

**ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ
РОССИЙСКОГО ОБЩЕСТВА
SPIRITUAL AND MORAL PROBLEMS
OF THE RUSSIAN SOCIETY**

ГРНТИ 02.61.25

УДК 130.2

О.Н. Новикова
(O.N. Novikova)
УГЛТУ, Екатеринбург

**ИГРОВОЙ ПРАКСИС В КУЛЬТУРЕ ПОСТМОДЕРНА
GAME PRAXIS IN THE CULTURE OF POSTMODERN**

Понятие игры тотально присутствует во всех формах и сферах человеческой деятельности. Анализ концепта «игровой праксиса» в качестве модуса человеческого мироощущения сопряжен с жизненными процессами, реконструирующими сознание современника, идеализирующего неопределенность, поливариативность своего бытия. Современник ищет личностную жизненную константу в возможности самостоятельно манипулировать, играть смыслами, ценностями, культурными формами и нормами жизни.

The concept of the play is totally presented in all forms and spheres of human activity. Analysis of the concept of “play praxis” as a mode of human attitude is connected with life processes that reconstruct the consciousness of contemporary, who idealize the uncertainty and polyvariability of one's being. A contemporary looks for a personal life constant with possibilities of manipulating, playing with meanings, values, cultural forms and norms of life.

Ключевые слова: игра, власть, игровой праксис, культура постмодерна.

Keywords: play, power, playing praxis, postmodern culture.

Мировоззрение постмодерна, разочаровавшись в достижениях науки и техники, утратив гармонию и целостность мира, поддерживая иллюзию сверхвозможностей человека, устанавливает относительность, условность и субъективность самой жизни и имеющихся норм, правил и жизненных стратегий. Игровое начало пронизывает все виды и формы современной массовой культуры, транспонируя понимание мира и бытия в качестве полифункционального текста, сформировавшего новую реальность времени – виртуальную эстетику, этику жизни (Ж.Ф. Лиотар, Ихаб Хасан, Ж. Делёз, М. Фуко, Ф. Гваттари, Ж. Деррида, Р. Барт, Ю. Кристева, Ж. Бодрийяр и др.). Стремление к созданию новой виртуальной реальности, как искусственно созданной некой реальности, помогает современнику породить

Иную реальность, в которой он достигает свои нереализованные желания и потребности.

Междисциплинарный характер изучения феномена «игрового праксиса» дает возможность использовать общенаучные и частнонаучные методы исследования для выявления функционального наполнения игровым моментом повседневной жизни, в качестве механизма самосознания, самоопределения и самопрезентации человека постмодерна. Игра, как комплексное понятие, вбирает в себя огромное количество разнообразных смыслов, качеств и значений, функционирующих как в прямом, так и в переносном смыслах. Множественность подходов, методов и форм, применяемых современной наукой в качестве постижения, понимания смысла игры, объясняется многоликостью истинной сути. Так, философский подход, как наиболее рациональный и всеобъемлющий, предьявляет игру как фактор действия, деятельности, интегрирующей субъективные и объективные стороны бытия, без реализации конкретной продуктивной цели (Платон, И. Кант, Г. Гегель, И.Г. Фихте, Ф. Хайек, Ф. Шиллер и др.).

Современный культурологический подход базируется на идее, что человеческая культура, развиваясь через систему игр, формирует нормы, правила, ценности, стратегии и совокупности социальных ролей, необходимых для бытия человека (Й. Хейзинга, Х. Ортега-и-Гассет).

Игра как акт самовыражения, как способ отображения субъективных чувств и эмоций, как форма социального взаимодействия рассматривается сторонниками психологического направления (З. Фрейд, Э. Берн, Д. Дьюи, Э. Эриксон, П.Ф. Лесгафт, Г.Л. Лэндрет и др.). Педагогическая мысль акцентирует внимание на возможностях игры в качестве обучающего и воспитывающего средства как способа личностного самоопределения и самосовершенствования, приобретаемого в непринужденной обстановке (И.Е. Берлянд, А. Валлон, Л.С. Выгодский, К. Гросс, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Н.В. Рогалева, Г.С. Холл, Д.Б. Эльконин и др.).

Игра как модель конфликта рассматривается в математическом подходе, исследующем способы достижения некоего результата, в виде выигрыша, проигрыша или признания равенства, как фактора вероятности, игры случая (Дж. Нейман, О. Моргенштейн, Дж. Нэш, Э. Борэль, Г. Оуэн, Л.В. Тарасов, Е.С. Вентцель).

