

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2020.5.28>

Матюшенко Ульяна Анатольевна

**Гендерная репрезентация героинь серии игр "Dragon Age"**

Цель исследования - классифицировать героинь серии игр "Dragon Age" согласно системам архетипов и сюжетным линиям, чтобы проследить качественные нарративные установки персонажей. В статье рассмотрены сюжетные классификации Дж. Кемпбелла и В. Проппа, а также системы архетипов К. Юнга и К. Пирсон. На их основе классифицированы героини "Dragon Age", где игра рассмотрена как обособленная онтологическая реальность. Научная новизна заключается в использовании литературоведческих приемов при анализе героинь, а также в анализе нарративной составляющей видеоигры. Полученные результаты показали, что качественные изменения в проработке героинь не зависят от новизны игры, а опираются на архетип и полноту реализации сюжетных линий.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/9/2020/5/28.html](http://www.gramota.net/materials/9/2020/5/28.html)

Источник

**Манускрипт**

Тамбов: Грамота, 2020. Том 13. Выпуск 5. С. 146-150. ISSN 2618-9690.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/9.html](http://www.gramota.net/editions/9.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/9/2020/5/](http://www.gramota.net/materials/9/2020/5/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [hlist@gramota.net](mailto:hlist@gramota.net)

3. **Васильев Н. В.** Наука и общество в XXI веке [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nauka-i-obshchestvo-v-xxi-veke/viewer> (дата обращения: 02.04.2020).
4. **Горохов В. Г.** Знать, чтобы делать. История инженерной профессии. М.: Знание, 1987. 176 с.
5. **Дягилева Т. В., Дягилев В. Ф.** Инновационные технологии в образовательном процессе: монография: в 2-х т. / отв. ред. П. М. Косьянов. Тюмень: ТИУ, 2019. Т. 2. 164 с.
6. **Елисеева Е. В.** Геймификация как тренд в развитии системы профессионального образования // Научный альманах. 2015. № 10 (12): в 5-ти ч. Ч. 2. С. 162-164.
7. **Кашеев А. В.** Инженерная деятельность в современных условиях // Актуальные проблемы современной науки. 2013. № 5 (73). С. 41-44.
8. **Кирсанов А. А., Кондратьев В. В.** Инженерная деятельность и профессиональная компетентность специалиста [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/inzhenernaya-deyatelnost-i-professionalnaya-kompetentnost-spetsialista/viewer> (дата обращения: 02.04.2020).
9. **Орешников И. М.** Философия техники и инженерной деятельности: учеб. пособие. Уфа: Изд-во УГНТУ, 2008. 109 с.
10. **Орлова О. В., Титова В. Н.** Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. № 9 (162). С. 60-63.
11. **Рожко К. Г.** Категория и принцип деятельности. Тюмень: РИЦ ТГАКИ, 2009. 156 с.
12. **Селиванов Ф. А.** Этика – инженеру. Тюмень: ТюмГНГУ, 2010. 152 с.
13. **Степин В. С., Горохов В. Г., Розов М. А.** Философия науки и техники. М.: Гардарики, 1996. 400 с.
14. **Сычев А. А.** Экологическая ответственность инженера // Ведомости прикладной этики. 2014. № 44. С. 37-54.
15. **Шангина Е. И.** Проблемы подготовки будущих инженеров в современных условиях [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-podgotovki-buduschih-inzhenerov-v-sovremennyh-usloviyah/viewer> (дата обращения: 02.04.2020).
16. <https://www.business.ru/news/9889-v-rossii-poyavitsya-novaya-professiya-tsifrovizator-dlya-malogo-biznesa> (дата обращения: 02.04.2020).

### Ethicalisation of Engineering in the Age of Digitalisation

Kal'va Inna Sergeevna

Dyagileva Tat'yana Vladimirovna, Doctor in Philosophy, Associate Professor

Tyumen Industrial University

*Inna.kalva@yandex.ru; LazutinaTV@yandex.ru*

The aim of the study is to determine specifics of engineering, which is treated as a sociocultural phenomenon influencing changes in political, economic, social life of the society. It is proven that a change of an engineer's status throughout scientific history depends on a degree of the technosphere development. The study is novel in that it defines the content of the notion "digital engineer" used to denote a personality type of an engineer, which is characterised by a combination of professional and informational competences, the latter being among the crucial ones in the age of digitalisation. The results have proven that it is necessary to teach the principles of engineering ethicalisation to students for further successful development of the society.

*Key words and phrases:* engineering; digital engineer; ethics; digitalisation; gamification.

