

РАЗДЕЛ 2

ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ РОССИЙСКОГО ОБЩЕСТВА

УДК 130.2
ГРНТИ 02.61.25

О.Н. Новикова
УГЛТУ, Екатеринбург

ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ И ДЕКОНСТРУКЦИЯ ЖИЗНИ

В статье рассматриваются особенности жизни человека в контексте играизации современного общества. Формирование современных реалий на игровых технологиях способствует созданию жизненных стратегий, с одной стороны, выделяющих индивидуальность, а с другой, – нивелирующих ее. Игровые практики – способ адаптации, самореализации и самопрезентации индивида, отображающий аксиологические координаты жизни.

Ключевые слова: игровые практики, самореализация, самопрезентация, деконструкция.

Экзистенциал современного человека базируется на информационных технологиях, где обилие информации, содержательное нивелирование ее социальной и нравственных сторон приводит к дестабилизации самого понимания жизни. Утраченные устойчивые аксиологические координаты жизни сформировали «культуру переизбытка», разворачивающуюся в феномене «хеппенинга» как нарочито абсурдного маскарадного действия.

Деконструкция жизни как переосмысление старого, нововидение нечто отличного от предыдущего, внедряется в современное жизненное пространство человека через феномен играизации. Впервые данный термин в отечественной науке был введен Л.Т. Ретюнских, трактующей данный феномен как «проникновение различных элементов игрового мира в другие сферы бытия»*. Мир соблазняет индивида возможностями изобилия товаров и услуг. Реальность жить в кредит (финансовый, социальный, антропологический) формирует желание удовлетворенности, которое никогда не будет достигнуто в силу постоянного спецэффектного действия в кино, на телевидении, реклам-

* Ретюнских Л.Т. Философия игры. М.: Вуз. кн., 2002. С. 162.

ных плакатах, новых скоростях движения и жизни, избытка разных, одновременно предъявленных смыслах человеческого существования.

Человек старается вжиться в образы, навязанные ему рекламным продуктом, он стремится соответствовать неким данным визуальным символам, постоянно подстраиваясь под них, создавая искусственно-го себя.

Медиазация жизни начинается с детства через распространение гиперисторий («Лунтики», «Смешарики», «Маша и медведь», «My little Pony» и др.). Причем стоит отметить, что современные сказочные персонажи лишены нарочито положительных или отрицательных качеств. Они изначально не подразделяются на героев и злодеев. Так создается новая картина мира, где важна не борьба добра со злом, а противоречие возникает из-за недопонимания многообразия мотивов и целевых установок. Современные герои комиксов, мультфильмов, видеоигр решают «взрослые проблемы», используя приемы, технологии и коммуникацию взрослых. Так ускоренными темпами реальность готовит детей к быту взрослых.

Все современные игры прежде всего являются тренажерами для выхода из рискованных социальных ситуаций, усвоения принятых установок (правила дорожного движения, распространения коммуникативной модели поведения, принятых стандартов и норм).

В образовательной практике игра всегда присутствовала в том или ином виде. Но сегодня развивающая игровая среда постепенно вытесняет традиционный образовательный курс. Игра, представленная в виде ролевых имитационных, деловых и образовательных практик, позволяет развивать социальные навыки, формировать стратегию будущего. Так меняется жизненная установка – «Жизнь есть труд и игра».

Обществом принята установка, что игра самоцельна, самодостаточна и необременительна по затраченным ресурсам, так как она независима от материального результата. Игра, развлекая, учит, не ставит оценок, не несет по своей сути глобальных катастроф. Она противостоит труду как деятельности, заинтересованной в качественном конечном продукте. Но практика свидетельствует, что грань между игровой и трудовой деятельностью почти стерлась (использование симуляторов в инженерном, проектном творчестве, для отработки навыков вождения, медицинской помощи, промышленности, энергетике и т. д.). Работа все чаще приобретает черты игрового мира (конкурентная, соревновательная борьба между сотрудниками одной компании, мотивационная установка в краудсорсинг и т. д.). Известны

случаи применения игры в науке. Например, для решения проблемы сворачивания структуры белка сотрудники Вашингтонского университета запустили на своем сайте онлайн-головоломку о сворачивании белка Foldit (2008). И в 2011 г. за две недели игроки сумели раскрыть загадку, решением которой занимались ученые в течение пятнадцати лет, приблизившую современную науку к выявлению проблемы борьбы со СПИДом.

