] Заголовок с экрана, URL: <http://www.monographies.ru/ru/book/section?id=4134>

помогает 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 её выбор 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.

Настольные игры являются одним из древнейших видов игр подобного типа (не говоря уже о карточных играх, эквивалент которым обнаруживается даже в истории Древнего Египта, Китая и Месопотамии). Так, например, согласно исследованиям востоковеда Е.Э. Войтишек¹³² в Древнем Китае существовала карточная игра, суть которой заключалась в приведении аналогий из известных хокку, которые иллюстрировались изображениями на картах, а цель остальных участников состояла в том, чтобы отгадать загаданное стихотворение. Современные модели данной игры на ассоциации - «Диксит» или «Имаджинариум» (в русском подобии) - организованы по тому же принципу (Приложение 6,7).

Если коснуться непосредственно вопроса о классификации настольных игр, то следует различать соревновательные, «азартные игры», игры-миры («бродилки»), игры на ассоциации или же игры, рассчитанные на волю Мастера или случая. Игра в настольную игру - наиболее быстрый и лёгкий способ погружения в игровую действительность, благодаря жёсткости правил и строго ограниченному пространству. В качестве примера интересна популярная настольная игра Dungeons & Dragons (D&D, DnD; в полном варианте и наиболее точном переводе: «Подземелья и Драконы») -

¹³² Войтишек Е.Э. Книгопечатное дело в Китае и Японии и литературные игры/ ж. Вестник НГУ. Серия История, филология Т.4, вып. 3 Востоковедение. – Новосибирск: изд-во НГУ, 2005. - 94-101 с.

настольная ролевая игра в жанре фэнтези, разработанная Гэри Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном. В ней игроки, с одной стороны, наиболее жёстко детерминированы правилами игры, заключёнными в многочисленных handbook-ах (специально изданных сборниках правил как для игроков, так и для Мастеров, проводящих игры); ролью персонажа с определёнными характеристиками (воин, чародей, жрец, вор и т. д.); сценарием Мастера и волей кубиков – дайсов (от английского «dice» - игральная кость), а с другой - максимально свободны в своих игровых проявлениях (не запрещены никакие действия, даже абсурдные, возможность их воплощения зависит от удачного броска кубика). В D&D-вселенной игрок способен минимизировать роль внешних факторов, особенно случая, не позволяя ему полностью подчинить себе процесс игры, а отводя ему лишь вспомогательную функцию. В этой игре бросок костей определяет не исход игрового поединка, а лишь точность попадания или количество урона. Кроме того, наличие нестандартных разногранёных кубиков-дайсов: 4-х, 6-ти, 8-ми, 10-ти, 12-ти и 20-ти повышает вероятность и расширяет границы игры. Игра «Подземелья и Драконы» создаёт собственную маленькую Касталию¹³³, по аналогии с гессевской, позволяя отличать посвящённых (а также степень их посвященности) от непосвященных, создавая, тем самым, новый идентификационный механизм.

В стиле оформления игр можно выявить элементы, связанные с национальной, культурной, этнической идентичностью, а также судить о характере национальной идентичности, исторической и политической ситуации. Кроме того, желание сделать незнакомые карты и игровые поля «своими» - это не только прагматическая цель (стать ближе для восприятия публики и соответствию времени), но и желание приобщить свой собственный символический капитал ко всеобщему мировому наследию, или же поглотить, уничтожить чужеродный элемент, не меняя при смене декора самой сути игры.

¹³³

Гессе Г. Игра в бисер - М.: АСТ, 2014. – 544 с.

