

ОБЩИЕ ВОПРОСЫ

DOI: 10.17805/ggz.2017.2.1

Пограничные зоны человеческого существования и их осознание человеком

Вал. А. Луков

МОСКОВСКИЙ ГУМАНИТАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Исследование выполнено по гранту Российского научного фонда
(проект №15-18-30057)

В статье рассматриваются те стороны человеческой жизни, которые им самим рассматриваются как пограничные в зависимости от эпохи и культурных кодов. Применяется тезаурусный подход, который рассматривается как субъектная организация знания о человеке и определяет пограничные зоны его существования как переход от одного состояния к другому.

Ключевые слова: человеческая жизнь; пограничные состояния человека; возрастные группы; молодежь; тезаурусный подход; субъектная культурология

The border zones of human existence and their perception by human being

V. A. LUKOV

MOSCOW UNIVERSITY FOR THE HUMANITIES

The article discusses the aspects of human life, which people themselves considered as borderline depending on the era and cultural codes. Used the thesaurus approach, which is regarded as the subjective organization of knowledge and defines the border zone of its existence as a transition from one status to another.

Keywords: human life; border status; age groups; youth; thesaurus approach; subjective cultural studies

ВВЕДЕНИЕ

В восприятие и понимание людьми пограничных зон человеческого существования в различные эпохи и под воздействием разных социокультурных кодов вкладывалось разное содержание, подобно тому, как в разные времена и в разных социокультурных условиях понималось «улучшение» человека, его бессмертие (Юдин, 2016).

Восточные культуры прошлого исходили из тезауруса (т. е. ориентационного культурного комплекса), основанного на приоритете ритуала (Луков, 2012: 84). В Древнем Китае передача ритуала составляла фундамент поведенческой технологии и устанавливала четкую связь индивидуальной жизни с жизнью коллективной, более того, сакральной. Она в этом случае опиралась на установленную систему ценностей и именно в этом смысле предусматривала некую переходность достигнутых состояний. Соблюдая ритуал, человек ограничивает себя, чем и определяет свое совершен-

ство. Так, например, считал китайский философ конца эпохи «Сражающихся царств» Сюнь-цзы (ок. 313 — ок. 238 до н. э.). Рамки ритуала суть рамки упорядочения, и «тот, кто способен в рамках ритуала привести в порядок и поставить на свое место все, что заполняет собой [Поднебесную], — совершенномудрый человек» (Сюнь-цзы, 1973: 180). Суть соблюдения ритуала непосредственно связывается в китайской традиции с устойчивостью, постоянством человека в изменчивости жизненных проявлений. От следования ритуалу идет определение конечных точек жизни — рождения и смерти: эти точки жизненного пути очерчивают самотождественность совершенного человека, что и является смыслом соблюдения ритуала. Сюнь-цзы так формулирует это положение: «Соблюдение ритуала состоит во внимательном отношении к жизни и смерти. Рождение — начало человека, смерть — его конец. Если от начала и до конца жизни человек сумел сохранить добродетель, он полностью осуществил свой путь человека. Поэтому совершенный человек почтительно относится к началу жизни и внимательно — к ее концу. От начала и до конца быть одним и тем же — таков путь совершенного человека, таково проявление ритуала и чувства долга» (там же).

В китайской социальной мысли далекого прошлого ритуалу придавалось значение основополагающего жизненного ориентира, он не сводился к воспроизводству некоторой совокупности формальных знаковых действий. Это понимание противоположно тому, что в наше время утвердилось на Западе, где, по И. Гофману, ритуал — это поверхностный и возникший в результате конвенции акт, посредством которого «индивид изображает свое уважение и почитание в качестве объекта предельной ценности в адрес объекта предельной ценности или объекта, его замещающего» (Goffman, 1972: 62). Ритуал в этой интерпретации сведен до коллективно отмечаемых церемоний Рождества, Нового года и таких индивидуальных событий, как дни рождения и годовщины свадеб. Китайская традиция совсем не такова. Появление ритуала осмысливалось как необходимое средство установления границ и пределов человеческих потребностей, что препятствует возникновению соперничества (от которого — путь к смуте и далее — к нищете) (Сюнь-цзы, 1973: 174–175).

В Индии устойчивость индивида обеспечивалась тезаурусной конструкцией переселения душ. Это древнее представление, встречающееся у эскимосов, североамериканских индейцев, у древних евреев, зона уверенности в этой идее охватывает такие территории как Австралия, Сибирь, Восточная Азия, Южная Америка и т. д. (McClelland, 2010), но в индуизме и других индийских религиях (буддизме, сикхизме, джайнизме) ставшее одним из ориентиров человеческой жизни (Juergensmeyer, Roof, 2011: 271–272). Реинкарнация (трансмиграция) строится как раз на том, что каждая физическая смерть вовсе не смерть, а перемена места жительства бессмертной души, так видится круговорот, циклическое существование человека (McClelland, 2010: 24–29, 171).

В европейской культуре, где реинкарнация осталась в Античности (Сократ, Платон), пограничные зоны лишились своего позитивного смысла и перестали быть признаком уравновешенности по крайней мере на фоне первой и второй мировых войн. Экзистенциализм в наибольшей степени проявил это. Начиная с датского религиозного философа Сёрена Кьеркегора (1813–1855), которого К. Ясперс называл основоположником экзистенциализма, страх выступает как одна из несущих конструкций жизни. Смерть неизбежна, технический прогресс не может ее преодолеть и только в пограничных ситуациях (одна из них — смерть) человек осознает истинную цену жизни, нередко оказывающуюся обманом, что и порождает бессилие перед смертью,

представление о безысходности и в конечном счете отчаянное чувство страха. На преодолении этого строится экзистенциальная терапия в Америке, которая до 1960-х годов не знала проблемы, всюю заявившей о себе в Западной Европе еще со времен первой мировой войны (Мэй, 2004).

Пограничные зоны человеческого существования и их осознание человеком в современных условиях не содержат в себе ни устойчивости человека перед неустойчивым миром, ни тревоги от противопоставленности этого мира индивиду. Они строятся на чем-то ином, что мы и постараемся раскрыть в этой статье. Стороны человеческой жизни, которые им самим рассматриваются как пограничные, существенно переменились, хотя ранее возникшие культурные основы пограничных зон могут сохраняться почти без изменений.

КВАЗИПОГРАНИЧНЫЕ ЗОНЫ

Квазипограничными зонами мы будем называть такие, которые в современных условиях носителями этих зон не воспринимаются в качестве пограничных, более того, не замечаются как таковые, составляют для них повседневную жизнь или работу, но другим кажутся смертельно опасными, дающими основание задумываться о смысле жизни.

