

ИГРА КАК СПОСОБ КОНСТРУИРОВАНИЯ ЛИЧНОСТНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ

Аннотация. В статье дается интерпретация игры как универсального и феноменального способа жизнедеятельности личности, формирующего ее идентичность через непринужденное участие в игровом действии. В отличие от развернутых определений игры как культурологического и педагогического феномена, авторы анализируют игру в философском ракурсе, раскрывая ее экзистенциальный статус. Как активная форма бытия личности, игра способствует поиску себя посредством самопознания, самопонимания и самоопределения в процессе игрового действия в развертывающемся отношении «Я – Другой», дающем личности возможность экспериментировать с собственной идентичностью, примеряя на себя и воплощая различные социальные и культурные роли.

Экзистенциальное значение игры, выражающееся в активизации понимания себя и смысла собственного существования, особенно возрастает в настоящее время, в условиях ценностного плюрализма и переоценки ценностей.

Ключевые слова: игра как экзистенциальный феномен, личностная идентичность, самопознание, самопонимание, самоопределение.

Литература

1. Беляева Л. А. Игра как выражение практически-поведенческой модели понимания // Проблема понимания в педагогической деятельности. Екатеринбург, 1995.
2. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. М., 1988.
3. Лосев А. Ф. История античной эстетики. Итоги тысячелетнего развития. М., 1992. Кн 1.
4. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии / общ. ред. Ю. Н. Попова. М., 1998.
5. Хейзинга Й. Homo Ludens. М., 1992.
6. Хесли В. Кризис индивидуальной и коллективной идентичности // Вопр. филос. 1994. № 10. С. 112-123.
7. Griffiths M. D. Internet addiction: Internet fuels other addictions // Student British Medical Journal. 1999. Vol. 7. P. 428-429.