УДК 130.2:004.946

Дата поступления рукописи: 28.03.2020

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2020.5.28>

**Цель исследования** – классифицировать героинь серии игр "Dragon Age" согласно системам архетипов и сюжетным линиям, чтобы проследить качественные нарративные установки персонажей. В статье рассмотрены сюжетные классификации Дж. Кемпбелла и В. Проппа, а также системы архетипов К. Юнга и К. Пирсон. На их основе классифицированы героини "Dragon Age", где игра рассмотрена как обособленная онтологическая реальность. **Научная новизна** заключается в использовании литературоведческих приемов при анализе героинь, а также в анализе нарративной составляющей видеоигры. **Полученные результаты** показали, что качественные изменения в проработке героинь не зависят от новизны игры, а опираются на архетип и полноту реализации сюжетных линий.

**Ключевые слова и фразы:** видеоигры; героиня; герой; компьютерные игры; "Dragon Age"; архетип.

**Матюшенко Ульяна Анатольевна**

Национальный исследовательский Томский государственный университет

*masterwhisper@yandex.ru*

### Гендерная репрезентация героинь серии игр "Dragon Age"

За женскими персонажами в видеоиграх закрепились узкие репрезентативные установки, которые не позволяют нарративной составляющей развиваться в соответствии с культурными изменениями. Проблема гендерной репрезентации в видеоиграх освещается в разных ключах: например, согласно исследованию 2016 года,

в киноиндустрии героини в целом моложе мужских персонажей, а их функции зачастую ограничиваются типажом жены и матери [6, с. 74]. Исследователь Т. Дитц определил, что большинство персонажей женского пола в 33 видеоиграх изображались как «девы в беде». Он заявляет в своем исследовании, что «это представление вредно для детей обоюбого пола, поскольку они усвоят эти ожидания и примут идею, что женщины должны рассматриваться как слабые, как жертвы и как сексуальные объекты» [8, р. 426].

*Теоретическую базу* работы составляют труды следующих исследователей: Эш Кэприелов [10], Т. Дитц [8], Е. В. Галаниной, А. С. Ветушинского [2], А. В. Вишневого [1], Дастина Хансен [9].

Согласно Дастину Хансену (“Game on!: Video Game History”), видеоигры имеют значимые этапы, на рубеже которых они претерпевали важные качественные изменения [Ibidem, p. 14-15]. Существенными рубежами являются 2000 и 2010 года – за этот период игры не только шагнули в техническом плане, но и качественно изменились под влиянием изменяющейся массовой культуры. В данной статье мы рассматриваем игры серии “Dragon Age”, которые выпускались в промежуток времени с 2009 по 2014 гг.

А. В. Вишневский, говоря об онтологическом статусе видеоигр, указывает, что это особая виртуальная реальность [1, с. 91]. Нам важно выделить основные парадигмы реализации героинь, чтобы определить, какие модели поведения они транслируют и насколько существенно их влияние на сюжет.

Е. В. Галанина разграничивает понятие героя и персонажа, и при определении героини видеоигры мы будем опираться на ее точку зрения. Согласно Е. В. Галаниной и А. С. Ветушинскому, герой имеет антропоморфные черты характера, в то время как персонаж лишен персонификации, характерных черт [2, с. 39]. Таким образом, героиня в видеоигре – это герой, имеющий женский гендер, который отражается в его антропоморфных чертах характера.

В “Dragon Age” отчетливо видна линия традиции Дж. Толкина. Для соотнесения сюжетов будет рационально пользоваться мифологическим нарративом, который описан в книге Дж. Кемпбелла «Тысячеликий герой» [3], а также трудом В. Проппа «Морфология русской сказки» [5].

Согласно К. Юнгу, существует шесть основных архетипов, которые поделены на мужское и женское начало [7]. Мы рассмотрим, насколько современные концепции героинь подходят под выделенные архетипы. Это позволит установить поведенческие модели героинь, которые легли в основу их характеров.

Согласно Дж. Кемпбеллу, герой проходит следующие стадии становления в контексте истории: странствия, инициация, возвращение.

Согласно В. Проппу, история имеет исходную ситуацию, из которой протекает ряд возможных ситуаций, а именно:

1. Уход из дома; запрет и нарушение запрета; разведка; антагонист получает сведения о жертве; обман. На этом этапе читатель сказки знакомится с героем, его семьей, с целью и с врагом.

2. Недостача; поиск; герой попадает в беду; даритель или волшебный предмет; победа над врагом; восполнение недостачи; возвращение.