Социологический подход акцентирует внимание на смысловом значении игры в качестве формы социализации и самопрезентации личности. В рамках данного подхода была разработана теория

социальных ролей, сознательно разыгрываемых в том или ином типе общества (Э. Гофман, М.М. Бахтин, Ч. Кули, Дж. Мид и др.).

Как видно из выше перечисленного, культура постмодерна развивается в плюралистическом пространстве, допускающем различные понимания и толкования, где игра, как форма отношения к миру, позволяет рефлексивно интерпретировать инновацию. Ведь традиционно игра, являясь фундаментальной особенностью человеческого существования, определяет не только быт и нравы человека, но прежде всего способствует пониманию мира, себя и окружающих.

В культуре постмодерна потребительское мировоззрение констатирует игру как форму, вид потребления, где через игровую повторяемость человек учится раз за разом осваивать новые способы деятельности, возможности иного хода, факта или поступка. Характер и содержание игры поддерживается гедонистическим началом культуры (от греч. «наслаждение»), который дает человеку этическую установку на выбор наиболее доступных простейших форм деятельности, не требующих особых физических и интеллектуальных затрат, дающих удовлетворение и положительные эмоции.

Современник стремится получить власть над миром и другими через возможность навязывания своей воли, способности воздействовать на других людей. Он стремится контролировать все и вся, выбирая жизненной стратегией игровой праксис (от греч. *praxis* – «действие») как адекватно координированное действие целенаправленных двигательных актов.

Становление индивидуальности в игре происходит через виртуальную реальность, в которой человек осознанно создает условный мир, дающий ему иллюзорное восприятие реальной управляемой и безопасной жизни. Современная рефлексия игр нивелирует духовную основу, стимулирующую человека на развитие. Но она дает современнику пережить, то, что так не хватает в реальности: чувства, эмоциональные переживания, смысл и логику действий своих поступков, чувство творческой свободы и независимости от обстоятельств. Игровой праксис как целенаправленное координированное действие направлено на сокрытие истины, маскировку, манипулирование другими и растворение собственной индивидуальности для реализации прагматических жизненных стратегий.

Каждая эпоха поддерживается своей системой мифов, сознательно нагнетаемых властью. Лишая современника мировоззренческих оснований, таких как: мифология, философия, религия, наука, – культура постмодерна компилирует их инструментарий, предъявляя

его как некий симулякр, формирующий массовую культуру. Общество потребления держится на подражательном начале, на воспроизведении объектов или событий, симулирующих реальность, базируемую на мифе о человеке-игроке. Данный миф описывает идеального человека, чьим мотивирующим предпочтением становится индивидуальная игра, поддерживаемая эгоцентрическими установками: азартом, жаждой развлечений, превосходством над другими, – и утратой развивающего, созидającego смысла, ведь современнику дается право всю жизнь ощущать себя вечным ребенком.

Средства массовой информации, рекламные продукты сознательно нагнетают идею, миф, что жизнь – это игра. Власть через доступные ей социальные институты многократно тиражирует и рекламирует типаж человека, обеспечивающего существование конкретной политической системы.

Индустрия развлечений, раскрученная СМИ, распространяет идею о простом и эффектном способе проведения досуга – в казино, лотереях, игровых автоматах. Она дает попробовать на себе волю случая, предоставляя возможность получить ощущения другого, победителя, получившего награду, эмоциональное и материальное удовлетворение не благодаря навыкам и развитым способностям, а по воле случая, судьбы, фортуны.

Новые технологии порождают новые типы и виды игрищ – телевизионные, компьютерные, видеопрактики, игры производства и потребления, основанные на зрелищном акте. Так, современное телевидение превращает игру в документально-игровое действие, насаждающее иную модель человеческого поведения. СМИ уже не отражают действительность, они сами становятся действительностью, приобретая свойства реальности через компиляцию фактов. Осмысление фактов осуществляется через поверхностное суждение, ведь современнику информация интересна сама по себе, без понимания того, кто и зачем ее подготовил.

Многие формы человеческой деятельности, такие как труд, власть, любовь, смерть утрачивают свою глубину и значение, приобретая черты легковесности, развлечения, гламура, необязательности. Современник констатирует труд как время приятного досуга, приносящего доход. Он воспринимает институт власти как шоу, постановочный спектакль, развлекающий и позволяющий играть в себя. Понятие любви упрощается, замещаясь технологиями любовных игрищ, легкими, необязательными взаимоотношениями. Смерть перестала пугать своей фатальностью, окрашиваясь ореолом романтики и потусторонней тайны.