Так, рассуждая о карточных играх, американский исследователь Джозеф Лемминг пишет: «В ранних карточных колодах каждая из мастей изображала один из четырёх общественных классов, населявших средневековую Европу. Благородное сословие обозначалось мечами, которые позднее трансформировались в эмблему пиковой масти. Духовенство было представлено чашами, превратившимися со временем в значки червовой масти. Купцы и торговцы обозначались изображением монет, из которых впоследствии возникло обозначение бубновой масти. Наконец, земледельцы были представлены колями или дубинками, позднее превратившимися в современную эмблему трефовый масти»¹³⁴. Набирая особую популярность в Европе и России в XVII-XIX веках, карты становятся не просто игрой, но и элементом социальной действительности, культурной составляющей идентификационного процесса (умение и возможность играть в ту или иную игру продиктовывалось социальным статусом игрока), отдельной темой литературных произведений. Как отмечает М.Ю. Лотман в своей работе «Пиковая дама» и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века»: «Карты — определенная культурная реалья. Однако сочетание их внутренней, имманентной организации, их функции в обществе определенной эпохи и тех историко-культурных ассоциаций, которые воспринимались как содержательные аналоги карточной игры, превращали их в семиотический факт. Подобно тому как в эпоху барокко мир воспринимался как огромная созданная Господом книга и образ Книги делался моделью многочисленных сложных понятий (а попадая в текст, делался сюжетной темой), карты и карточная игра приобретают в конце XVIII — начале XIX в. черты универсальной модели — Карточной Игры, становясь центром своеобразного мифообразования эпохи»¹³⁵.

¹³⁴ Лемминг Дж. Карточные игры, фокусы, трюки. Правила, секреты, термины / Пер. с англ. А. Михайлов. - М: ЗАО Центрополиграф, 2008. - 157 с., с. 7.

¹³⁵ Лотман Ю.М. Пушкин: Биография писателя; Статьи и заметки, 1960—1990; «Евгений Онегин»: Комментарий / Вступ. ст. Б. Ф. Егорова; Худож. Д. М. Плаксин. — СПб.: Искусство-СПБ, 1995. — 846 с., с. 788.

Кроме того, даже само оформление игровой коробки важно и имеет большое значение. Как отмечает российский культуролог-исследователь детских настольных игр Марина Костюхина: «Наличие упаковочного материала — важная деталь в оформлении настольных игр, выполняющая несколько функций (рекламную, информационную, сюжетную). Картонажные (*изготовленные из бумаги или картона — прим. автора*) было принято размещать в красочно оформленных картонных коробках или папках из плотной бумаги (часто с тесёмками). Для дорогих игр изготавливались ящички из ценных пород дерева. В коробках находились описания правил, игровые поля, листы для разрезания и складывания, приспособления для ведения игры (кости, фишки, фигурки)»¹³⁶. Предпочтение той или иной упаковки не только подчёркивало его социальный статус, но и служило показателем и идентификационным маркером для окружающих.

Таким образом, настольные игры представляют собой интересный феномен и тип игры, в котором возможно построение идентификационного механизма человека-игрока через приобщение различных типов игр к новым национальным, культурным и социальным условиям, благодаря строгой фиксированности пространства и правил внутри игрового контекста.

¹³⁶ Костюхина М. Детский оракул. По страницам настольно-печатных игр. - М.: Новое литературное обозрение, 2013. - 656 с., с 17-18.

Заключение

Предпринятая в диссертации попытка разработать новый механизм выстраивания идентичности позволяет по-иному взглянуть на понятие игры. Игра представляет собой не только особую амбивалентную реальность, способную совмещать в себе противоположные начала (строгие правила и свободу действий, принятие момента условности и абсолютно непоколебимую уверенность в «настоящности» любого происходящего действия и т.д.), но и, благодаря этому, открывает новые возможности её использования в эпоху постмодерна, становясь одним из его (постмодерна) основополагающих принципов. Кроме того, игра, в отличие от большинства социальных феноменов, неразрывно связана с принципом удовольствия и ощущением «чувства жизни» - полноты собственного существования, осмысленности и наслаждения. Игровой процесс захватывает человека целиком, позволяет ему познать радость собственного существования, обращается к истоку собственного бытия, чтобы затем творчески реализовывать себя в действительности. Именно в игре, не скованной рамками обыденности, безграничной в моменте принятия условности, возможна свобода фантазии и творческого выражения личности. Детские, спортивные, азартные, настольные игры, благодаря строго определённым правилам контексту, не только позволяют ощутить безопасность и стабильность существования, но и благодаря моменту условности, почувствовать безграничность собственных возможностей. Про-игрывая моменты собственного бытия возникает шанс переосмыслить их и изменить степень влияние на настоящую жизненную ситуацию. А актёрская и ролевая игры ещё и даёт возможность побыть кем-то другим, пожить в иное время, испытать себя в непривычных условиях (находясь при этом в относительно полной витальной безопасности).

