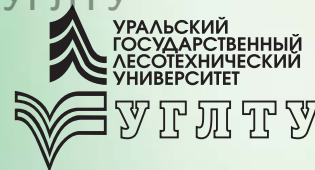


УДК 130.2
ББК 87.3+71.1
Н73

Электронный архив УГЛТУ



Рецензенты:

доктор философских наук, профессор кафедры онтологии и теории познания ФГБОУ ВО «Уральский государственный федеральный университет» Е. В. Бакеева;

кандидат философских наук, доцент кафедры философии и акмеологии ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет» О. А. Блинова

Новикова, О.Н.

Н 73 Деконструкция бытия человека в контексте игроизации современной культуры [Электронный ресурс]: монография / О.Н. Новикова. – Екатеринбург: Урал. гос. лесотехн. ун-т, 2017. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). – Мин. системные требования: IBM IntelCeleron 1,3 ГГц; Microsoft Windows XP SP3; Видеосистема Intel HD Graphics; дисковод, мышь. – Загл. с экрана.

ISBN 978-5-94984-617-9

Дается развернутый анализ виртуализации жизненного мира человека, реализованного в игровой повседневности. Раскрывается трансформация игровых практик в контексте постмодернистских воспитательных и образовательных стратегий. Особое внимание уделяется роли игровых практик в становлении гендерных отношений, модифицирующихся и видоизменяющихся на разных этапах человеческого бытия. Описывается игроизация культуры постмодерна и современные практики эскапизма.

Работа может быть полезна всем, кто интересуется проблемами игры и игровых практик, их роли в деконструкции бытия человека.

Издается по решению редакционно-издательского совета Уральского государственного лесотехнического университета.

ISBN 978-5-94984-617-9



УДК 130.2
ББК 87.3 + 71.1

© ФГБОУ ВО «Уральский государственный лесотехнический университет», 2017
© О.Н. Новикова, 2017

ДЕКОНСТРУКЦИЯ БЫТИЯ ЧЕЛОВЕКА В КОНТЕКСТЕ ИГРОИЗАЦИИ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

О.Н. Новикова

ДЕКОНСТРУКЦИЯ БЫТИЯ ЧЕЛОВЕКА В КОНТЕКСТЕ ИГРОИЗАЦИИ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ



Минобрнауки России

ФГБОУ ВО «Уральский государственный
лесотехнический университет»

О.Н. Новикова

**ДЕКОНСТРУКЦИЯ БЫТИЯ ЧЕЛОВЕКА
В КОНТЕКСТЕ ИГРОИЗАЦИИ
СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ**

Монография

Екатеринбург
2017



О.Н. Новикова

**ДЕКОНСТРУКЦИЯ БЫТИЯ ЧЕЛОВЕКА
В КОНТЕКСТЕ ИГРОИЗАЦИИ
СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ**

Электронный архив УГЛТУ

Минобрнауки России
ФГБОУ ВО «Уральский государственный
лесотехнический университет»

О.Н. Новикова

**ДЕКОНСТРУКЦИЯ БЫТИЯ ЧЕЛОВЕКА
В КОНТЕКСТЕ ИГРОИЗАЦИИ
СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ**

Монография

Екатеринбург
2017

УДК 130.2
ББК 87.3+71.1
Н73

Рецензенты:

доктор философских наук, профессор кафедры онтологии и теории познания ФГБОУ ВО «Уральский государственный федеральный университет» Е.В. Бакеева;

кандидат философских наук, доцент кафедры философии и акмеологии ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет» О.А. Блинова

Новикова, О.Н.

Н73 Деконструкция бытия человека в контексте игроизации современной культуры [Электронный ресурс]: монография / О.Н. Новикова. – Екатеринбург: Урал. гос. лесотехн. ун-т, 2017. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). – Мин. системные требования: IBM IntelCeleron 1,3 ГГц; Microsoft Windows XP SP3; Видеосистема Intel HD Graphics; дисковод, мышь. – Загл. с экрана.

ISBN 978-5-94984-617-9

Дается развернутый анализ виртуализации жизненного мира человека, реализованного в игровой повседневности. Раскрывается трансформация игровых практик в контексте постмодернистских воспитательных и образовательных стратегий. Особое внимание уделяется роли игровых практик в становлении гендерных отношений, модифицирующихся и видоизменяющихся на разных этапах человеческого бытия. Описывается игроизация культуры постмодерна и современные практики эскапизма.