3. Неузнанный герой; обвинения; испытания; открытие; наказание врага и награда.

Помимо этих исследователей, стоит обратить внимание на концепцию двенадцати архетипов К. Пирсон и М. Марка [4]. Она делит архетипы по следующим категориям:

1. Тоска по раю: Простодушный, Искатель, Мудрец.

2. Оставляющие след в мире: Герой, Бунтарь, Маг.

3. Ищущие в людях якорь: славный малый, любовник, шут.

4. Структурирование мира: заботливый, творец, правитель.

Определение героини по архетипу позволит понять, какую роль она играет в видеоигре и насколько эта роль значима. При выявлении нарративных основ мы будем пользоваться сравнительно-типологическим и интерпретационным *методом*.

Научная новизна заключается в использовании литературоведческих *методов* при анализе героинь, а также в анализе нарративной составляющей видеоигры при рассмотрении проблемы гендерной репрезентации.

Исследование *актуально*, поскольку на сегодняшний день ввиду социокультурных факторов ведется активная работа по расширению роли героинь в видеоиграх. В исследовании “Representation of Women in Video Games” («Репрезентация женщин в видеоиграх») говорится, что с течением времени женские нарративные роли становятся шире под влиянием идеологии феминизма, которая влияет на социокультурные аспекты. Помимо этого есть и экономический фактор: женщины стали чаще играть в видеоигры, что ставит перед разработчиками задачу расширять нарративные линии [10, р. 30-31].

Согласно нашей гипотезе, с течением времени героини видеоигр претерпели качественную трансформацию: их сюжетные линии и характеры стали многообразнее, проработаннее и глубже.

Цель нашего исследования состоит в отслеживании качественных нарративных установок героинь посредством их классификации согласно системам архетипов и сюжетным линиям. Следовательно, основная наша *задача* – это соотнести главных героинь серии “Dragon Age” с нарративными и архетипичными парадигмами.

*Практическая значимость* состоит в том, что результаты исследования позволяют проследить основные концепции в создании героинь в данной серии видеоигр. Они могут способствовать образованию принципиально новых героинь, которые будут наиболее широким образом реализовываться в сюжете. Это позволит разнообразить нарративные основания сюжетных видеоигр, что создаст развитую и многоуровневую онтологическую реальность игры.

Лелиана из “Dragon Age”: “Origins” представляет архетип деви в беде – этот архетип часто появляется в фольклоре и современных сюжетных историях. Главный герой встречает Лелиану, когда та находится в споре

с группой недоброжелательно настроенных мужчин. На протяжении путешествия Лелиана демонстрирует традиционные женские качества: жалостливость, любовь к красивым вещам, стремление позаботиться о главном герое. Согласно типологии Дж. Кемпбелла, Лелиана проходит собственный сюжетный путь: она слышит зов богини Андрасте во сне и понимает, что ей нужно отправиться в странствия, чтобы помочь миру; Лелиана переживает переломный момент во время встречи с собственной «богиней» – бывшей наставницей, которую Лелиана может убить, тем самым ужесточив свой характер. В конце своего пути Лелиана, так или иначе, возвращается к тому, от чего пришла: либо к работе барда, либо к служению богине Андрасте. Таким образом, эта героиня имеет собственную полноценную сюжетную линию, согласно Дж. Кемпбеллу. Согласно архетипам К. Пирсон, Лелиана относится к типу заботливого, поскольку она стремится упорядочить хаос в мире, помогая главному герою и следуя своему божественному зову.

Следующая спутница из данной игры – Морриган. Морриган является собирательным образом многих фольклорных персонажей: она живет на болоте, владеет запрещенной магией, умеет оборачиваться в зверей, разговаривает стихами и свысока смотрит на окружающих людей. Морриган не проходит сюжет Дж. Кемпбелла, но в сюжете В. Проппа, напротив, Морриган реализуется очень ярко: она покидает дом, и мать по ее же повелению спрашивается с собственным антагонистом (собственной матерью) с помощью главного героя, а затем возвращается к привычному образу жизни. Кроме того, в ходе сюжета Морриган может зачать ребенка, что подчеркивает ее фольклорное основание – ведьма-мать, которая рождает себе подобных ради передачи сил. Согласно типологии К. Пирсон, Морриган является бунтарем: она пытается сломать неработающую систему запретов, которые ей как ведьме с болот чужды. Сама она не имеет цели упорядочить мир или побороть глобальное зло.