Наиболее заметны эти зоны в горных селах в любой горной стране. Для современного городского человека незезынтересно «наблюдать за удивительной смесью патриархального уклада и современных реалий во многом почти не изменившейся за столетия жизни горцев» (Агарков, 2015. Электронный ресурс). Для него в первую очередь бросаются в глаза природные вызовы человеку: «Горные реки настолько же прекрасные, насколько и опасные. В период активного таяния ледников даже небольшие ручейки, которые можно перейти, не замочив щиколотки, превращаются в бурные потоки. Что уж говорить о полноводных мощных реках. Ардон, Урух, Гизель в разлив до неузнаваемости меняют берега, рвут, как бумагу, асфальтовые дороги, сносят мосты и срывают с места бетонные блоки» (там же). Кажется невероятным, что в горах еще живут люди, которым приходится искать решение самых простых бытовых проблем» «Аркадий приехал в Ход навестить бабу Раю — единственного человека, который все еще живет в Ходе. Если надо сходить за продуктами, Рая идет на равнину. Это около 20 километров по горам» (там же). Горожанин удивлен: «У большинства горцев, которые все-таки остаются в горах, быт далек от роскоши. Для Минты богатство — ее внуки и муж, который вырос в горах и помнит времена, когда сено возили на волах. Внуки приезжают в дом Минты в старом горском селе Дунта на лето — есть свежий осетинский сыр, пасти яков и бегать по горам. Минта счастлива, но чем старше она становится, тем больше она думает, что стоит все-таки переехать в город. Хотя бы на зиму» (там же). Для человека, привыкшего жить в мегаполисе, опасными кажутся «чертовы мосты», водопады, летящие на дорогу, пещеры, неожиданные грозы и сели, но горский житель привык к этому с рождения, не видит в этом большей опасности, чем эскалатор метро или поток автомобилей в 8-рядном движении. Эта жизнь в окружении природных опасностей, порождает особый вид картины мира, которая существенно может отклоняться от картины мира даже соседних регионов, что показывают, например, исследования Ч. К. Ламажаа (Ламажаа, 2014. Электронный ресурс).

Аналогично положение монтажника-высотника, т. е. строителя высотных сооружений; специалист, работающего на большой высоте. В приглашении к профессии

сказано: «Молодая специальность также именуемая как «промышленный альпинист». Ее утвердили в списке профессий только в 2001 году. Монтажник-высотник с помощью веревок и альпинистского снаряжения исполняет работы любого уровня сложности, которые невозможно выполнить с помощью стандартных способов строительных технологий» (Профессия монтажник. Электронный ресурс).

Мы много найдем профессий с квазипограничными состояниями, порожденными особенностями современного мегаполиса, — пожарные, сотрудники химических лабораторий, полицейские разного назначения (антинаркотическая служба, противодействие коррупции, профилактика преступности несовершеннолетних, ДПС, и др.), в том числе для нас раскроются возможности экстремального спорта (Луков, 2017). И все же это не будут в полном смысле пограничные состояния, поскольку они определяются свободой выбора человека и не предписываются внешними для него силами. Их главная особенность — неосознанность пограничного состояния его носителем.

ПОГРАНИЧНОСТЬ

Когда мы говорим о пограничных зонах то не имеем в виду той пограничности, которая связана с сопредельностью, смежностью и тем более с маргинальностью. Эти значения, конечно, есть в русском языке, они выступают как синонимы, но не они нас будут интересовать.

Маргинальность, например, введена одним из ранних американских социологов Робертом Парком (1864–1944) в его статье «Миграция населения и маргинальная личность» (Park, 1928) именно как оценка скорейшего передвижения человека, которая обозначает — причем в положительном смысле — его культурную мобильность (он живет сразу в двух культурных группах, он своего рода посредник культур, носитель их несхожести как тесной, тем не менее, взаимозависимости) и не имеет связи с пограничностью как свойством неуверенности в себе и окружающем мире, поиском себя, используя или провоцируя критические ситуации. Конечно, в английском языке слово ‘marginal’ имеет и смысл ‘находящийся на краю (чего-либо)’, но как ‘незначительный, несущественный и т. д.’, что отражает его исходное значение ‘написанный на полях (книги)’, иными словами ‘пометка’. Это нечто другое, чем загадочное и возвышенное слово ‘пограничность’. Оно понимается как то, что всего в шаге от неизвестности. Именно в этом значении оно вошло в тезаурусы нашего времени и должно рассматриваться с позиций тезаурусного подхода.

ТЕЗАУРУСНЫЙ ПОДХОД И ПОГРАНИЧНЫЕ ЗОНЫ

Тезаурусный подход сложился вокруг междисциплинарного представления о субъектно организованном знании (Луков В., Луков Вл., 2004, 2008, 2013, 2014). Это определило его применимость и в философии культуры (Кузнецова, 2012; Кузнецова, Луков Вл., 2009; Погорский, 2012), и в этнографии (Ламажаа, 2012), и в литературоведении, искусствоведении (Захаров, 2008, 2017; Захаров, Луков, 2012; Захаров, Луков В., Луков Вл., 2015; Трыков, 2007, 2015), и в социологии (Ковалева, Луков, 1999; Ковалева, Луков, Перинская, 2016; Лапшин, 2016), и в других гуманитарных науках. В научном журнале «Знание. Понимание. Умение» уже много лет ведется междисциплинарное исследование по тезаурусному подходу (Агранат и др., 2013, 2014. Электронный ресурс; Луков, 2016. Электронный ресурс; Луков, Окунева, 2016). Междисциплинарность — важное обстоятельство, позволяющее использовать этот подход в изучении современного состояния пограничных зон.

Замена понятийного ряда на ряд концептов, т. е. обращение к такому представлению о картине мира, которое опирается не на принятое в науке деление на общее, частное и единичное, а на эмоциональное разделение «свой-чужой», а в более ясной форме — на триединство «свой-чужой-чуждый» позволило выстроить такие тезаурусы, которые не только дают ориентацию в ежедневном круговороте событий, но и определяют саму суть субъектной организации знаний. Она состоит в том, что субъект сам определяет значимое для себя и придерживается своего выбора в спорных и неясных случаях, даже если этот выбор основывается на неполном, а нередко и неверном знании. О неверности такого знания может судить внешний наблюдатель, но и в этом случае оно остается надежным с позиции субъекта.

Пограничные зоны подчиняются этому распорядку. Мы ни о чем не можем определенно судить как о пограничном, если это не относится к нам самим, но определившись с границей, мы считаем, что пограничность найдена и не может быть произвольной или под давлением внешних сил отменена или передвинута. Нас не убедят никакие логические доводы, мы их просто не услышим, пропустим без внимания.