Работа может быть полезна всем, кто интересуется проблемами игры и игровых практик, их роли в деконструкции бытия человека.

Издается по решению редакционно-издательского совета Уральского государственного лесотехнического университета.

УДК 130.2
ББК 87.3 + 71.1

ISBN 978-5-94984-617-9

© ФГБОУ ВО «Уральский государственный лесотехнический университет», 2017

© О.Н. Новикова, 2017

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	4
Глава 1. Игроизация повседневности: виртуализация жизненного мира человека	6
Глава 2. Трансформация игровых практик в контексте постмодернистских образовательных стратегий	29
Глава 3. Игровые практики и деконструкция гендерных отношений	45
Глава 4. Игроизация культуры постмодерна и современные практики эскапизма	71
Вместо заключения	84
Библиографический список	88

ВВЕДЕНИЕ

Игра охватывает всю жизнь человека, проходит через все стороны, грани, качества человеческого бытия. По мнению Е. Финка, она «пронизывает все основные феномены человеческого существования, будучи неразрывно переплетенной и скрепленной с ними» [1, с. 432]. Опираясь на субъективизм жизни, каждый человек интуитивно знает, что есть игра, но трактует ее по своему, с учетом личного восприятия, собственного опыта. Реализуясь в становлении, развитии личностной свободы, социальной адаптации индивида, игровое содержание наполняет новым смыслом и ценностью пространство повседневности, конструирующую личную жизнь посредством моделирования ее модуса – игроизации. Впервые данный термин в отечественной науке был введен Л.Т. Ретюнских, трактующей данный феномен как «проникновение различных элементов игрового мира в другие сферы бытия» [2, с. 162]. Проявляющаяся в коммуникации, через деятельность, она изменяет сознание, способствуя более простой и качественной адаптации, реализации себя в конкретно выбранной социальной и гендерной роли. Игроизация становится дорожной картой, парадигмой современного мышления, меняющей правила и порядок жизни, качество и специфику человеческих взаимодействий, стирающих реальное и условное, рациональное и интуитивное, объективное и виртуальное, дающее свободу с одновременным ее ограничением.

Безусловно, игра присутствовала во всех эпохах и этапах человеческого развития, видоизменяя и конструируя нужную и необходимую идентичность, подчас трансформируя, дисгармонизируя социальное пространство.

Не раз научное сообщество рассматривало игру, игровые практики как способ трансформации человеком реальности (Й. Хейзинга, Э. Берн, М. Бахтин, Л. Витгенштейн, П. Рикер, М. Хайдеггер, М. Фуко, Ж. Деррида, Ф. Гватарри, Р. Рорти, Х. Ортега-и-Гассет, Р. Кайуа, Г. Гессе, Л. Ретюнских и др.). Двуплановость игрового начала отмечается в работах Э. Финка, Й. Хейзинга, Ф. Фукуяма, Э. Фромма, Х. Гадамера и др. Конструирование реальности посредством игровых структур констатируется в трудах М. Вартофского, Ф. Фукуямы, Э. Берна, Д. Мида, П. Бурдьё, М. С. Кагана, Л.Т. Ретюнских, С.А. Кравченко и др.

Современная мысль, подчас оценивая опыт предшествующих практик, обозначает изменения как деконструкцию, несущую разрушения, уничтожения, замещения. Впервые термин «деконструкция» был предложен М. Хайдеггером, с научной точки зрения обоснован

Ж. Лаканом и теоретически апробирован Ж. Дерридой. Затем востребован гуманитарным знанием, как художественный перевод, разбор и анализ позитивных и негативных последствий различных феноменов жизни, представленных в культурном тексте как смысло-содержащем феномене. Ведь деконструкция жизни – это движение вперед, с принятием новых правил, ценностей, качеств и форм бытия, где результат конструирует событие, творение, изобретение, нечто отличное от традиционного, привычного, нацеленного на будущее. Подчас лишённое смысла, цели и ценности, оно создает новую аксиологию, формирует иной формат действий, нередко реализованный через игровые практики, меняющие формы, смыслы и качества жизни.