Шейла является каменным големом, в теле которого заключена реальная человеческая душа. Несмотря на то, что она не имеет развернутой истории, линия Дж. Кемпбелла все-таки прослеживается: после того как героиня участвовала в войне, она захотела узнать о своем человеческом прошлом, из-за чего направилась в странствия. По типологии К. Юнга эта линия согласуется с типом героя. Шейла даже пребывала в своеобразном «чреве кита», когда потеряла возможность двигаться и мыслить и просто окаменела на несколько лет. Линия Шейлы имеет своеобразное завершение, когда она, вспомнив свое прошлое, просит главного героя провести ее в фамильное место. Таким образом, Шейла проходит по системе Дж. Кемпбелла и В. Проппа. Согласно системе архетипов, Шейла – искатель. Она проявляет любопытство не к награде, а к самому факту приключения, стремится познать мир.

Бетани появляется во второй части серии. Она может опционально погибнуть в самом начале игры или в середине игры, и через нее частично реализуется мотив девы в беде. Единственная функция Бетани – исчезновение на каком-то из этапов игры, поскольку рано или поздно она покидает команду игрока, поэтому ее характер в рамках сюжетной линии развит крайне слабо. Из-за слабой проработки характера также сложно определить и ее архетип, поскольку как героиня она не имеет конкретной жизненной цели или хотя бы примерного ориентира.

Авелин является ярким примером архетипа героя (девы-воительницы): она носит щит и меч, склонна к систематизации и упорядочиванию мира, и это качество в итоге реализуется в сюжете, когда Авелин становится капитаном стражи. Согласно классификации Дж. Кемпбелла, Авелин – спутник на первом этапе путешествия героя, один из главных помощников. Сюжетную линию Авелин можно вписать в классификацию В. Проппа: Авелин отправляется в путешествие по нуждам семьи (вместе с мужем бежит от Мора), сталкивается с врагом (попадает в засаду), встречает помощника в лице главного героя (волшебный помощник), претерпевает гибель мужа (вред семье своими действиями), приобретает новую личность и новый статус, становясь капитаном стражи в новом городе. Авелин демонстрирует качества, которые согласуются с архетипом правителя.

Мерриль ярко демонстрирует архетип простодушного: она по-доброму относится ко всем окружающим, игнорирует критику, крайне мягкосердечна и наивна. Также ее отличает тоска по «раю» – она стремится восстановить утраченное наследие своего клана. Мерриль во многом повторяет историю Морриган: она не добровольно отправляется в путешествие с главным героем, а ее отправляет наставница в качестве, с одной стороны, дара для главного героя, а с другой стороны – ради того, чтобы избавиться от темной магии, которой владеет Мерриль. На этом основании героиню можно отнести к архетипу ведьмы. Согласно сюжетной линии В. Проппа, Мерриль частично проходит основные этапы: она покидает семью, чтобы восстановить утраченное наследие, сталкивается с противодействием и, в одном из вариантов сюжета, может вернуться в клан, восстанавливая потерянное наследие.

Изабелла реализует архетип искателя. Она – пират, ищущий приключения ради процесса приключений, а не ради результата. Согласно классификации К. Юнга, Изабелла изображена плутом: она хитра, нахальна, изворотлива. Изабелла проходит сюжетный путь по Дж. Кемпбеллу. Зов к странствиям Изабелла испытывает еще за кадром игры, и о нем мы можем узнать только с ее слов; игрок встречает Изабеллу уже на стадии инициации, и главный герой для нее является Богиней, которая обеспечивает ей божественное покровительство. Кульминация процесса инициации проходит тогда, когда Изабелла сознается в совершенном преступлении. После этого начинается ее медленное возвращение «домой» – к тому, от чего она бежала. Она преодолевает последний порог – побеждает главаря воинственной расы, но спасение приходит в виде «божественной помощи» главного героя.

Сэра из игры 2014 года реализуется по тем же сюжетным парадигмам. Кроме того, она так же представляет архетип плута, поскольку обладает нужными качествами. В классификации К. Пирсон Сэра реализует

архетип бунтаря. Сэра не стремится к приключениям ради приключений, а пытается сломать неработающую систему. Эта героиня идет вразрез богатым дворянам и поддерживает «народ из народа» – то есть простых людей. Сэра испытывает зов к странствиям и встречается с богиней – главным героем, с которым может произойти как примирение, так и конфликт. Пребывание «во чреве кита» происходит, когда Сэра оказывается в потустороннем мире и переосмысляет свое мировоззрение. После своих странствий Сэра возвращается к тому, от чего уходила: к простой жизни, смысл которой она видит в борьбе с дворянством в пользу простых людей. В линии героини отчетливо видна преемственность из предыдущих частей.