По этим причинам именно игра выступает тем феноменом, на фоне которого возможно переосмысление понятия идентичность. Если изначально идентичность представлялась, как тождественность с неким неизменным,

однозначным основанием (этническим, религиозным культурным и т.д.). То сегодня вопрос даже о возможности существования единого основания для построения такой тождественности, не может даже быть поставлен. В современном многогранном, эклектичном и многоуровневом мире идентичность (и самоидентичность) должна представлять собой не тождественность, а скорее фильтр, особый механизм, который бы позволял менять особенности человеческого существования, эффективнее приспосабливаясь к новым условиям быстро чередующейся жизни. Что позволит избежать идентификационных кризисов, неминуемо сопровождающих идентичность, базирующуюся на едином неизменном основании при столкновении с действительностью. Переосмыслению необходимо подвергнуть также механизм образования самоидентичности и пересмотреть роль Другого в этом процессе. С помощью национальных игр возможно проникновение в культуру и глубинные идентификационные механизмы Другого. Играя с Другим мы не создаём себе Врага, Чужого, способного разрушить границы нашей идентичности, но воспринимаем его как игрового партнёра, который может показать известные предметы под новым углом зрения, или предоставить новую модель формирования самоидентичности.

Если воспринять идентичность не как центрированное, фундаментальное явление, а как приграничную область человеческой самости, по аналогии с понятием границы живого тела Х. Плеснера, то можно открыть новое поле исследования философской антропологии. Идентичность, воспринимаемая как граница, сможет не только служить отделению внутреннего содержания личности от внешнего мира, но и позволит эффективно отсеивать внешние негативные феномены, а также формировать новые идентификационные процессы, включая и интегрируя личность в изменяющиеся условия, посредством игры. С одной стороны это обеспечить относительную витальную безопасность (жизни и здоровья), а с другой,

позволит процессу приспособления к новым условиям жизни протекать быстрее и эффективнее.

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.

Список литературы

1. Alessio D., Kilgour D. Game Theory and Social Psychology: Conformity Games, [сайт]. AIP Conference Proceedings. 11/27/2041, Vol. 1368 Issue 1, p209-212, URL: <http://web.ebscohost.com/ehost/detail?vid=4&sid=5cbec2bf-d7b2-4417-b1ea-520c934b7c7d%40sessionmij.r4004&hid=4112&bdata=JkF1dGhUeXBIPWlwJmxhbmc9cnU%3d#db=a9h&AN=67652553> [дата обращения 16.04.2016].
2. Degenne Alain. Parlebas Pierre, *Eléments de sociologie du sport*. [Электронный ресурс] In: *Revue française de sociologie*, 1987, 28-3. pp. 547-550; Загл. с экрана URL: http://www.persee.fr/doc/rfsoc_0035-2969_1987_num_28_3_2435
3. Fink E. Oasis of Happiness: Thoughts toward an Ontology of Play/Purlieu: A Philosophical Journal, Volume 1. Issue 4. (Spring 2012), 2012, 112 p.
4. Goffman E. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, NY: Doubleday, 1959, 255 p.
5. Jäger G. Game theory in semantics and pragmatics [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: <http://www.sfs.uni-tuebingen.de/~gjaeger/publications/hskArticleGJ-2013.pdf> [Дата обращения 17.07.2016].
6. Hennevanger M. Role-Playing Games als postmoderne cultuuruiting/ *Etnofoor*, Vol. 14, No. 2, MASQUERADES (2001), pp. 103-123 [Электронный ресурс] URL: <http://www.jstor.org/stable/25758016>. [Дата обращения 13.05.2015].
7. Lust M., Waskul D. Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing/ *Symbolic Interaction*, Vol. 27, No. 3 (Summer 2004), pp. 333-356. [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: www.jstor.org/stable/10.1525/si.2004.27.3.333. [Дата обращения 17.07.2016].