Игра меняет свою суть и константу, где азарт спортивной игры становится тяжелым профессиональным трудом, а традиционные формы обучения и воспитания из серьезного вида дела трансформируются в досуговую сферу услуг, формирующую интеллектуальный продукт как «особый вид игровых состязаний», нацеленный на эскапизм.

Релаксационная функция игры порождает такое новое творческое явление, как интерактивное кино, лекция, спектакль, где зритель становится непосредственным участником-координатором происходящих событий, по своему желанию моделирующим конечный результат. Игра становится структурной единицей времени, способом получения признания, фактором предсказуемости многочисленных контактов и взаимодействий, определяя жизненный путь каждого человека.

Достаточно вспомнить череду новостных программ и ток-шоу, основанных на фактах, сценах из реальной жизни современников. Эти программы выстроены на межсемейных конфликтах, личностных проблемах и житейских ситуациях. Так, посредством воздействия на эмоции и чувства зрителей происходит пропаганда стереотипов и имиджей, внедрение нужной поведенческой и социокультурной модели действий, усвоение фраз, слоганов и новых идей.

Стереотип, клише и псевдовещь становятся простейшей продуктивной игровой формой, ведущей к успешности и необходимым благам. Так формируется гламурный тип поведения, позиционирующий себя как элитарный, доступный только избранным.

Само понятие достаточно хорошо изученное аналитиками, среди которых – Е.П. Белякова, Ю.В. Ветошкина, М.Ю. Гудова, С. Диблс, Ю.О. Идлис, П. Котов, В. Ловицкий, Л. Рудова, Э. Танака, Д. Смирнова и др. Оно констатирует, что гламур – состояние внутренней притягательности, реализованное не только в факторах внешних воздействий (жестах, движениях, костюмах, мейкапе и т. д.), а прежде всего некий поведенческий стереотип, дающий уверенность человеку. Но сегодня гламурный образ становится симулякром, игрой в успешность.

Мотивация к получению удовольствия служит экспансивной практикой гламуру, выпестованным потребительским поведением.

Современник следует навязанному экранному образу, дресс-коду, чтобы найти работу, завязать межличностную коммуникацию, занять определенное положение в глазах других людей. Этот образ становится чем-то вроде внешней составляющей сущности человека, отличающей его от Другого, делающей его более ярким, запоминающимся. Современник, выбирая для жизни данный стиль, пусть даже

иллюзорно, приобретает возможность повысить свой статус через демонстративное «престижное потребление, деятельность на показ» [1]. Мир заставляет современника следовать стандартам и правилам: блеску, богатству, неувядающей молодости. Он становится новым конструктом, преобразователем жизни, выстраивающим свой путь бытия. Собственная самость предстает через возможность конструирования субъективных образов, таких как Свой, Иной, Чужой, Другой, в качестве аналога обезличенного Другого.

Пластическая хирургия в угоду гламурному образу создает новые уши, губы, грудь и т. д., корректируя телесность человека с точки зрения тиражируемого эталона, образца, подчас эпатирующего своим внешним видом. Гламур становится «избыточной самопрезентацией повторяемых образов «видимости» в темпоральном измерении фиксированного настоящего» [2, с. 78].

Новая поведенческая модель современности допускает победу в игре самого слабого участника через возможность избавиться от сильного, умелого и знающего игрока посредством голосования, ставки, договорных отношений с другими игроками, ради денежного приза, выигрыша, некоего бонуса. В современном игровом практике приветствуется нестандартный подход, смекалка, умение свои слабости демонстрировать как достоинства. Сам процесс игры оценивается не с точки зрения процессуальности, а как факт получения выигрыша, жажды азартных ощущений. Ведь потребление как образ жизни выстраивается на соревновательном начале за право борьбы, преодоление, соперничество, стремление к успешности.

Игра становится всеобщей формой потребления, где каждый игрок является развитым инструментом не только по способу потребления конкретного смысла, но и самостоятельно реконструирует новый смысл из частей проявления общественно-социального действия.

Потребительское мировоззрение, рассматривающее технологию как ценность и фактор повседневного бытия, определяет структуру и вектор развития современного общества. Информационные технологии становятся самым доступным методом и способом получения развлечения, отвлечения себя от тягот реальности рутины быта, быстрым способом удовлетворения своих потребностей через «цифровые услуги».