Но это не значит, что пограничные зоны индивидуальны, субъективны. Тезаурусный подход не случайно различает субъективность и субъектность. Эти слова столь похожи, что при переводе их трудно различить и требуется специальный комментарий, чтобы прояснить их специфику. Но и «воспитание» и «образование» передается в английском языке одним словом «education». Это касается многих слов, особенно отражающих не совпадающие по странам и народам реальности. Подобным образом обстоит дело с «субъективностью» и «субъектностью».

Субъективность прежде всего трактуется как психологическое свойство человека мыслить окружающий мир, исходя из присущего ему набора определенных чувств, представлений и желаний. Именно поэтому в философии, где это одно из основных понятий, принято противопоставлять субъективность объективности (Solomon, 2005: 900). Не удивительно, что субъективность в одном из значений рассматривается как идея (а также ситуация, психологическое раздумье и т. д.), верная только с позиций того или иного субъекта или субъектов, т. е. по существу являющаяся индивидуальной, индивидуалистической, что касается и философского, и психологического воззрения и на политику как в далеком прошлом, так и сейчас (Beiser, 2002; Rahimi, 2015).

Субъектность же трактуется как способность человека выступать агентом (субъектом) действия, быть независимым от других людей. Agency — наиболее частый перевод этого слова на английский язык. Активно действующее лицо — таким видится этот субъект, а с ним вместе и осуществленная возможность людей воздействовать на их мир, а не только познавать его, что отмечают даже исследователи Индии, подчеркивая, что представление этой страны как страны каст и спиритизма, воображения, а не рационализма, созерцания в Западной Европе создало немалые помехи на продвижении индийцев по пути раскрытия своей субъектности (Inden, 2000).

Субъектность к западной литературе связывается с нравственным выбором, она неприменима, если такого выбора нет и человек не может повлиять на события, принимая то или иное решение. Не случайно agency становится основой экономической теории в духе американской мечты (Pepper, Gore, 2012. El. Resource). Пеппером и Гор отмечается, что «Agency theory has been a major component of the economic theory of the firm since the publication of formative work by Spence and Zeckhauser (1971), Alchian and Demsetz (1972), Ross (1973) and Jensen and Meckling (1976)» (Ibid.). По поводу Agency theory появилась значительная литература (Guo, Yolles, Fink, Iles, 2016: 371–433),

можно сказать, что это одно из основных современных направлений западной экономической мысли (Yolles, Fink, 2015).

Но все-таки субъектность не только основа экономической теории, и в рамках тезаурусного подхода она понимается как социокультурное свойство субъекта «преобразовывать и конструировать реальную и виртуальную среду своего бытия и самого себя в направлениях и пределах, устанавливаемых им исходя из своего тезауруса» (Луков В., Луков Вл., 2013: 35). Поясним свою мысль: «В таком понимании преобразовательная и конструкторская деятельность субъекта базируется на его <субъекта> автономности и активности. Но возникает вопрос о пределах этой деятельности. Где граница, позволяющая субъекту быть в системе автономным, а не выходящим за ее границы элементом (подсистемой более низкого порядка)? Пользуясь аналогией с философией жизни по Г. Зиммелю, мы можем сказать: для сферы биологической жизни такая граница — смерть. В сфере культуры выход за пределы системы может быть понят как расширение жизни, ее бесконечный выход за свои пределы в формах «более жизни» (Mehr-Leben) и «больше, чем жизни» (Mehr-als-Leben)» (там же: 35–36).

Это расширяет наши представления о картине мира, но делает еще более неопределенными пограничные зоны, меняя их существование в наибольшей степени в детском, подростковом и позднем молодежном возрастах.

ПОГРАНИЧНЫЕ ЗОНЫ КАК ИГРЫ

Как и следует ожидать, пограничные зоны при недостатке жизненного опыта, а значит, и жизненных ситуаций, будут реализовываться в форме игры. Знаменитый шекспировский образ мира как театра достаточно давно стал применяться и как концептуальное положение в гуманитарных науках. Теории игры, начиная с Фридриха Шиллера (игра как способ освободить организм от избыточной энергии), отразили стремление осознать игровую деятельность в качестве одной из основ человеческого поведения и в его генезисе, и в его феноменологии. Таковы концепции игры Герберта Спенсера, Карла Грооса, Гренвилла Стэнли Холла и многие другие. Наиболее известна теория нидерландского культуролога Йохана Хейзинги, который в игре видел истоки культуры, а социальность человека связывал с освоением им игровой деятельности (Хейзинга, 2001).

В XX веке идея игры (в том числе в ее театральных формах) как человеческой природы буквально висит в воздухе. Ею увлечены философы, психологи, антропологи, социологи. Ирвин Гофман сформулировал в конце 1950-х годов концепцию управления впечатлениями, изложенную в его книге «Представление себя в повседневной жизни» (Гофман, 2000). Общая идея Гофмана: человек стремится, решая любые свои задачи, создать о себе благоприятное впечатление у окружающих, в итоге жизнь превращается в актерскую игру. То обстоятельство, что человек видит себя глазами другого, обуславливает постоянную коррекцию его образа самого себя, оказывая влияние как на самоидентичность, так и на восприятие человека другими.

Виртуальная реальность, пришедшая в повседневность 1970-х годов с компьютерными программами, существенно изменила и теорию игры, и ее применение в действиях младших поколений. Появилась сентенция «Может быть наша жизнь — это чья-то компьютерная игра?», которой не могло быть вне виртуальной реальности. Выдуманная жизнь приобрела характеристики ежедневных наблюдений: «Это что-то наподобие наших Simsов? Кто-то играет хорошо, а кто-то плохо, поэтому и в нашей

жизни есть люди успешные и наоборот?» (Это... Электронный ресурс). Компьютерные игры построены как игры по правилам, получившим распространение в педагогике столетия назад. Но некоторые черты таких игр изменились, прежде всего их коллективность. Показателен пример описания игр по правилам (или с правилами), не являющимся компьютерными. А. В. Гарифуллина, Ю. В. Давыденко и Н. Е. Щербатова, в частности, отмечают характер таких игр для дошкольников: «Игры с правилами — это дидактические и подвижные игры. В дидактических играх формируется умение подчиняться правилам, так как от точности их соблюдения зависит и исход игры. В результате игра оказывает влияние на волевое поведение, произвольную концентрацию внимания. Игры с правилами — это то пространство, где ребенок может практиковать, осваивать и присваивать нужные формы поведения» (Гарифуллина, Давыденко, Щербакова, 2013: 45). Но, заметим, компьютерные игры нередко не коллективные (даже если соревнование между игроками их основа), они не могут быть названы подвижными и т. д.