8. Martin, J. N. Experiencing Intercultural Communication: An Introduction / J. N. Martin, T. K. Nakayama. – 2-nd ed.– Boston, McGraw-Hill, 2005.– 210 p.
9. Mathews, G. Global Culture / Individual Identity: Searching for Home in the Cultural Supermarket / G. Mathews. – London, Routledge, 2000. – 240p.
10. Montoya M. J. Potential Futures for a Healthy City Community, Knowledge, and Hope for the Sciences of Life / Current Anthropology, Vol. 54, No. S7, Potentiality and Humanness: Revisiting the Anthropological Object in Contemporary Biomedicine (October 2013), pp. 545-555.
11. Parlebas P. Jeux, sports et sociétés/collection recherche: Institut national du sport et de l'éducation physique, ISEP-Publications 1999. – 586 p.
12. Parlebas P. The Destiny of Games Heritage and Lineage // In: Studies in Physical Culture and Tourism. – Poznan, Vol. 10, №1, 2003. – P. 15–26.
13. Rooij V, Antonius J., Schoenmakers, Tim M., Vermulst. Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers, [сайт]. Addiction. Jan2011, Vol. 106 Issue 1, p205-212, URL: <http://web.ebscohost.com/ehost/detail?vid=4&sid=5cbec2bt-d7b2-4417-b1ea-520c934b7c7d%40sessionmgr4004&hid=4112&bdata=JkF1dGhUeXBIPWlwJmxhbmc9cnU%3d#db=a9h&AN=55742593> [дата обращения 16.04.2013].
14. Silverstein M. Discourse and the No-thing-ness of Culture / Signs and Society, Vol. 1, No. 2 (September 2013), pp. 327-366.
15. Автомонов А.Д. Исследование обстоятельств приобщения, мотивации и отношения к участию в азартных играх у пациентов на разных этапах формирования зависимости// Журнал практической психологии и психоанализа, 2014 №3, [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: <https://psyjournal.ru/psyjournal/articles/detail.php?ID=3699> [Дата обращения 17.07.2016].
16. Аристотель Поэтика. М.: Азбука, 2015. – 520 с.

17. Архипова О.В., Ильина Ю.Б. Управленческое решение как инструмент трансформации идентичности педагогического сообщества школы // Научно-методический электронный журнал Концепт. 2013. Т. 7. С. 71-75. [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: https://e-koncept.ru/article/1302/2015_avgust_art54015.html [Дата обращения 13.12.2016].
18. Ассман Я. М. Культурная память. Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности /Я. М. Ассман // Языки славянской культуры, 2004. – 368 с.
19. Барт Р. Мифологии [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: http://royallib.com/read/rolan_bart/mifologii.html#0 [Дата обращения 21.07.2016]
20. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – М.: Эксмо, 2015. – 1224 с.-(Лучшее в психологии. Флипбуки)
21. Бодрийяр Ж. Соблазн. Пер. с фр. Д. Гараджи . М.: Ad Marginem, 2000. -315 с.
22. Браун С. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье/Стюарт Браун, Кристофер Воган: пер. с англ. Т. Мамедовой. - Манн, Иванов, и Фербер, 2015. - 192 с.
23. Бубер М. Я и Ты – М.: Высшая школа, 1993. – 173 с.
24. Введение в классический психоанализ: лекции. Под научной редакцией проф. М. М. Решетникова — СПб.: Восточно-Европейский институт психоанализа, 2014. - 318 с.
25. Вебер М. Протестантская этика и дух капитализма [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: <http://www.kara-murza.ru/books/Veber/Protestant001.html> [Дата обращения 05.11.2016].
26. Виндельбанд В. От Канта к Ницше. История новой философии в ее связи с общей культурой и отдельными науками. М.: Канон-пресс, Кучково поле, 1998. – 496 с.

27. Витгенштейн Л. Философские исследования [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000273/>.
28. Войтишек Е.Э. Книгопечатное дело в Китае и Японии и литературные игры/ ж. Вестник НГУ. Серия История, филология Т.4, вып. 3 Востоковедение. – Новосибирск: изд-во НГУ, 2005. - 94-101 с.
29. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики. Пер. с нем. Б.Н. Бессонова. М.: Прогресс, 1988.- 704 с.
30. 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 г., №1, с. 93-100.
31. Гарагуля И. С. «Антропонимическая прагматика и идентичность индивида» (Опыт системного описания личных имен в США) :дисс. ...доктор филол. наук: 10.02.04: защищена 10.09.2009. – М., 2009. – 418 с.
32. Гатиатуллина Э. Р., Тхагапсоев, Х. Г. К неудобствам с идентичностью // «Научные проблемы гуманитарных исследований» 2011 г., Выпуск 11. - с 253-259.
33. Гегель Г.В.Ф. Наука логики - СПб. : Наука, 2005. - 800 с.
34. Гессе Г. Игра в бисер - М.: АСТ, 2014. – 544 с.
35. Губа В. П., Дорохов Р. Н. Вопросы интегративной антропологии в подготовке высококвалифицированных спортсменов// Математическая морфология (электронный математический и медико-биологический журнал) - Том 3., Выпуск 2, 1999. URL: <http://www.smolensk.ru/user/sgma/MMORPH/N-5-html/J-5/j-5.htm>, [Дата обращения 07.05.2016].
36. Гуревич П.С. Проблема идентичности человека в философской антропологии//Вопросы социальной теории: Научный альманах. 2010. Том IV. Человек в поисках идентичности/ Ин-т философии РАН; Под ред. Ю.М. Резника и М.В. Тлостановой. – М.: Ассоциация «Междисциплинарное общество социальной теории», 2010. – 528 с.