«Свобода и независимое самоуправление; вера в естественность и саморегулирование информационного сообщества; в равенство и полное отсутствие каких-либо ограничений, нематериалистический взгляд на человека, отрицание какого-либо физического насилия над

ним; холизм; отказ от потребительского отношения к идеям», таковы ценностные ориентиры информационной культуры, сформулированные Дж. П. Барлоу [3, с. 349–355]. Став идеологией, имеющей в своем арсенале инструментарий, дающий новые виртуальные переживания и ирреальные реальности, постмодернизм спроектировал иную форму человеческого общения в многослойной поливариативной медиасреде. Интерактивность компьютерных сред превосходит вместе взятые возможности всех видов искусств, ведь их потенциал нивелирует законы физики, морали и законодательства. Наслаждаясь картиной, прочитывая книгу, смотря кинофильм или спектакль, человек остается потребителем. Но он потребляет именно тот фон, контекст или смысл, который вложил автор произведения искусства. А в виртуальной игре он участник, непосредственный исполнитель, проживающий множество жизней, активатор виртуальной жизненной стратегии изнутри, чувствующий и воспринимающий ее на эмоциональном уровне, как в реальной жизни. Данные типы игр позволяют играющему стать Другим, постигнув искусство жизни Другого.

Имея в своем арсенале и предлагая потребителям уже готовые жизненные сценарии решений экономических, политических, социальных, культурных, личностных и прочих проблем, культура постмодерна не только предлагает варианты решения обстоятельств в конкретной сфере, выполненные профессионалами, но и позволяет самому человеку через коллективный разум найти выход из кризисных ситуаций. Wikipedia, Google, «Яндекс», DuckDuckGo, «Нигма» и другие поисковые системы наполняются информацией не только от создателей, но и допускают включенность любого пользователя.

Игровой праксис дистанцирует человека от последствий своих действий, позволяет ему овладеть и опробовать новые навыки, являясь пространством для экспериментов, комбинаторикой тех элементов, которые еще не были достигнуты. Повсеместно вводя в обыденную жизнь элементы игры, современник стремится почувствовать себя в иной роли, стать другим – Иным, тем, кем хотел бы казаться.

Сегодня игровой праксис характеризуется четко сформулированной целью и направлен на получение конкретного субъективного результата. Он становится способом антропологического самоопределения человека, возвращающего ему самого себя, собственное осознание «я Иной, я Другой». Игровой праксис гарантировано обеспечивает победу каждому игроку жизни в виде многообразных форм выигрыша. Современник экспериментирует со своей идентичностью через смену имиджей, трансформации ценностей с одной стороны,

вычленяя свою индивидуальность, с другой – растворяя ее в толпе. Он в игровом праксисе приобретает тотальную власть как над самим собой, так и над собственной жизнью и миром.

Библиографический список

1. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. М.: Культурная революция, Республика, 2006. 269 с.
2. Борисова Т.В., Ларин А.П., Степанова О.С. Гламур под знаком техногенной цивилизации: научно-популярный труд. Самара, 2015. 141 с.
3. Барлоу Дж.П. Декларация независимости киберпространства // Информационное общество. М., 2004. С. 349–355.

ГРНТИ 13.11.25
УДК 008.379.82

Е.Л. Яковлева
(E.L. Yakovleva)
ИЭУП, Казань

МЕРЦАЮЩИЙ КОНТУР ИГРЫ ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ НОВАЦИИ И ТРАДИЦИИ GUNNING CIRCUIT GAME THROUGH THE PRISM OF NOVATION AND TRADITION

Объектом исследования становится игра, пронизывающая собой все культурные сферы. Приобретая в современности высокотехнологичный компьютерный формат, игра не только изменяет свой традиционный контур, но и влияет на игроков. Осуществление данной игры возможно только в виртуальном пространстве. При этом создается иллюзия реалистичности, виртуальности, что захватывает в плен игрока, развивая в нем электронную зависимость. Технологичность игры, влекущая за собой игнорирование функционирования воображения, значительно обедняет интеллектуальные, нравственные, творческие ресурсы личности, сужая горизонт возможностей и проявлений.

The object of the research is a game that permeates all cultural spheres. Acquiring a high-tech computer format in modern times, the game not only changes its traditional outline, but also it affects the players. The implementation of the game is possible only in the virtual space. It creates the illusion of realism of virtuality, which captures the player, developing in him/her electronic dependence. The manufacturability of the game, entailing a disregard for the functioning of the imagination, significantly impoverishes the intellectual, moral, creative resources of the individual, narrowing the horizon of its capabilities and manifestations.