В монографии дается развернутый анализ виртуализации жизненного мира человека, реализованного в игровой повседневности человека. Раскрывается трансформация игровых практик в контексте постмодернистских воспитательных и образовательных стратегий. Особое внимание уделяется роли игровых практик в становлении гендерных отношений, модифицирующихся и видоизменяющихся на разных этапах человеческого бытия. Описывается играизация культуры постмодерна и современные практики эскапизма, ведь особенно в современной культуре человек стремится убежать от рутины жизни, опасности окружающей среды в мир грез, игровых фантазий, базирующихся на продуктивном эскапизме, ориентированном на престиж, процветание, получение удовольствия, удовлетворение от каждого мига жизни.

Работа может быть полезна всем, кто интересуется проблемами игры и игровых практик и их роли в конструировании жизни как модели, трансформирующей бытие.

Автор выражает благодарность и признательность за консультационную помощь в подготовке данной работы доктору философских наук, профессору Беляевой Людмиле Александровне; за понимание и поддержку – доктору философских наук, профессору Бакеевой Елене Васильевне, доктору философских наук, профессору Назарову Игорю Васильевичу, а также кандидату педагогических наук, доценту Самакаевой Марине Юрьевне.

ГЛАВА 1. ИГРОИЗАЦИЯ ПОВСЕДНЕВНОСТИ: ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ЖИЗНЕННОГО МИРА ЧЕЛОВЕКА

Виртуальный мир, новые информационные технологии сформировали новый тип культурной идентичности, свойственный человеку постмодерна. «В двадцатом веке электронные медиа поддерживают глубинную трансформацию культурной идентичности. Телефон, радио, кино, телевидение, компьютер, а сейчас их интеграция в «мультимедиа» переструктурируют слова, звуки и образы с тем, чтобы культивировать новые конфигурации индивидуальности»[3, с. 24].

Предшествующие типы общества нуждались в человеке активном, рациональном, идеологически убежденном, нацеленном на самождественность и индивидуализм. Человек постмодерна, существуя в условиях экономоцентризма (превалирования экономики над другими сферами социальности и культуры человека), создается и воспитывается через иные формы идентичности, нацеленные на гетерогенные, полистилистичные явления, реализованные в игровых практиках.

В современном обществе одна из главных характеристик игры – двойственность восприятия – становится нормой бытия, провоцируя личностно-ориентированный эскапизм. Особая роль в процессе принадлежит медиаиндустрии, транслирующей потенциальные сценарии жизни, где все жизненные события переживаются как реально-нереальные игрища.

Данный телевизионный формат строится на компилятивном, строго регламентированном сценарии, импровизационном начале, привлечении к участию «обычных» людей, не имеющих практики в игровом жанре, где в течение отведенного времени (час, полтора) показывается и разбирается якобы естественная жизненная ситуация. Поддерживаемое игровыми правилами, которые облегчают понимание и осознание происходящего, данные шоу заставляют и зрителя, и участника поверить, что они являются частью не разыгранного спектакля, а реальной конкретной жизни.

Многочисленные реалити-шоу, проигрывая типичные ситуации личного и семейного взаимодействия, задают стандарты поведения, иные технологии предъявления себя («Пусть говорят», «Мужчина / Женщина», «Прямой эфир», «Наедине со всеми», «Вечерний Ургант», «Говорим и показываем», «Время покажет» и т.д.). Быстротечность времени, отсутствие или нивелирование в обычной жизни простых

каждодневных реальных событий, заставляет человека, не успевающего жить в реальности, проживать обычные житейские эмоции в медийной среде, замещая собственную жизнь (работу, учебу, коммуникацию и т.д.) виртуальным пространством.

Идея «жить для себя», для собственного наслаждения и удовлетворения, столь актуальная в повседневной действительности, нацеленная на «Я», «Мне», «Мое», не позволяет современнику развиваться духовно и интеллектуально, работать со своим ЭГО. Отсюда стремление оценивать себя через призму «Других», и медиа-шоу как раз позволяют сравнить и сопоставить свое поведение, личные достижения и поступки с решением и действиями медийных героев, не подвергаясь внешней оценке со стороны социума.

Разнообразие интеллектуальных игр, нацеленных на получение ответа на поставленные вопросы, заставляют не только участника, но и зрителя сопоставлять свои способности и смекалку с чужим знаниями и опытом, идентифицироваться то в качестве оппонента, то союзника в данном игровом формате («Что, Где, Когда», «Самый умный», «Кто хочет стать миллионером?», «Своя игра», «Большой вопрос», «Умники и умницы» и т.д.). Ну, а игры с фортуной базируются на архетипе – «поймать Жар-птицу» и осуществляются в лотереях, розыгрышах призов, вере в благосклонности фортуны, везении («Поле чудес», «Золотой ключ», «Русское лото» и т.д.).