37. Гурин С. Философия идентичности // «Топос» (литературно-философский журнал) [Электронный ресурс]. URL: <http://www.topos.ru/article/6727> [Дата обращения 21.07.2016].
38. Дамский Я.В. Век шахмат. – М.: Terra-Спорт, 2000. – 312 с.
39. Делёз Ж. Различие и повторение — СПб: ТОО ТК «Петрополис», 1998.— 384 с.
40. Делёз Ж. Платон и симулякр [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000174/>
41. Деррида Ж. Письмо и различие / Пер. с франц. А. Гараджи, В. Лапицкого и С. Фокина. Сост. и общая ред. В. Лапицкого. – СПб.: «Академический проект», 2000. — 432 с.
42. Детская праздничная культура : рекомендательное библиографическое пособие / Управление культуры и молодежной политики мэрии города Архангельска ; Муницип. учреждение культуры муницип. образования «Город Архангельск» «Централиз. библиот. система», Центральная городская библиотека имени М. В. Ломоносова ; [сост. Г. И. Попова ; ред. Т. С. Рудная]. – Архангельск, 2015. – 82 с.
43. Емельянов Ф.Г. Философское осмысление концепта «Игра» и его использование в неигровых контекстах// Электронный научный журнал КубГАУ, №110(06), 2015 г. [Электронный ресурс]- Загл. с экрана <http://ej.kubagro.ru/2015/06/pdf/61.pdf> [Дата обращения 17.07.2016].
44. Еселев Е.А. Проблема другого в философии различия // Философская мысль, № 1, 2013 г., с. 174-194.
45. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры/ сост., перевод с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. – М: ОГИ, 2007. – 304 с.
46. Кант И. Критика способности суждения / Перевод /Вступ. ст. Ю.В. Перова. - СПб. : Наука. Санкт-Петербург. изд. Фирма, 1995. - 512 с.
47. Кнорре А.В. Стратегическое взаимодействие в онлайн-играх: взгляд из теории игр// Социология науки и технологий, 2014, вып.№4, том 5, с. 105-116.

48. Костюхина М. Детский оракул. По страницам настольно-печатных игр. - М.: Новое литературное обозрение, 2013. - 656 с.
49. Котелевский Д. В. Понятие «языковой игры» у Л. Витгенштейна [Электронный ресурс] Заголовок с экрана, URL: http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/30982/1/episteme_2014_04.pdf .
50. Кочетков В.В. Национальная и этническая идентичность в современном мире // Вестник московского университета. Серия 18. Социология и политология, 2012., №2, с.144-162.
51. Кукуцаполь и Даздраперма: странные имена советских детей // Дилетант. Исторический журнал для всех [Электронный журнал], Загл. с экрана URL: <http://diletant.media/articles/25818549/> (Дата обращения 02.04.2017).
52. Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России: [сайт]. URL: <http://www.altruism.ru/sengine.cgi/5/31/2/1> [Дата обращения 15.11.2016].
53. Кыласов А.В. Этнодвигательность//статья [Электронный ресурс]- Загл. с экрана, URL: <http://ethnosport.ru/library/> [Дата обращения 17.07.2016].
54. Леви-Стросс К. Узнавать других. Антропология и проблемы современности / Клод Леви-Стросс; пер. с фр. Е. Чебучевой. — М.: Текст, 2016. — 158 с.
55. Леви-Стросс К. Путь масок. [Электронный ресурс]- Загл. с экрана, URL: <http://www.rulit.me/books/put-masok-read-254511-1.html>, [Дата обращения 09.09.2016].
56. Лемминг Дж. Карточные игры, фокусы, трюки. Правила, секреты, термины / Пер. с англ. А. Михайлов. - М: ЗАО Центрополиграф, 2008. - 157 с.
57. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна [Электронный ресурс] Заголовок с экрана, URL: http://lib.ru/CULTURE/LIOTAR/liotar.txt_with-big-pictures.html, [Дата обращения: 13.06.2016 г.].