Любое событие, реальность жизни интересны только как факт зрелища, когда у человека под влиянием воздействия на него разнотипного спектакля возникает ощущение сопричастности, реальной включенности в заданный акт бытия. Само бытие становится симулякр, игрой в подражание настоящему, ценному, через стремление к бытованию по заданным стандартам, канонам массовой культуры, базирующимся на креативности и замещении реальных героев на экранные образы (подражание кумирам, деятелям искусств, политикам, шоуменам и т. д.). Человек начинает играть в другие жизни, идеальная модель которых представлена в телешоу – «Кулинарный поединок», «Едим дома», «Пока все дома», «По домам» и т. д. Индивиду навязывается образ жизни и бытования других успешных людей, жизнь которых становится моделью, основой для подражания.

Транспозиционность современного общества не только упразднила антагонизмы, но прежде всего создала искусственный мир, в котором стираются мужское – женское, прекрасное – безобразное, великое – малое, черное – белое и т. д. Огромное количество людей, совершенствуя свою природу, реализуют себя в культуре транссексуалов, бодибилдинга, татуажа, пирсинга и т. д. Это их путь идентификации себя, демонстрации миру своих нереализованных желаний и потребностей.

Увлечение чем-либо предполагает усвоение не только конкретных действий, но и погружение в философию занятия, так широко внедрились в повседневность философия еды, здоровья, досуга, интересов, на базе которых и создается личная философия жизни каждого, сочетающая прямо противоположные ценности.

Современник наполняет свою жизнь разными знаками, символический смысл которых утрачивает свое начальное содержание. Культура постмодерна наполнена разными, подчас противоречивыми символами, кодами, стилевыми решениями, эстетическими формами жизни. Нередко в повседневности можно увидеть молодых людей, в атрибутике украшений которых сочетаются христианский крест на шее, большое количество фенечек на запястье (наследие языческих

оберегов), массивные украшения, стилизованные под средневековую культуру, и ювелирные изделия в стиле хайтек. Современная мода эклектична, так как она провозглашает стиль одежды, связывающий воедино формы и направления разных эпох. Сознательное нарушение правил в одежде, сочетание роскоши и скромности, восточного и западного мира, старого и нового и формируют повседневный облик индивида, желающего через внешнюю атрибутику идентифицировать себя миру, через броскость и экстравагантность образа.

Так, увлеченность европейцами таинственностью и красочностью восточного мира в повседневной жизни (йога, фен-шуй, тенсегрити, тай-цзы, цигун и др.) пронизано симуляцией, ведь как правило данные техники и технологии предъявляются не в системном, а обрывочном, сжатом и неполном виде. Индивиды играют в восточный мир, используя его символы и знаки, подчас замещая или подменяя саму первоначальную сущность и значение понятия.

Все большую популярность в современной жизни приобретают реальные квесты, новый вид командного развлечения, предъявляемого через включение в интерактивные истории себя в качестве главного героя. Данное времяпровождение как-бы переносит тебя из повседневности в мир фантазии, компьютерный мир, наполненный реальными осязаемыми предметами. Путешествие и обследование по квестовому миру («Казематы», «Тайна агента КГБ», «Турецкий гамбит», «Тайна кабинета профессора» и т. д.) строится на решении сложных головоломок и умственных задач, цель которых выйти из комнаты, в которой ты заперт, отыскав все тайники, используя найденные артефакты и подсказки. Команде дается, как правило, шестьдесят минут для открытия победной двери. Обилие эмоций, демонстрация своих возможностей, действия в экстремальных искусственных ситуациях и задают успех данных нововведений.

Безусловно, использование игровых приемов в повседневности, с одной стороны, мотивирует на активную жизненную позицию, но, с другой стороны, подчас уносит в ирреальность, что проявляется в потере физической связи с миром. Применяемая в совершенствовании, постоянном самообразовании как бесконечная стратегия изменения себя, формирует легковесную ответственность перед обществом, ведь в игровых практиках ошибка всегда корректируется. Восприятие жизни как игры уводит от настоящего, реального, деконструируя бытие, провозглашая его эпохой тотальной игры.