Обобщая сказанное, автор отмечает, что выстроенное на компенсаторном начале, современное реалити-шоу приобрело огромную популярность и развивается по нескольким направлениям.

Шоу-подглядывание нацелено на удовлетворение любопытства, страсти подслушивать и углядеть чужую жизнь, так свойственную обычному человеку («За стеклом», «Дом 1-...», «Холостяк», «Большой брат» и т.д.). Здесь монотонность повседневной жизни преодолевается через разыгрывание в ярких, привлекающих внимание утрированно эпатажирующих поведенческих реакциях.

Шоу-обновление (модернизация) самого героя («Перезагрузка», «Модный приговор», «Взвешенные люди», «Топ-модель», «На десять лет моложе», «Снимите это немедленно» и т.д.), его жизненного пространства («Идеальный ремонт», «Школа ремонта», «Дачный ответ», «Фазенда», «Квартирный вопрос», «Едим дома», «Смак», «Рецепт на миллион», «Званный ужин» и т.д.), транспортного средства («Тачка на прокачку», «Первая передача», «Дорожные войны»), забота о здоровье («О самом главном», «Жить здорово», «Школа доктора Комаровского») и другие аспекты жизнедеятельности («Контрольная закупка»,

«Ревизорро», «Магаzziно», «Битва салонов» и т.д.). Данные медийные игры, несмотря на то, что презентуются как естественные жизненные программы, поддерживаются обязательным внутренним сценарием. Постепенный осознанный ввод различных по типуажу героев, специалистов, сведущих в заявленных проблемах, разбор ситуации и отношения к ней окружающих (зрители, выступающие с ролью этико-нравственной оценки), психологически поддерживают интерес аудитории и дают ответ на запрос социума.

Шоу-выживание завораживает экстремальными испытаниями и условиями существования, преодолением препятствий, командным духом и соперническим началом. Здесь, как правило, победа достигается, прежде всего, над собой, а затем уже над противником. Реализованные через публичные игры-соревнования, они демонстрируют силу, ловкость, выносливость, адаптивность (шоу «Последний герой», «Экстремалы», «Форт Боярд», «Без страховки», «Остров» и т.д.), создают модели героев, кумиров, триумфаторов.

Шоу-обучение, развлекая, учат, практически наставляют на прикладное знание. Осваивая или совершенствуя некий навык, профессиональную стезю, участники и зрители постигают основы мастерства некоего дела, тем самым повышая шанс в своей ликвидности и востребованности («Голос», «Танцы со звездами», «Ледниковый период», «Точь-в-точь», «Главная сцена», «Фабрика звезд», «Три аккорда», «Вместе с дельфинами», «Шоу кулинаров», «Король кондитеров» и т.д.).

Сами *шоу игры*, где интерес и азарт поддерживается невозможностью предугадать ход противника, где случай и фортуна, нестандартный подход, приводит к победе («Поле чудес», «Давай поженимся», «Своя игра», «Сто к одному», «Кто хочет стать миллионером»). В данном случае участники заранее не представляют, что их ждет в будущем, какие интеллектуальные препятствия им предстоит преодолеть, какой нестандартный ход применить.

Безусловно, реалити-шоу популярны, прежде всего, благодаря скандальной подаче, эпатажному поведению некоторых героев, активизирующих нездоровое любопытство, задавая поведенческие эталоны для подражания. В борьбе за зрелищность, нередко балансируя на грани непристойности, сочетая в себе реальную-нереальность, шоу через игровой формат дают сильные переживания, скрашивающие монотонность повседневной жизни, реальные подсказки – как поступить и действовать в той или иной житейской ситуации.

В результате формируется множественность единичного «Я», в которой теряется индивидуальность. Огромное количество сериалов, скейт-шоу, кочующих с канала на канал, привлекательны для целевой аудитории благодаря разыгранным социальным характерам, задающим игровые образцы поведения в обществе («Кухня», «Физрук», «Интерны», «Бригада», «Молодежка», «Реальные пацаны», «Универ», «Деффчонки» и др.).

Индивид, лишенный устойчивых социальных ориентиров, тяготеет к необходимости личностных взаимодействий, выстроенных на шаблонах, заготовленных клише, где история жизни как бы разыгрывается по сценарию, заранее спланированному сюжету. Само бытие становится симулякром, 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.