58. Лотман Ю.М. Пушкин: Биография писателя; Статьи и заметки, 1960—1990; «Евгений Онегин»: Комментарий / Вступ. ст. Б. Ф. Егорова; Худож. Д. М. Плаксин. — СПб.: Искусство-СПБ, 1995. — 846 с.
59. Малахов В. С. Неудобства с идентичностью // Вопросы философии, 1998. № 2. с. 49-64.
60. Малинова О.Ю. Концепт «другого» в исследованиях идентичности: Анализ современных дискуссий// Журнал «Политическая наука». 2015. № 4. С. 154-169.
61. 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 г., № 12-3 (74), с. 106-108.
62. Марков Б. В. Другая Европа [Электронный ресурс] Заголовок с экрана, URL: <http://anthropology.ru/ru/text/markov-bv/drugaya-evropa> [Дата обращения 08.09.2016 г.].
63. Марков Б.В. Философия времени // European Journal of Philosophical Research, 2014, Vol.(1), №1. С 54-64.
64. Марков Б. В. Человек в условиях современности. - СПб.: Филологический факультет СПбГУ; Факультет свободных искусств и наук СПбГУ, 2013. - 432 с.
65. Монтессори М. Мой метод: начальное обучение. - М. АСТ, 2010. – 252 с.
66. Некрасов С.И., Некрасова Н.А., Платошина А.А. Американский мультикультурализм[монография]–М.: Издательский Дом «Академия естествознания»[Электронный ресурс]Заголовок с экрана,URL: <http://www.monographies.ru/ru/book/section?id=4134> [Дата обращения 08.09.2016 г.].
67. Ницше Ф. Воля к власти. Опыт переоценки всех ценностей / Пер с нем. – СПб.: Издательская группа «Лениздат», «Команда А», 2014. – 480 с.

68. Нойманн И. Использование «Другого»: Образы Востока в формировании европейских идентичностей / Пер. с англ. В.Б. Литвинова и И.А. Пильщикова, предисл. А.И. Миллера. — М.: Новое издательство, 2004. — 336 с.
69. Оссовская М. Рыцарь и буржуа. Исследования по истории морали. М.: Прогресс, 1987. - 528 с.
70. Писаревская Д. Б. Ролевые игры: пример «социализации» субъекта // «Этнографическое обозрение», 2008., № 1, с 8-18.
71. Платон Государство. М.: Наука, 2005. – 572 с.
72. Плеснер Х. Ступени органического и человек: Введение в философскую антропологию / пер. с нем. – М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2004. – 368 с.
73. Подорога В. А. Мимесис. Материалы по аналитической антропологии литературы. Том 1. Н. Гоголь, Ф. Достоевский. М.: Культурная революция, Логос, Logos-altera. 2006. - 688 с.
74. Покровский Е. Русские детские подвижные игры. [Электронный ресурс]. Сетевые исследовательские лаборатории «Школа для всех», URL: <http://setilab.ru/modules/article/view.article.php/article=42?category=24&article=42&page=1> [Дата обращения 18.11.2016 г.].
75. Предовская М.М. Спорт для всех как способ адаптации к современности.// Молодежная Галактика. 2017. № 13. С. 199-210.
76. Рассадина Т.А. Трансформация традиционных ценностей россиян в постперестроечный период [Электронный ресурс] URL: http://ecsocman.hse.ru/data/056/785/1219/Sotsis_09_06_p95-102.pdf. [Дата обращения 26.03.2017 г.].
77. Репринцева Е. А. Педагогика игры: Теория. История. Практика,—Курск: Изд-во Курск. гос. ун-т, 2005.—421 с.
78. Рикёр П. Повествовательная идентичность - [Электронный ресурс]. URL:<http://philosophy.ru/library/ricoeur/iden.html> [Дата обращения 05.06. 2016].