История компьютерных игр начинается с 1950-х годов, но пока не появились игровые приставки к телевизорам и игровые автоматы с аркадами, они не получали признания как часть повседневности. По сути дела, авторские игры начинаются с 1970 г. с игры «Жизнь», которая есть не что иное как решение определенной математической задачи (Gardner, 1970). Серия интервью, взятых Шивон Робертс у автора игры математика Джона Конвея, показывает, что его биография напоминает постоянное давление склочных родителей или непримиримого начальника, которое приходится преодолевать, чтобы получить результат (Roberts, 2015). И в игре «Жизнь», клеточное поле которой называется «вселенная», есть намеки на эти жизненные невзгоды. Каждая клетка игрового пространства несет в себе жизнь или смерть в зависимости от учитываемых игроком правил: «в пустой (мертвой) клетке, рядом с которой ровно три живые клетки, зарождается жизнь; если у живой клетки есть две или три живые соседки, то эта клетка продолжает жить; в противном случае (если соседей меньше двух или больше трёх) клетка умирает («от одиночества» или «от перенаселенности»)» (Игра... Электронный ресурс). Бум игр стал, с одной стороны, демонстрацией их бизнес-успешности, а с другой, появлением их как развлечений и свойстве многожанровости, в основном построенном на низких потребностях человеческой природы, что и породило новый поворот в пограничных ситуациях.

Становление с начала 1990-х годов жанра «шутеров» (Shooters — «стрелялок») (принципиальная находка в этом — появление в 1992 г. игры «Doom») показывает в главных чертах этот процесс. Он строится как такое развлечение, которое несовместимо с отдыхом, шутеры предполагают уничтожение (самое кровавое и зверское) противника, а в роли «уничтожителя» выступает сам игрок, он не опирается на чью-либо поддержку, его ошибки равнозначны смерти, которая прерывается его принципиальным бессмертием. Пример шутера 2010-х годов (в продаже с 2010 г.) дает игра «Метро 2033», описание которой таково: «Практически все события игры будут происходить в подземном метро, и лишь изредка предстоит выбираться на поверхность. Идея сюжета в том, что произошла ядерная война, и некоторая группа людей спряталась в московском метро. Тут оказались и тайные правительственные линии и бункеры, так что беглецам удалось выжить. Только теперь и под землей и на поверхности полно мутантов, а у выживших, есть только дряхлое оружие. Упадок и тоска видны в каждой детали уровней, множество мелких деталей в обветшалых лохмотьях персонажей говорят о не легкой жизни в этом новом мире. Из вооружения доступен арсе-

нал из четырнадцати видов оружия, есть два вида брони, и семь видов снаряжения. В противниках, кроме людей, присутствуют пятнадцать видов мутантов, которыми стали представители городской флоры и фауны под воздействием радиации. Из-за появления в метро Черных — мутантов, использующих гравитацию и пси-атаку, главный герой Артем пускается в свое нелегкое путешествие. Впереди у него оружейные рынки и больницы, бесконечные туннели заброшенного метро и полуразрушенная Останкинская Башня. Некоторые участки окутаны газом, и придется надевать противогаз. Со временем стекла запотевают, а могут и потрескаться от вражеских атак. Много темных участков, которые подсвечиваются фонариком. Его необходимо периодически заряжать, переносной зарядкой. Можно разбивать фонари, и, надев прибор ночного видения, перестрелять ослепших во тьме противников в режиме стелс. Метро 2033 невероятно атмосферная игра, недостатками которой можно считать только отсутствие большого открытого мира, и, как следствие, короткая восьми-девяти часовая кампания. Действительно страшных моментов мало, но и те что есть, способны подавить много выбросов адреналина» (Метро 2033. Электронный ресурс).

В связи с шутерами исследователь игр В. Беликов отмечает: «Нередко подростки, юные игроки с еще несформированной психикой и моральными устоями, переносят насилие из игр в реальную жизнь! Вместо того, чтобы развивать через игры такие важные качества, как сострадание, милосердие и доброту, молодым игрокам предлагается убивать, дабы показать свое превосходство, почувствовать вседозволенность, возвысить себя над более слабыми» (Беликов. Электронный ресурс).

Жанр игр-симуляторов получил распространение в связи с направленностью на управление процессами реальной жизни. Он имеет в качестве целевой аудитории девочек-подростков. Игра-симулятор «Sims» содержит, в частности, такой совет: «В реальной жизни слишком часто даже красивые и умные девушки оказываются одиноки. Разумеется, это лишь временные трудности, и, когда настанет правильный момент, на пути каждой достойной девочки обязательно окажется не идеальный, но такой подходящий мальчик. А пока своего принца нужно немного подождать, скрасить ожидание помогут игры, в которых персонажи Sims влюбляются, ходят на свидания и целуются» (Игры Симс. Электронный ресурс).

Жанры игр-путешествий и игр онлайн менее важны для пограничных зон, поэтому лишь обозначим их в жанровой композиции компьютерных игр. Впрочем, все они, включая и игры-путешествия, подменяют реальность виртуальностью и вместо живых переживаний дают их отражения или желания. Характерны некоторые названия из серии игр Симс: одень парня, тренажерный зал, поцелуй в магазине, создай дом мечты, красивая жизнь и т. д.

Компьютерные игры изменяют пограничные зоны, особенно для тех, кто не избежал интернет-зависимости. Бывший кибер-спортсмен Александр Милевский описывает такую картину: «Действительно, стоило мне на время воздержаться от игр, как тут же возникало чувство опустошенности и тревожного беспокойства, казалось, я все время куда-то опаздываю, что мне чего-то остро не хватает. Все мысли были только об игре, ведь таким образом я пытался воссоздать внутри себя привычную обстановку, проигрывая в сознании возможные схемы развития той или иной игровой идеи» (Милевский. Электронный ресурс).

Пограничные зоны, таким образом, могут существенно различаться в зависимости от того, сформирован ли тезаурус субъекта реальностью или виртуальностью. Этот процесс происходит в основном в ходе социализации, хотя средний возраст геймеров

стремительно растет: он к 2016 г. перевалил за 27–30 лет, при этом увеличивается и доля женщин-геймеров (Компьютерные игры... Электронный ресурс). Сама возможность преодолеть пограничность жизни путем выигрыша новой жизни (жизней), снятие пограничных для человека зон его виртуальным бессмертием, силой, никогда не иссякающими боеприпасами порождает такое смещение пограничных зон, что они видятся совсем в ином свете и не кажутся столь призывающими к ответственному поведению и боязни физической смерти, особенно в молодом возрасте.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Сегодня вызывает удивление положительная реакция подростков на сайты, в которых им на спор, на «слабо» предлагается анонимными авторами совершать действия, явно опасные для жизни (перебегать дорогу перед несущимися автомобилями, прыгать с высоких зданий и т. д.). Но как мы примем за правило, что в играх автор анонимен и его авторитет не связан с именем, а выступает как неведомая, но все видящая и везде присутствующая сила (как показывает видный польско-английский социолог Зигмунд Бауман, это эффект Большого Брата из телешоу западного образца, свидетельствующий об индивидуализации общества — Бауман, 2002), как только признаем вытекающую из многих компьютерных игр установку, что бонусом за очередную победу над врагом является дополнительная «жизнь» героя, с которым идентифицирует себя геймер, нам многое станет ясно в картине мира такого подростка, а часто человека с вполне зрелым возрастом, но жизненный опыт которого приобретен в виртуальном пространстве.