Интернет-пространство, кино, телевидение, виртуальная реальность, новые технологии жизни – небольшой перечень из множества способов создания личной альтернативной реальности.

Повседневность все больше воспринимается как телешоу или спектакль, наполняясь атмосферой экранного действия. Виртуальное пространство формирует понимание потребности конструирования иного образа, разных имиджей, предполагает иные способы общения, новые технологии самопрезентации.

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

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, рекламных плакатах, новых скоростях движения и жизни, изобилия разных, одновременно предъявленных смыслах человеческого существования.

Все жизненные события переживаются как реально-нереальные. Многочисленная рекламная, новостная, любая другая информация подается через призму развлекательного, релаксирующего фактора. Серьезность политических информационных программ разбавлена нетрадиционным сленгом, нестандартным подходом к освещению важных проблем.

Человек существует в вымышленном мире: успех виртуального пространства, легкая смена личного имиджа, засилье скейч-шоу, тотальная ирония над собой и миром. Современное жизненное пространство становится двойственным, где реальность переплетается с ирреальными моментами (распространение виртуального общения, переплетение многочисленных имиджевых-Я в одном дне, карнавальность информационной среды и т.д.). Обыденность пронизана инфотейнментом (infotainment). Средства массовой информации стремятся преподнести любой материал, даже серьезный, политизированный, с оттенком любопытных деталей, красочных сюжетов. В ход идут и визуализация проблемы, выстраивается метафорически-образная трактовка событий, применяется яркая образность с одновременным упрощением речевых трактовок. События иллюстрируют конкретным примером, индивидуальным случаем из частной жизни, подчас вводится репортер в действующие лица хроники с места происшествия. Мимика, жесты, интонационное акцентирование тембра, темпа речи, формируют бессознательное восприятие определенного контекста происходящих событий.

Практика свидетельствует, что игровой феномен человеческой деятельности перестает быть принадлежностью только лишь сферы развлечений, демонстрируя все новые возможности и сферы реальной действительности.

Неотъемлемым атрибутом игры является ее некая обособленность, сопричастность к тайне (ведь принятие в игру сопровождается неким ритуалом, счетом на право вождения, распределением и разграничением ролей). Традиционная игра ограничивается рамками заданного пространства (двор, комната, шахматное поле). Участники игры воспринимают и признают друг друга, ощущая свою обособленность, основанную на чувстве увлеченности данным действием, осознанием значимости, посвященности в тонкости и нюансы процесса, установленного принятыми правилами. Только создателям и игрокам доступен полный смысл игры и ее предназначение благодаря вовлеченности в нее. Игра является закрытым пространством по своей сути благодаря личной обособленности, ограниченности временной и пространственной.

Современная научная мысль (Й. Хейзинга, Х.Ортега-и-Гассет, Г. Гессе, М. Бахтин, А.Б. Демидов, Л.Т. Ретюнских и др.) нередко рассматривает игру как специфическую общественную практику, базирующуюся на воспроизведении норм, принятых правил жизни, с одной стороны, и одновременно являющуюся конкретной формой, изменяющуюся в реальных условиях.

Все вышеперечисленные черты присутствуют и в современной политической среде, в которой политика трактуется как деятельность политических групп по установлению и поддержанию некоего порядка в конкретном государстве в соответствии с принятыми нормами и принципами.

В социокультурном смысле власть традиционно предьявляется в аспекте доминирования, главенства, захвата, подчинения, превосходства. Еще с древней античности термин «архэ» переводился как начинать и как править, что свидетельствует об едином смысловом содержании программы действий – действовать первым, на которого равняются, быть лучшим, достойным, инициативным. В русской традиции «власть» синонимична понятиям «владеть», иметь», «обладать». Схожие трактовки мы встречаем в осознании феномена игровых практик.

Р. Кайуа в своих статьях и эссе по социологии культуры «Игры и люди» рассматривает детские игры, забавы, с возрастом трансформирующиеся в «тайные союзы», политические фракции, основанные на стремлении к превосходству в окружающем пространстве» [4, с. 37]. Автор не стремится дать точное определение игры, а, прежде всего соединяя социальные и психологические аспекты, развивает идею типологий социальных ситуаций и режимов, сменяющих друг друга от преобладания того или иного разряда игр и игровых инстинктов.