79. Саид Э. Ориентализм. Западные концепции Востока / Пер. с англ. А. В. Говорунова. - СПб.: Русский Мир, 2006. - 637 с.
80. Салихов Г. Г. Проблема идентичности в условиях глобализации // «Век глобализации» 2011 г., № 1, с. 122-129.
81. Сарабьян Э. Актёрский тренинг по системе Георгия Товстоногова. - М.: АСТ, 2010. - 320 с.
82. Сапожников П. Один день в десятом веке или назад в прошлое [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL:<http://odin-moy-den.livejournal.com/1456742.html> [Дата обращения 01.04.2016].
83. Словарь ролевика. Краткий словарь терминов ролевых игр [Электронный ресурс] URL: <http://www.orc-creeos.narod.ru/sl.html> (Дата обращения 05.08. 2016).
84. Соколов Б.Г. Понимание со-бытия [Электронный ресурс], Загл. с экрана URL: <http://anthropology.ru/ru/text/sokolov-bg/ponimanie-so-bytiya> [Дата обращения: 07.04.2017г.].
85. Соколов Е.Г. Тотальная художественная сегментация реальности и/или монтаж антропологической целостности // Studia Culturae 2015 г., № 26, с.208-228.
86. Станиславский К.С. Работа актёра над собой [Электронный ресурс], URL: <https://www.litmir.me/br/?b=158102> (Дата обращения 30.10.2016).
87. Сурова Е.Э. Идентичность, идентификация и идентификационные модели // «Вестник СПбГУ. Серия 6: Философия, политология, социология, психология, право, международные отношения», 2008г., Выпуск 3, с.56-67.
88. Сурова Е.Э. Идентификационный принцип в культуре // «Международный журнал исследований культуры» [Электронный ресурс] URL: <http://culturalresearch.ru/> (дата обращения 20.09.2015).
89. Сухачёв В.Ю. Концепция коммуникации в трансцендентально семиотической интерпретации. // Коммуникация и образование. / Сборник статей. Под ред. С.И. Дудника Санкт-Петербург: Санкт-Петербургское

- философское общество, 2004., с.106-134. [Электронный ресурс]. URL: <http://anthropology.ru/ru/text/suhachyov-vyu/koncepciya-kommunikacii-v-transcendentalno-semioticheskoy-interpretacii> [дата обращения 02.08. 2016].
90. Сухачёв В.Ю. Пределы идентичности [Электронный ресурс]. URL: <http://anthropology.ru/ru/text/suhachyov-vyu/predely-identichnosti> [Дата обращения 02.08. 2016].
91. Сухачёв В.Ю. «Права народов», этнические меньшинства и я-идентичность [Электронный ресурс]. URL: <http://anthropology.ru/ru/text/suhachyov-vyu/prava-narodov-etnicheskie-menshinstva-i-ya-identichnost> [Дата обращения 02.08. 2016].
92. 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.
93. 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 г., № 6-2 (68), с. 180-182.
94. Телегина И. Большая психологическая игра, или Игра не в тренинге. - СПб.: Питер, 2013. - 160 с.
95. Тённисманн А. Монополия: игра, город и фортуна / Пер с нем. А. В. Бояркиной. - СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2013. – 216 с.
96. Теория и методика обучения базовым видам спорта: лёгкая атлетика: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / Г. В. Грецова, С.Е. Войнова, А.А. Германова и др.; под ред. Г.В. Гревцова, А.Б. Янковского. - М.: Издательский центр «Академия», 2013. - 288 с.
97. Фаритов В.Т. Трансгрессия, граница и метафизика в учении Г.В.Ф. Гегеля // «Вестник Томского государственного университета», 2012 г., Выпуск № 360 / 2012, с. 48-52.

