

Игра как способ построения идентичности

Тебякина Елена Евгеньевна

Аспирант

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия

E-mail: elenasofos@gmail.com

Современный многоликий, многокультурный и многополярный мир ставит перед живущим в нём человеком множество проблем. Существование в контексте мультимедийного компьютерного мира предоставляет практически каждую секунду множество моментов для самоотождествления и способов реализации в мире. Но при этом бытийствование в контексте постмодернового мира не только постоянно разрывает человека, но даже и не предоставляет ему той целостности, фундамента и общей почвы, на которые он, подобно греку, именуящему себя гражданином полиса или средневековому европейцу, именуящему себя христианином, мог бы опереться. Альтернативных вариантов неожиданно оказалось так много, что они перекрывают собой даже самую возможность некой тождественности или самоотождественности. Именно поэтому на первый план исследования выходит проблема идентичности, выступающая как на макроуровне (национальная, этническая, политическая или культурная идентичность), так и собственно на уровне самоидентичности (групповой или личной).

Прежде всего, необходимо определиться с самим термином «идентичность». Идентичность - согласно определению большинства исследователей, заключается в тождественности самому себе, нахождению некой единой точки сборки собственного бытия. Однако, подобное определение идентичности через логическую категорию «тождественности» встречает противоречие, на которое, в частности, 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 именуется 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 подобающая 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] „“”, а значит - некое опосредование, некая связь, некий синтез: единение в некое единство. 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.» [n1]

Однако, помимо логического и онтологического определений понятие идентичности содержит ещё и социально-антропологический аспект, выступая как возможность обнаружения оснований, которые бы конструировали как жизненный мир, так и социальную действительность, окружающего индивида в целом. Хотя при этом, термин «идентичность» по прежнему не лишён двойственности и неопределённости, особенно в вопросе 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 видный американский психолог Эрик Эриксон в своей книге «Идентичность: юность и кризис»: «Идентичность индивида основывается на двух одновременных наблюдениях: на ощущении тождества самому себе и непрерывности своего существования во времени и пространстве и на осознании того факта, что твои тождество и непрерывность признаются окружающими».[n2]

Идентичность формируется и как групповая и как индивидуальная, но, так или иначе, основывается на признании если не общего, то некоторого единого контекста. Причём именно групповая идентичность становится мощной опорой для формирования индивидуальной. 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 общественный структуры, 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, выраженные в разного рода праздниках (государственных, религиозных, домашних, семейных), институтах и повседневных практиках.

И одним из механизмов формирования идентичности может выступать игра и непосредственно именно ролевая игра. Поскольку она предоставляет возможность новой «точки сборки» сознания и тела индивида, на основе актуализированный в действительности игровых форм, архитектурных и мифических сюжетов разного периода (поскольку атрибуты мифа, обретают не только сюжеты, возникшие и закрепившиеся в качестве ритуалов и культов, основ религиозности, но и более близкие к нам в историческом отношении практики и сюжеты действительности - балльная практика, сюжеты и вариации на тему двух последних Мировых войн, а также литературные фэнтезийные сюжеты, выраженный в творчестве зарубежных и отечественных авторов, пишущих в жанре фэнтези). Сюжеты сливаются и перетекают друг в друга, образуя бесчисленные вариации для поля игрового смысла, например идея параллельности событий, в нашем и потустороннем мире и их взаимовлияния, переплетение сюжет о пришельцах и Второй Мировой войне и т.д.

В контексте ролевого сообщества (в ролевом клубе или собрании) создаётся особое мифо-поэтическое пространство на основе осовремененной кельтской и ирландской мифологии, устанавливается новый символизм, вновь «заколдовывается» действительность. События и предметы повседневного мира, а особенно повседневность в качестве участника ролевого движения, обретают новый смысл в поле бытия, конструируемом игрой.

Источники и литература

- 1) Хайдеггер М. Тождество и различие [Электронный ресурс], Библиотека Гумер, URL: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Heidegg/Togd_Razl.php
- 2) Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис/ общ. ред. и предисл. А.В. Толстых – М.: Прогресс, 2006. – 352 с. – 58 с.