Мыслитель создает эмпирическую классификацию игр, подразделенную на агональные (соревновательные), азартные, миметические (подражательные) и головокружительные игры. В основе концепции лежит не сам тип игры, а прежде всего инстинкт (психический импульс), проявляющийся в социуме в форме игры. Анализ исторической практики позволяет сделать вывод, что инстинкт состязательности или азарта формирует общественную реальность, ориентированную на позитивные изменения и успех, а для общества стагнационного, застойного, поддерживаемого в ритуальных практиках характерно преобладание инстинкта подражания и головокружительных действий. Автор считает, что в любом типе общества встречаются все разновидности игровых практик, но именно преобладание действий,

связанное с состязательным или выборным моментом, меняет тип политической власти.

Правящая команда всегда старается осуществлять деятельность по установленным правилам (конституция, законодательная база), что исключают возможность прийти на смену оппозиции. Ведь основной закон перехода власти держится на смене правил, что приводит к грубому силовому противоборству, позволяющему менять одну политическую систему на другую.

Й. Хейзинга раскрывая методологическую природу игры, как ведущую форму действительности, благодаря которой разворачивается человеческая культура, фиксирует: «игра есть борьба за что-нибудь или же представление чего-нибудь»[5, с. 24]. Данное положение легко реализуется в политической среде, где постоянно осуществляется борьба за власть, кресло или создается образ политического деятеля, реализованный через словесный, стилевой и деловой аспект.

Современная политика – это соревнование, противостояние двух или нескольких полипартийных систем, противоборствующих партий, представленных квазиновыми партийными образованиями, время от времени меняющих свое название с корректировкой курса. Это игра, блеф, ведь перевес, некоторое превосходство в чем-либо не приводит к изменению стратегии курса.

Современный социум базируется на публичности, массовости, стремлении к развлечению реализованных через карнавал постоянно меняющихся действий правящей политической структуры. Многочисленные революции последних лет (оранжевая, синяя революция, революция роз, кедров, Майдан и т.д.) имеют свой заранее прописанный сценарий, разыгрываемый по правилам. Броские, эффектные постановочные действия, поддерживаемые СМИ, виртуальной средой играют первостепенную роль.

Любой политический деятель не только является участником, но и в силу специфики становится создателем некой политической игры, реализованной в публичной (политик действует в рамках заданных правил) и в «скрытой» сфере (формирует, устанавливает свои законы). Политика – поединок, борьба, соревнование за право навязывать свои правила, нормы, через манипуляцию общественным сознанием при сохранении свободы общественного действия. Ведь в данном игровом поле общество должно принимать установку, что оно самостоятельно в своем выборе тех, кто стремится к власти, кто одерживает некую победу на данном поприще. Проявление публичной активности базируется на театрализации, игровом, ролевом стандарте.

Электорат имеет возможность выказать свое отношение к происходящим действиям овациями (поддержкой) или освистыванием (низложением, порицанием) героев.

Средства массовой информации, как правило, представляют лишь некоторые стороны личности политика, приукрашивая и вычленивая лучшие качества объекта. Так создается имиджевое восприятие, некий образ, концентрированно воплощающий суть объекта. Каждый образ продумывается, разрабатывается и в конечном счете проигрывается конкретным исполнителем. Каждый политический деятель осознанно выбирает себе определенный стиль, образ действия, осмысленный еще античной философией, руководство, к практической деятельности основанное на первичном типе власти: Власть Творца, Власть Судьи, Власть Вождя. Принятый образ проявляется через выполнение идентификационной модели поведения взятой на себя роли, описываемой в работах Аристотеля, Платона, И.Ф. Гербарта, А. Кожева и др.

Идентификация себя в роли Власти Творца осуществляется, прежде всего, как основоположника чего-то нового, родителя уникального, созидательного, имеющего диалектически противоположное право – разрушения и уничтожения. Цель его действий (игры) – изменить, трансформировать, преобразовать имеющееся необязательно в лучшую сторону.

Реализующий себя политик, выбравший роль Власть Судьи, проявляется в потребности осуждать или награждать всех и каждого по заслугам с точки зрения предложенных им обществу критериев, на основе нивелировки или проецирования конфликтных ситуаций.