98. Философский энциклопедический словарь /сост. Е.Ф. Губский, Г.В. Кораблёва, В.А. Лутченко.- М.:ИНФРА-М, 2007. – 576 с.
99. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия/ в сборнике Проблемы человека в западной философии - М.: «Наука» , 1988. - 357–402 с.
100. Фролова С.В. Традиционные детские игры и сказки как фактор психического развития личности //Известия саратовского университета, 2009. Т.9. Серия Философия. Психология. Педагогика, вып.2, с. 98-102.
101. Фуко М. Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет. Пер. с франц.- М., Касталь, 1996.- 448 с.
102. Хайдеггер М. Бытие и время. – СПб.: Наука, 2006. – 408 с.
103. Хайдеггер М. Тождество и различие (пер. с нем. – А. Денежкин; ред. – О. Никифоров). - М.: «Гнозис»-Издательство «Логос» 1997. – 64 с.
104. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры/ Сост. предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Комментар. Д. Э. Харитоновича. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2015. – 416 с.
105. Хёйзинга Й. Homo ludens; Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Комментар. Д. Э. Харитоновича - М.: Прогресс - Традиция, 1997. - 416 с.
106. Хохлов А.И. Язык компьютерных игр (на примере компьютерной игры World of Warcraft // «Язык и социальная динамика», 2010, №10-2, Красноярск: издательство Сибирский государственный аэрокосмический университет им. акад. М.Ф. Решетнева, с. 33-35.
107. Хюбнер К. Истина мифа: Пер. с нем. — М.: Республика, 1996. — 448 с.
108. Шаров К.С. Повернутые на игре. Об этике современных компьютерных игр// Ценности и смыслы, 2013, № 6 (28), с. 8-21.
109. Шелер М. Положение человека в космосе /сб. Проблема человека в западной философии: Переводы /Сост. и послесл. П. С. Гуревича; Общ. ред. Ю.Н. Попова.—М.: Прогресс, 1988—552 с.

110. Шереметьева М.А. Трансформация детской игры в контексте кризиса национально-культурной идентичности.// История и культура Приамурья, 2013. т.№2(12).- с. 15-19.
111. Шестов Л. Апофеоз беспочвенности: опыт адогматического мышления.- Л.: издательство ленинградского университета, 1991.- 216 с.
112. Щербаков В. П. Культура и цивилизованность: к проблеме культурной идентичности // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина, 2014, Выпуск № 4. Том 2, с. 50-59.
113. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека [Электронный ресурс] Загл. с экрана URL: <http://yanko.lib.ru/books/cultur/shiller=letters.htm>
114. Элиас Н. О процессе цивилизации. Социогенетические и психогенетические исследования. [Электронный ресурс]. URL: http://krotov.info/library/26_ae/li/as_00.htm [Загл. с экрана] [Дата обращения 27.03. 2017].
115. Эльконин Д.Б. Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. - 360 с.
116. Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис/ общ. ред. и предисл. А.В. Толстых – М.: Прогресс, 2006. – 352 с.
117. Юдина Т.А. «Социально-философский анализ роли языка в формировании идентичности»: дис. ...канд. филос. наук: 09.00.11: защищена 28.11.2013. – Новосибирск, 2013. – 226 с.
118. Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению / Пер с нем. А. В. Перцева. — СПб.: Владимир Даль, 2012. — 335 с.

Электронные ресурсы

- <http://anthropology.ru/ru>
- <http://www.gumer.info/>
- <http://cyberleninka.ru/>
- <http://elibrary.ru/>

- <http://filosof.historic.ru>
- <http://lib.ru/>
- <http://www.monographies.ru>

Приложения

Приложение 1.



Участники карнавала на Караванной площади / Детский карнавал пролиткульта. Ленинград 1924 г. –фото из Центрального государственного архива кинофотофонодокументов Санкт-Петербурга.

Приложение 2.



Костюмированные участники карнавала на Караванной площади / Детский карнавал пролиткульта. Ленинград 1924 г. –фото из Центрального государственного архива кинофотофонодокументов Санкт-Петербурга.

Приложение 3.



Инсценировка «Взятия зимнего дворца». Одна из сцен Ленинград 1920 г. –фото из Центрального государственного архива кинофотофонодокументов Санкт-Петербурга.

Приложение 4.



Средневековый танец. Барнаул 2011 г. – фото из личного архива автора.

Приложение 5.



Современный бал. Барнаул 2012 г. – фото из личного архива автора.

Приложение 6.



Настольная игра «Диксит». Рекламный материал. - фото с сайта «МосИгра». URL: <http://www.mosigra.ru/Face/Show/dixit/> (Дата обращения 18.05.2017).

Приложение 7.



Настольная игра «Имаджинариум». Рекламный материал. - фото с сайта «МосИгра». URL: <http://www.mosigra.ru/Face/Show/imadjinarium/> (Дата обращения 18.05.2017).