Кассандра из “Dragon Age Inquisition” (2014) полностью повторяет концепцию героя-правителя Авелин. Это сильная героиня, образ которой строится по типично мужскому типу героя: она носит доспехи, может командовать отрядом, имеет сильный волевой характер. Она также проходит сюжетный путь волшебной сказки В. Проппа: уходит из семьи, чтобы найти решение проблемы мирового масштаба; сталкивается с неразрешимыми препятствиями, встречает волшебного помощника – главного героя игры. По итогу своих странствий Кассандра решает проблему с помощью главного героя, после чего она возвращается к своим изначальным воинским обязанностям.

Наиболее интересно реализована Лелиана в этой же игре 2014 года. Теперь Лелиана стремится познать изнаночную сторону мира, она стала теньвым посредником между бытовым миром и миром интриг. Она владеет своей разведывательной организацией, но при этом Лелиана сохранила набожность, которая как бы связывает ее со сверхъестественным миром. Лелиана реализует архетип тени и мага – эти архетипы не свойственны женским персонажам. Также она проходит сюжетный путь как у Дж. Кемпбелла, так и у В. Проппа. Она испытывает зов к странствиям и осознает необходимость отправиться на поиски решения глобальной мировой проблемы. Согласно В. Проппу, Лелиана, как и Кассандра, встречает волшебного спутника – главного героя. По Дж. Кемпбеллу, героиня также пребывает «во чреве кита», когда разочаровывается в своих убеждениях и переосмысляет свою жизнь после гибели своей покровительницы. Лелиана встречается с богиней – Андрасте, в которую она верила еще с первой игры 2009 года. Возвращение реализуется в двух направлениях: она принимает свое божественное предназначение и становится жрицей, что еще больше ее сближает с тенью; или Лелиана остается командиром шпионов, что сближает ее с магом. Лелиана является самым развитым персонажем с учетом этих двух сюжетных концепций.

Жозефина из игры 2014 года реализует архетип девы. Она является советницей главного героя и не принимает непосредственного участия в сюжете. В ее сюжетной линии не реализуется ни одна парадигма. Аналогичным образом реализована героиня Вивьен, которая также представляет архетип девы. В ней также можно проследить архетип правителя – она стремится отдавать указания другим героям, а также смотрит на всех сверху вниз, однако сюжетные линии Вивьен не раскрыты.

Проанализировав вышеперечисленных героинь, мы пришли к следующим **выводам**:

- проработанность героини зависит от основного архетипа. Так, например, архетип девы как наиболее типичный для женских персонажей проявил себя как наименее разнообразный, реализованный в сюжете самым скудным образом. Это говорит о том, что архетип девы изжил себя, а героини этого архетипа либо не претерпевают трансформацию в сюжете, либо эта трансформация реализована очень прозрачно;
- в играх данной серии широко реализована преемственность героинь, особенно хорошо это видно на примере архетипов Героя, Плути и, в меньшей мере, Ведьмы: архетипы героинь из старых игр переходят в новые игры, их сюжетные линии почти не меняются. Такая схематичность препятствует возникновению новых героинь;
- самым широко реализованным в сюжете оказался архетип Тени-Мага. Можно сделать вывод, что поиск неординарных решений для создания героинь позволяет наиболее широко раскрывать их в сюжете игры.

В дальнейших исследованиях мы планируем рассматривать проблему гендерной репрезентации женщин в видеоиграх с точки зрения нарратива, чтобы проследить изменения онтологической реальности видеоигр.

#### Список источников

1. Вишневский А. В. Философское осмысление понятия компьютерной игры // Вестник Омского университета. 2014. № 3. С. 91-92.
2. Галанина Е. В., Ветушинский А. С. Изменение героического и мономиф в видеоиграх // Вестник Томского государственного университета. 2019. № 33. С. 34-46.
3. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой / пер. А. П. Хомик. М. – К.: Рефл-бук; Ваклер; АСТ, 1997. 230 с.
4. Пирсон К., Марк М. Герой и бунтарь. Создание брендов с помощью архетипов. СПб.: Питер, 2005. 336 с.
5. Пропп В. Я. Морфология русской сказки. М.: Лабиринт, 2001. 147 с.
6. Халилов В. М. Гендерные репрезентации в кино США // США и Канада: экономика, политика, культура. 2016. № 6. С. 67-87.
7. Юнг К. Г. Душа и миф. Шесть архетипов / пер. А. А. Спектор. Мн.: Харвест, 2004. 400 с.
8. Dietz T. An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior // Sex Roles: A Journal of Research. 1998. Vol. 38. P. 425-442.
9. Hansen D. Game on! Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More. N. Y.: Feiwel & Friends, 2016. 217 p.
10. Kapriyev A. Representation of Women in Video Games: BA dissertation. Liverpool: Liverpool John Moores University, 2015. 37 p.