Власть Вождя идентифицирует себя выполнением роли всеобщего «героя», харизматичного лидера, ведущего к созиданию или деградации общества; его образ как правило, сакрален, становится эталоном для подражания. В современном виде данные типы власти реализуются через принятые формы: законодательной, исполнительной или судебной власти с осознанным выделением атрибутов, символов и знаков последних. Как в игре, приняты символы, объекты, знаки, замещающие невероятное в очевидном, так и в политической сфере используются модели передачи информации или действий в знаковой системе. «Большая часть нашей реальности формируется вербально. И лишь очень незначительную часть реальности мы познаем путем непосредственного опыта, полная же картина складывается благодаря системе символов» [6, с. 5].

Информация, транслируемая институтом власти, опирается на семантическую, синтаксическую и прагматическую реальность.

Семантическая адекватность реализуется через «правильное» отображение действительности, осознанном выделении позитивных образов, наделяющих правящую элиту необходимым имиджем (простой парень, вышедший из народа, воспитывался в социальной среде схожей с жизнью многих, через преодоление себя и негативных факторов общества, борющийся с несправедливостью, коррупцией или другими социальными аспектами времени).

Синтаксическая реальность власти осуществляется через правильно организованную и структурированную речь, произнесенную в определенное время и в нужном месте.

Демагогия (в переводе с греческого *δημαγωγία* – руководство народом, заискивание перед народом) – набор ораторских и полемических приемов, позволяющих склонить аудиторию на свою сторону, основана на игре слов. Красноречивые риторические изречения правдоподобно рисуют фальсифицированный факт, искусно обрамленный аргументацией. Истории известны случаи захвата власти благодаря лишь красноречию. Ведь как сказал В. Шефнер «Словом можно убить, словом можно спасти, словом можно полки за собой повести».

Прагматическая сторона коммуникации предъясвляет весь образ, всю передаваемую информацию в системном контексте для отображения полноты образа политического деятеля.

В современной культуре сложились правила, стандарты, неукоснительное исполнение роли политика, поддерживающего выбранный политический курс. Данный образ, ориентированный на сдержанность, точность, объективность, дипломатичность и толерантность (выступление президентов России, США, европейских стран), поддерживает видение (иллюзию) стабильности, долговременности, правильности выбранного курса, через корректность и однозначность формулировок своей речи.

Образы и манеры политических лидеров, стоящих в оппозиции отличаются экспрессивностью, контрастностью действий, одиозностью поступков (спровоцировать публичное обвинение-бичевание, начать драку, эпатировать своими действиями, поступками окружающий социум). Практика свидетельствует, что экспрессивное красноречие, умение театрализовано, ярко, броско и эффектно представлять себя и свою речь нередко приводило к успеху, победе на политическом олимпе. Оправдывая ожидания публики, привыкшей к броским, показным эффектам, нередко современные политики прибегают к образу скандального, эпатажного, протестного, контрастного персонажа идеологической системе. Примером данной ролевой идентификации могут служить действия В. Жириновского, О. Ляшко, Д. Трампа и др.

Хотя сама игра не является обманом, но она постоянно использует броские, показные иллюзионные эффекты, чтобы представить показное за подлинное, настоящее, выражающее себя и свою суть. Но цель данного обмана не в завоевании сакрального, это прежде всего показ своих неудовлетворенных желаний, нереализованных надежд и мечтаний. Использование в политической среде игровой технологии «посмотрите, кто я и как я живу» через демонстрацию своих житейских и бытовых моментов в различных постановочных развлекательных программах – способ демонстрации в выгодном ракурсе, пропаганда себя не только как политика, но и просто человека, гражданина своей страны. Обычный политик – это и прекрасный шоумен, умеющий все и вся (многочисленные телешоу на социальные темы, в которых герой выступает как мудрый советчик, участник зрелищ об обустройстве дома, кулинарных пристрастиях, экстремально-спортивных мероприятиях и т.д.).

В политической среде имеют место типы ролевых структур, с помощью которых власть выстраивает будущие изменения. По мнению Р. Гарифуллина, в политической игре нередко используются ролевые игры с сознательным исполнением различных психологических образов – «роль: козла отпущения, организатора или руководителя исполнения, политического добродетеля и демократа, покорного политика, свободного политика, которому разрешается многое, скрытого лидера, политика недовольного всем и вся и т.д.» [7, с. 127]. Взятые на себя роли, как правило, не имеют ничего общего с официально установленным статусом.