Пограничные зоны человека осознаются им совсем не там, где принято. Такому человеку не смерть угрожает, а скука незнание игровых правил. Приобретаются социальные практики вызова, нарушения принятых в обществе ценностей и норм в обмен на правила условные, ориентированные на преодоление индивидом всех и всяческих препятствий. В разряде «своих» в таком случае оказываются те, кто разделяет эти игровые правила, а «чужих» — любые враги, даже если ими в данный момент оказываются близкие по крови, но далекие по тезаурусу люди.

Тезаурусный подход позволяет увидеть пограничные зоны человеческого существования как переход от одного состояния к другому, которое понимается в пределах субъектной организации знания. Здесь приобретает особое значение «формула Ильинского» — «знание-понимание-умение» (Ильинский, 2014). Эта формула демонстрирует неоднозначность и сложность возникающих в XXI веке пограничных зон, отражающих социальные практики новых поколений.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Агарков, А. (2015) Горы и горцы. Какова жизнь в горах в 21 веке [Электронный ресурс]. URL: <http://spektr.press/gory-i-gorcy-kakova-zhizn-v-gorah-v-21-veke/> (дата обращения: 20.04.2017).

Агранат, Д. Л. и др. (2013) Тезаурусный подход: библиография публикаций научных исследований (этап 2012 года) [Электронный ресурс] / Агранат Д. Л., Алиев В. В., Биченко С. Г., Луков М. В., Луков С. В., Ретунских А. Д., Шустова Е. А. // Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение». №5 (сентябрь — октябрь). URL: <http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2013/5> (дата обращения: 20.04.2017).

Агранат, Д. Л. и др. (2014) Тезаурусный подход: библиография публикаций научных исследований (этап 2013 года) [Электронный ресурс] / Агранат Д. Л., Алиев В. В., Биченко С. Г., Луков М. В., Луков С. В., Ретунских А. Д., Шустова Е. А. // Информационный гуманитар-

ный портал «Знание. Понимание. Умение». №2 (март — апрель). URL: http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2014/2/Agranat-et-al_Thesaurus-Approach-Bibliography-2013/ (дата обращения: 20.04.2017).

Бауман, З. (2002) Индивидуализированное общество : пер. с англ. М. : Логос. 325 с.

Беликов, В. Компьютерные игры: Шокирующая реальность виртуального мира [Электронный ресурс]. URL: <https://whatisgood.ru/raznoe/games/kompyuternye-igry-shokiruyushhaya-realnost-virtualnogo-mira-2/> (дата обращения: 20.04.2017).

Гарифуллина, А. В., Давыденко, Ю. В., Щербакова, Н. Е. (2013) Игра с правилами как средство развития волевых качеств дошкольника // Педагогика: традиции и инновации: материалы IV Междунар. науч. конф. (Челябинск, декабрь 2013 г.). Челябинск : Два комсомольца. С. 45–48.

Гофман, И. (2000) Представление себя другим в повседневной жизни : пер. с англ. М. : Канон-Пресс-Ц; Кучково поле. 304 с.

Захаров, Н. В. (2008) Шекспиризм русской классической литературы: тезаурусный анализ. М. : Изд-во Моск. гуманитар. ун-та. 320 с.

Захаров, Н. В., Луков Вл. А. (2012) Гений на века: Шекспир в европейской культуре. М. : ГИТР. 504 с.

Игра «Жизнь» онлайн [Электронный ресурс]. URL: <http://www.michurin.net/online-tools/life-game.html> (дата обращения: 20.04.2017).

Игры Симс [Электронный ресурс]. URL: <https://gamerulez.net/igri-sims> (дата обращения: 20.04.2017).

Ильинский, И. М. (2014) «Знание — понимание — умение» как формула перспективной научной и образовательной политики // Знание. Понимание. Умение. №1. С. 5–17.

Ковалева, А. И., Луков, В. А. (1999) Социология молодежи: Теоретические вопросы. М. : Социум. 357 с.

Ковалева, А. И., Луков, В. А., Перинская, Н. А. (2016) Социология молодежи: научная школа Московского гуманитарного университета : в 2 ч. Ч. 1. М. : Изд-во Моск. гуманитар. ун-та. 442 с.

Компьютерные игры в нашей жизни (2016) [Электронный ресурс]. URL: <http://www.minipedia.org.ua/kompyuternye-igry-v-nashej-zhizni/> (дата обращения: 20.04.2017).

Кузнецова, Т. Ф. (2012) Культурная картина мира: теоретические проблемы : науч. монография. М. : ГИТР. 250 с.

Кузнецова, Т. Ф., Луков, Вл. А. (2009) Культурная картина мира в свете тенденций развития культурологии // Вестник Международной Академии наук (Русская секция). №1. С. 66–69.

Ламажаа, Ч. К. (2012) Тезаурусный подход для тувиноведения // Знание. Понимание. Умение. №2. С. 38–45.

Ламажаа, Ч. К. (2014) Засаянские тувинцы: образ жизни, ценности, идеалы [Электронный ресурс] // Новые исследования Тувы. № 3. URL: https://www.tuva.asia/journal/issue_23/7331-lamazhaa-zasayan.html (дата обращения 20.04.2017).

Лапшин, В. А. (2016) Пути развития человеческого потенциала под влиянием биомедицинских технологий (по мнению молодежи здоровой и с ограниченными возможностями по здоровью) // Знание. Понимание. Умение. № 3. С. 97–102.

Луков, В. А. (2012) Теории молодежи : Междисциплинарный анализ. М. : Канон + РООИ «Реабилитация». 528 с.

Луков, Вал. А., Луков Вл. А. (2004) Тезаурусный подход в гуманитарных науках // Знание. Понимание. Умение. №1. С. 93–100.

Луков, В. А., Луков, Вл. А. (2008) Тезаурусы : Субъектная организация гуманитарного знания. М. : Изд-во Нац. ин-та бизнеса. 784 с.