## Gender Representation of Heroines in the “Dragon Age” Game Series

Matyushenko Ul'yana Anatol'evna  
National Research Tomsk State University  
masterwhisper@yandex.ru

The study aims to classify heroines from the “Dragon Age” game series according to archetype systems and plotlines in order to trace qualitative narrative set-ups of the characters. The article reviews plot classifications of J. Campbell and V. Propp, as well as the archetype systems developed by C. Jung and C. Pearson. On that basis, the heroines of the “Dragon Age” are classified, and the game is treated as a separate ontological reality. The study is novel in that it uses literary criticism techniques to analyse the heroines, as well as in that it analyses a narrative component of the videogame. The results showed that qualitative changes in the heroines’ character development do not depend on the game’s recency but are based upon an archetype and full realization of plotlines.

*Key words and phrases:* videogames; heroine; hero; computer games; “Dragon Age”; archetype.

УДК 111:165

Дата поступления рукописи: 01.04.2020

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2020.5.29>

*Цель исследования* определяется попыткой проанализировать основные дискурсивные закономерности в истории идеи антропоцентризма, интерпретация которых неразрывно связана с возможностью описания современных представлений о мире и человеке. В статье даются разные толкования понятия антропоцентризма как одного из направлений философской мысли на разных исторических этапах, начиная с античных времен и заканчивая современными научными поисками в контексте самой актуальной проблематики. *Научная новизна* работы заключается в обосновании возможности считать идею антропоцентризма ключевым маркером философского развития мысли на всех этапах истории человечества, отражающим глобальную рефлексию человека относительно своего положения в мире и его аксиологические установки. *Полученные результаты* позволяют выйти на уровень анализа как общих, так и частных когнитивных интересов и предпочтений, представленных в различных отраслях современного научного знания, под углом когнитивных, характеризующих дискурс идеи антропоцентризма.

*Ключевые слова и фразы:* антропоцентризм; парадигма; мировоззрение; ключевая константа; концепт.

Прудченко Елена Александровна  
Дюпина Юлия Владимировна, к. филол. н., доц.  
Дизер Яна Эдуардовна  
Тюменский индустриальный университет  
prudchenkoa@tyuiu.ru; djupinajv@tyuiu.ru; dizerje@tyuiu.ru

### История понятия «антропоцентризм» в контексте современных размышлений о человеке и цивилизации

Дискурсивные траектории многих идей можно проследить через анализ презентаций соответствующих концептов в словарных статьях и близких к ним источниках, а в результате интерпретировать скрытые и явные тенденции в их историческом развитии. *Актуальность* настоящего исследования определяется тем, что антропоцентризм относится к числу тех идей, которые формируют базовую матрицу размышлений человека о себе и мире на всех этапах исторического развития. Соответственно, актуальность работы с этой идеей обусловлена как природой самой идеи, так и важностью и даже фундаментальностью самой когнитивной установки понять мир здесь и сейчас, но с опорой на предшествующий опыт постижения законов бытия и природы человека.

Изучая антропоцентризм как одно из направлений современной философской мысли, исследователи нередко указывают в своих работах некоторые фрагменты дискурсивного ряда, оказавшие влияние на его актуальные обоснования, но следует сказать, что преимущественно идея антропоцентризма изучается в синхронии, относительно конкретной эпохи или даже персоналий. Среди примеров таких исследований могут быть названы труды А. Н. Кузнецова, Т. Н. Павловой и др. Важно отметить, что последовательное описание истории понятия так и остается перспективой научного поиска. В связи с этим научная новизна нашего исследования определяется поиском закономерностей в истории этого понятия и одновременно попыткой описания антропоцентризма как ключевой идеи философского дискурса.

Исходя из вышесказанного, основной *задачей* работы, фрагмент которой представлен в этой статье, является последовательное описание развития понятия антропоцентризма в истории человеческой мысли. Кроме того, важной задачей исследования является поиск методов описания когнитивной, которая оформилась