Луков, В. А., Луков, Вл. А. (2013) Тезаурусы II : Тезаурусный подход к пониманию человека и его мира : монография. М. : Изд-во Нац. ин-та бизнеса. 640 с.

Луков, В. А., Луков, Вл. А. (2014) Методология тезаурусного подхода: стратегия понимания // Знание. Понимание. Умение. №1. С. 18–35.

Луков, С. В. (2016) Тезаурусный подход в публикациях журнала «Знание. Понимание. Умение» (2015 г.) [Электронный ресурс] // Информационный гуманитарный портал «Знание. По-

нимание. Умение». №2 (март — апрель). URL: http://zpu-journal.ru/e-zpu/2016/2/Lukov_Thesaurus-Approach-2015/ (дата обращения: 20.04.2017).

Луков, С. В. (2017) Искусственный интеллект и киберпространство [Электронный ресурс] // Горизонты гуманитарного знания. №2. URL: (дата обращения: 20.04.2017).

Луков, С. В., Окунева, Н. И. (2016) Тезаурусный подход в социологических публикациях журнала «Знание. Понимание. Умение» (2015 г.) [Электронный ресурс] // Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение». №4 (июль — август). URL: http://zpu-journal.ru/e-zpu/2016/4/Lukov_Okuneva_Thesaurus-Approach/ (дата обращения: 20.04.2017).

Метро 2033 [Электронный ресурс]. URL: <http://gamebuka.ru/games/game-Metro-2033.html> (дата обращения 20.04.2017).

Милевский, А. Игрушки как ловушки. Исповедь бывшего кибер-спортсмена [Электронный ресурс]. URL: http://www.realisti.ru/main/pc_games?id=33#ixzz4fx30k9Qu (дата обращения 20.04.2017).

Мэй, Р. (2004) Открытие бытия. Очерки экзистенциальной психологии. М. : Институт общегуманитарных исследований. 224 с.

Погорский, Э. К. (2012) Картина мира // Знание. Понимание. Умение. № 4. С. 322–323.

Профессия монтажник [Электронный ресурс] // PROprof. ru. URL: <http://www.proprof.ru/stati/careera/vybor-professii/o-professiyah/professiya-montazhnik> (дата обращения 20.04.2017).

Сюнь-цзы (1973). Глава девятнадцатая. «О ритуале» // Древнекитайская философия: собр. текстов: в 2 т. М. : Мысль. Т. 2. 384 с. С. 174–181.

Трыков, В. П. (2007) Ранний этап журналистской деятельности Марселя Пруста: тезаурус литературы и журналистики // Тезаурусный анализ мировой культуры: сб. науч. трудов. Вып. 9. М. : Изд-во Моск. гуманит. ун-та. С. 52–73.

Трыков, В. П. (2015) Научный тезаурус Владимира Андреевича Лукова // Мировая культура в русском тезаурусе : I Академические чтения памяти Владимира Андреевича Лукова, 27 марта 2015 г. : сб. науч. трудов / редкол.: Вал. А. Луков (отв. ред.), Н. В. Захаров, Т. Ф. Кузнецова и др. М. : Изд-во Моск. гуманит. ун-та. 280 с. С. 30–38.

Хейзинга, Й. (2001) Homo ludens (Человек играющий) / пер. с нидерл. В. В. Ошиса. М. : ЭКСМО-Пресс. 352 с.

Это что-то наподобие наших Simsov? Кто-то играет хорошо, а кто-то плохо, поэтому и в нашей жизни есть люди успешные и наоборот? [Электронный ресурс]. URL: <http://www.bolshoyvopros.ru/questions/1523595-mozhet-byt-nasha-zhizn-eto-chja-to-kompjuternaja-igra.html> (дата обращения: 20.04.2017).

Юдин, Б. Г. (2016) Технонаука и «улучшение» человека // Epistemology & Philosophy of Science. Т. XLVIII, No. 2. P. 18–27.

Beiser, F. C. (2002) German Idealism: The Struggle Against Subjectivism, 1781-1801. Cambridge : Harvard University Press. 726 p.

Gardner, M. (1970) The fantastic combinations of John Conway's new solitaire game «life» // Scientific American. № 4. P. 120–123.

Goffman, E. (1972) Supportive Interchanges // Goffman, E. Relations in public microstudies of the public order. N. Y. : Harper Raw. P. 62–94.

Guo, K. J., Yolles, M., Fink, G., Iles, P. (2016) The Changing Organisation: Agency Theory in a Cross-cultural Context. Cambridge : Cambridge University Press. 449 p.

McClelland, N. C. (2010) Encyclopedia of Reincarnation and Karma. Jeff., New Carolina, London : McFarland and Co. Inc. Publ. 321 p.

Juergensmeyer, M., Roof W. C. (eds.) (2011) Encyclopedia of Global Religion. L. A., London, New Delhi : Sage. 1528 p.

Inden, R. B. (2000) Imagining India. C. Hurst & Co. Publishers. 298 p.

Park, R. E. (1928) Human Migration and the Marginal Man // American Journal of Sociology. Vol. XXXIII. No. 6. P. 881–893.

Pepper, A., Gore, J. (2012) Behavioral agency theory: new foundations for theorizing about executive compensation // Journal of management [El. resourse]. URL: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0149206312461054> (дата обращения: 20.04.2017)

Rahimi, S. (2015) Meaning, Madness and Political Subjectivity: A Study of Schizophrenia and Culture in Turkey. Oxford & New York : Routledge. 246 p.

Roberts, S. (2015) Genius At Play: The Curious Mind of John Horton Conway. New York, London : Bloombery. 480 p.

Solomon, R. C. (2005) Subjectivity // Honderich, T. (ed.) Oxford Companion to Philosophy. Oxford University Press. P. 900.

Yolles, M. Fink, G. (2015) A General Theory of Generic Modelling and Paradigm Shifts: Parts 1–3 // Kybernetes. Vol. 44, No. 2. P. 283–310.

REFERENCES

Agarkov, A. (2015) Gory i gorcy. Kakova zhizn' v gorah v 21 veke [online] Available at: <http://spektr.press/gory-i-gorcy-kakova-zhizn-v-gorah-v-21-veke/> (access date: 20.04.2017). (In Russ.)

Agranat, D. L. i dr. (2013) Tezaurusnyj podhod: bibliografiya publikacij nauchnyh issledovanij (ehtap 2012 goda) [online] / Agranat D. L., Aliev V. V., Bichenko S. G., Lukov M. V., Lukov S. V., Retunskih A. D., Shustova E. A. *Informacionnyj gumanitarnyj portal «Znanie. Ponimanie. Umenie»*, no. 5 (sentyabr' — oktyabr'). Available at: <http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2013/5> (access date: 20.04.2017). (In Russ.)

Agranat, D. L. i dr. (2014) Tezaurusnyj podhod: bibliografiya publikacij nauchnyh issledovanij (ehtap 2013 goda) [online] / Agranat D. L., Aliev V. V., Bichenko S. G., Lukov M. V., Lukov S. V., Retunskih A. D., Shustova E. A. *Informacionnyj gumanitarnyj portal «Znanie. Ponimanie. Umenie»*, no. 2 (mart — april'). Available at: http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2014/2/Agranat-et-al_Thesaurus-Approach-Bibliography-2013/ (access date: 20.04.2017). (In Russ.)

Bauman, Z. (2002) *Individualizirovannoe obschestvo* : per. s angl. Moscow, Logos. 325 p. (In Russ.)

Belikov, V. Komp'yuternye igry: Shokiruyushchaya real'nost' virtual'nogo mira [online]. Available at: <https://whatisgood.ru/raznoe/games/kompyuternye-igry-shokiruyushchaya-realnost-virtualnogo-mira-2/> (access date: 20.04.2017). (In Russ.)

Garifullina, A. V., Davydenko, Yu. V. and Shcherbakova, N. E. (2013) Igra s pravilami kak sredstvo razvitiya volevyh kachestv doskol'nika. *Pedagogika: tradicii i innovacii*: materialy IV Mezhdunar. nauch. konf. (Chelyabinsk, dekabr' 2013 g.). Chelyabinsk, Dva komsomol'ca. Pp. 45–48. (In Russ.)

Gofman, I. (2000) *Predstavlenie sebya drugim v povsednevnoj zhizni* : per. s angl. Moscow, Kanon-Press-C; Kuchkovo pole. 304 p. (In Russ.)

Zaharov, N. V. (2008) *Shkspirizm russkoj klassicheskoj literatury: tezaurusnyj analiz*. Moscow, Izd-vo Mosk. gumanit. un-ta. 320 p. (In Russ.)

Zaharov, N. V. and Lukov V. A. (2012) *Genij na veka: Shkspir v evropejskoj kul'ture*. Moscow, GИTR. 504 p. (In Russ.)

Igra «Zbizn'» onlajn [online] Available at: <http://www.michurin.net/online-tools/life-game.html> (access date: 20.04.2017). (In Russ.)

Igry Sims [online] Available at: <https://gamerulez.net/igri-sims> (data obrashcheniya: 20.04.2017). (In Russ.)

Il'inskij, I. M. (2014) «Znanie — ponimanie — umenie» kak formula perspektivnoj nauchnoj i obrazovatel'noj politiki. *Znanie. Ponimanie. Umenie*, no.1, pp. 5–17. (In Russ.)

Kovaleva, A. I. and Lukov, V. A. (1999) *Sociologiya molodezhi: Teoreticheskie voprosy*. Moscow, Socium. 357 p. (In Russ.)

Kovaleva, A. I., Lukov, V. A. and Perinskaya, N. A. (2016) *Sociologiya molodezhi: nauchnaya sbkola Moskovskogo gumanitarnogo universiteta* : v 2 ch. Ch. 1. Moscow, Izd-vo Mosk. gumanit. un-ta. 442 p. (In Russ.)

Komp'yuternye igry v nashej zhizni (2016) [online]. Available at: <http://www.minipedia.org.ua/kompyuternye-igry-v-nashej-zhizni/> (access date: 20.04.2017). (In Russ.)

- Kuznecova, T. F. (2012) *Kul'turnaya kartina mira: teoreticheskie problemy* : nauch. monografiya. Moscow, GИTR. 250 p. (In Russ.)
- Kuznecova, T. F. and Lukov, V. A. (2009) Kul'turnaya kartina mira v svete tendencij razvitiya kul'turologii. *Vestnik Mezhdunarodnoj Akademii nauk (Russkaya sekciya)*, no.1, pp. 66–69. (In Russ.)
- Lamazhaa, Ch. K. (2012) Tezaurusnyj podhod dlya tuvinnovedeniya. *Znanie. Ponimanie. Umenie*, no. 2, pp. 38–45. (In Russ.)
- Lamazhaa, Ch. K. (2014) Zasayanskije tuvincy: obraz zhizni, cennosti, idealy. *Novye issledovaniya Tuvy*, no. 3. [online] Available at: https://www.tuva.asia/journal/issue_23/7331-lamazhaa-zasayan.html (access date: 20.04.2017). (In Russ.)
- Lapshin, V. A. (2016) Puti razvitiya chelovecheskogo potentsiala pod vliyaniem biomeditsinskih tekhnologij (po mneniyu molodezhi zdorovoj i s ogranichennymi vozmozhnostyami po zdorov'yu). *Znanie. Ponimanie. Umenie*, no. 3, pp. 97–102. (In Russ.)
- Lukov, V. A. (2012) *Teorii molodezbi : Mezhdisciplinarnyj analiz*. Moscow, Kanon + ROOI «Reabilitaciya». 528 p. (In Russ.)
- Lukov, V. A. and Lukov V. A. (2004) Tezaurusnyj podhod v gumanitarnyh naukah. *Znanie. Ponimanie. Umenie*, no.1, pp. 93–100. (In Russ.)
- Lukov, V. A. and Lukov, V. A. (2008) *Tezaurusy : Sub»ektnaya organizaciya gumanitarnogo znaniya*. Moscow, Izd-vo Nac. in-ta biznesa. 784 p. (In Russ.)
- Lukov, V. A. and Lukov, V. A. (2013) *Tezaurusy II : Tezaurusnyj podhod k ponimaniyu cheloveka i ego mira* : monografiya. Moscow, Izd-vo Nac. in-ta biznesa. 640 p. (In Russ.)
- Lukov, V. A. and Lukov, V. A. (2014) Metodologiya tezaurusnogo podhoda: strategiya ponimaniya. *Znanie. Ponimanie. Umenie*, no.1, pp. 18–35. (In Russ.)
- Lukov, S. V. (2016) Tezaurusnyj podhod v publikacijah zhurnala «Znanie. Ponimanie. Umenie» (2015 g.). *Informacionnyj gumanitarnyj portal «Znanie. Ponimanie. Umenie»*, no. 2 (mart — april') [online] Available at: http://zpu-journal.ru/e-zpu/2016/2/Lukov_Thesaurus-Approach-2015/ (access date: 20.04.2017). (In Russ.)
- Lukov, S. V. (2017) Iskusstvennyj intellekt i kiberprostranstvo. *Gorizonty gumanitarnogo znaniya*. no.2. [online] Available at: (access date: 20.04.2017). (In Russ.)
- Lukov, S. V. and Okuneva, N. I. (2016) Tezaurusnyj podhod v sociologicheskij publikacijah zhurnala «Znanie. Ponimanie. Umenie» (2015 g.). *Informacionnyj gumanitarnyj portal «Znanie. Ponimanie. Umenie»*, no. 4 (iyul' — avgust) [online] Available at: http://zpu-journal.ru/e-zpu/2016/4/Lukov_Okuneva_Thesaurus-Approach/ (access date: 20.04.2017). (In Russ.)
- Metro 2033* [online] Available at: <http://gamebuka.ru/games/game-Metro-2033.html> (access date 20.04.2017). (In Russ.)
- Milevskij, A. Igrushki kak lovushki. Ispoved' byvshego kiber-sportsmena [online] Available at: http://www.realisti.ru/main/pc_games?id=33#ixzz4fx30k9Qy (access date: 20.04.2017). (In Russ.)
- Mehj, R. (2004) *Otkrytie bytiya. Ocherki ebkzistencial'noj psibologii*. Moscow, Institut obshchegumanitarnyh issledovanij. 224 p. (In Russ.)
- Pogorskij, E. K. (2012) Kartina mira. *Znanie. Ponimanie. Umenie*, no. 4, pp. 322–323. (In Russ.)
- Professiya montazhnik. *PROprof. ru* [online] Available at: <http://www.proprof.ru/stati/careera/vybor-professii/o-professiyah/professiya-montazhnik> (access date: 20.04.2017). (In Russ.)
- Syun'-czy (1973). Glava devyatnadcataya. «O rituale». In: *Drevnekitajskaya filozofiya: sobr. tekstov: v 2 t.* Moscow, Mysl'. T. 2. 384 p. Pp. 174–181. (In Russ.)
- Trykov, V. P. (2007) Rannij ehtap zhurnalistskoj deyatel'nosti Marselya Prusta: Atezaurusy literatury i zhurnalistiki. In: *Tezaurusnyj analiz mirovoj kul'tury: sb. nauch. trudov. Vyp. 9.* Moscow, Izd-vo Mosk. gumanit. un-ta. Pp. 52–73. (In Russ.)
- Trykov, V. P. (2015) Nauchnyj tezaurus Vladimira Andreevicha Lukova. In: *Mirovaya kul'tura v russkom tezauruse : I Akademicheskie chteniya pamyati Vladimira Andreevicha Lukova, 27 marta 2015 g. : sb. nauch. trudov / redkol.: Val. A. Lukov (otv. red.), N. V. Zaharov, T. F. Kuznecova i dr.* Moscow, Izd-vo Mosk. gumanit. un-ta, 2015. 280 p. Pp. 30–38. (In Russ.)
- Hejzinga, J. (2001) *Homo ludens (Chelovek igrayushchij)* / per. s niderl. V. V. Oshisa. Moscow, EHKSMO-Press. 352 p. (In Russ.)

Etto chto-to napodobie nashib Simsov? Kto-to igraet borosho, a kto-to plobo, poebtomu i v n-ashej zbizni est' lyudi uspesbnye i naoborot? [online] Available at: <http://www.bolshoyvopros.ru/questions/1523595-mozhet-byt-nasha-zhizn-eto-chja-to-kompjuternaja-igra.html> (access date: 20.04.2017). (In Russ.)

Yudin, B. G. (2016) Tekhnonauka i «uluchshenie» cheloveka. *Epistemology & Philosophy of Science*, t. XLVIII, no. 2. pp. 18–27. (In Russ.)

Beiser, F. C. (2002) *German Idealism: The Struggle Against Subjectivism, 1781-1801*. Cambridge : Harvard University Press. 726 p.

Gardner, M. (1970) The fantastic combinations of John Conway's new solitaire game «life». *Scientific American*, no. 4, pp. 120–123.

Goffman, E. (1972) Supportive Interchanges. In: Goffman, E. *Relations in public microstudies of the public order*. New York : Harper Raw. Pp. 62–94.

Guo, K. J., Yolles, M., Fink, G. and Iles, P. (2016) *The Changing Organisation: Agency Theory in a Cross-cultural Context*. Cambridge : Cambridge University Press. 449 p.

McClelland, N. C. (2010) *Encyclopedia of Reincarnation and Karma*. Jeff., New Carolina, London : McFarland and Co. Inc. Publ. 321 p.

Juergensmeyer, M. and Roof, W. C. (eds.) (2011) *Encyclopedia of Global Religion*. L. A., London, New Dehli : Sage. 1528 p.

Inden, R. B. (2000) *Imagining India*. C. Hurst & Co. Publishers. 298 p.

Park, R. E. (1928) Human Migration and the Marginal Man. *American Journal of Sociology*, vol. XXXIII, no. 6, pp. 881–893.

Pepper, A. and Gore, J. (2012) Behavioral agency theory: new foundations for theorizing about executive compensation. *Journal of management* [online] Available at: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0149206312461054> (access date:20.04.2017)

Rahimi, S. (2015) *Meaning, Madness and Political Subjectivity: A Study of Schizophrenia and Culture in Turkey*. Oxford & New York : Routledge. 246 p.

Roberts, S. (2015) *Genius At Play: The Curious Mind of John Horton Conway*. New York, London : Bloombery. 480 p.

Solomon, R. C. (2005) Subjectivity. In: Honderich, T. (ed.) *Oxford Companion to Philosophy*. Oxford University Press. P. 900.

Yolles, M. and Fink, G. (2015) A General Theory of Generic Modelling and Paradigm Shifts: Parts 1–3. *Kybernetes*, vol. 44, no. 2, pp. 283–310.

Дата поступления: 07.03.2017 г.

Луков Валерий Андреевич — доктор философских наук, профессор, директор Института фундаментальных и прикладных исследований Московского гуманитарного университета, заслуженный деятель науки Российской Федерации, академик Международной академии наук (IAS, Инсбрук). Адрес: 111395, Россия, г. Москва, ул. Юности, д. 5. Тел.: +7 (499) 374-75-95. Эл. адрес: v-lukov@list.ru

Lukov Valery Andreevich, Doctor of Philosophy, Professor, Director, Institute of Fundamental and Applied Studies, Moscow University for the Humanities; Honored Scientist of the Russian Federation, full member of the International Academy of Science (Innsbruck). Postal address: 5 Yunosti St., Moscow, Russian Federation 111395. Tel.: +7 (499) 37-75-95. E-mail: v-lukov@list.ru

Для цитирования:

Луков В. А. Пограничные зоны человеческого существования и их осознание человеком [Электронный ресурс] // Горизонты гуманитарного знания. 2017, №2. URL: <http://journals.mosgu.ru/ggz/article/view/457> (дата обращения: дд.мм.гггг.). DOI: 10.17805/ggz.2017.2.1