В современном социуме каждый выполняет множество функций, берет на себя одновременно разные социальные роли (гендерные, возрастные, профессиональные и т.д.), а следовательно, постоянно изменяет саму жизнь – игровое поле через смену правил, соблюдения атрибутов, свойственных данному типу роли. В один и тот же день, но с разными партнерами (игроками), индивид может быть и заботливым, любящим семьянином, и жестким, требовательным и серьезным начальником, а в дружеской компании балагуром, весельчаком и забиякой. И все эти столь отличные качества уживаются в одном человеке благодаря его отношению к жизни. Каждая ситуация, этап другого взаимодействия – это смена не только ролей, но и смена самой игры (жизни).

Нередко для сохранения и упрочения реальной власти представители политической элиты меняют убеждения, устои, принадлежность к партии и т.д. Данный феномен держится на желании выиграть,

наилучшим образом используя все имеющиеся ресурсы, позволяющие при некоей нестабильности начать с начала, удвоив свои усилия.

Экспансия своих принципов, правил держится на двойных стандартах: остаться у власти любой ценой. Появляются все новые модели псевдоигр (конструирование среды для «зрителей», всеобщего пользования), позволяющие осуществлять политические манипуляции в современном социуме. Назначение псевдоигр – манипуляция другими игроками для достижения конкретной поставленной цели. В современной повседневности нередки многотысячные митинги, факельные шествия, награды и знаки отличия, парады и постановочные «марши». Еще Ж. Бодрийяр говорил, что сфера политического давно превратилась в шоу, воспринимаемое как полуспортивный, полуигровой дивертисмент. В сознании людей телеигры и предвыборные компании эквивалентны друг другу. Политическая сфера все больше наполняется виртуальностью, т.е. реальный избиратель имеет дело не с конкретными людьми, готовыми представлять интересы граждан, а с образами героев, спасителей, лучшими спортсменами, звездами кино и шоу бизнеса. Политика становится зрелищем, в котором наличествуют декорации, костюмы, разыгрываются сцены (торжественное открытие, инаугурации, награждение, встречи, обеды, дебаты и т.д.). Средства массовой информации сознательно создают драматические или комические сюжеты, которые своими перипетиями держат электорат в напряжении, вызывая чувства восторга, разочарования или нейтралитета. Политика не подчиняется императивным правилам, в ней постоянно происходит сокрытие реальности и симуляция вторичной реальности.

Политическая игра, основываясь на универсальной потребности человека в самореализации, поддерживается на азарте, непредсказуемости, непосредственной вовлеченности и блефе. Любая игра, как и сама жизнь человека, построена на правилах, выстраивании определенного регламента, соблюдения которых и различают игровые ситуации. Но несмотря на данные обязательства, человек, проживающий (играющий) постоянно, стремится их нарушить. Е. Финк отмечает, что «законы игры действуют вне норм разума, долга и истины» [8, с. 360].

Феномен блефа (с английского *bluff* – обман, запугивание), заимствованный из карточной игры, характерен как для личностной линии поведения, так и для сообществ различных политических сил. Опытные политики знают, как ввести в заблуждение не только своих противников, но и электорат, воздействуя на чувства и эмоции (создание

мифов, организация слухов, призыв к национальным предрассудкам и т.д.). Типичная игра строится на подражании, имитации устоявшейся технологии. Практика свидетельствует, что в политической игре правил нет, так как их изменяют или устанавливают сами непосредственно вовлеченные в действие политические деятели. В типичной игровой ситуации изначально заложен обман, элемент хитрости, навязывание своих понятий и правил реальности.

Обычно нарушение правил определяется как «нечестная игра», обман или шулерство, что, с точки зрения этики, считается недопустимым, но в социальном пространстве встречается нередко, несмотря на общественное порицание. На самом деле шулерство проявляется не в отрицании правил, а в проявлении их через некую специфичность самого участника игры (жизненной ситуации). Нарушая правила, игрок зачастую уверен, что его соперники не делают этого. Данный факт придает уверенности, укрепляет престиж, определяет большую успешность данному участнику игрового поля. Но, как правило, «обманщик» все же предполагает данные склонности и у соперника, что делает игру более увлекательной. Та же стратегия действует и в рамках политической игры. Блеф в политической реальности чаще всего предстает то в виде спекуляций, ссылки на авторитеты, то через манипуляции недостоверными или некорректными цифрами и фактами, например при публикации рейтинга лидирующих политиков. В исторической практике известны случаи использования информации, сознательно нагнетающей страх у масс через выдуманные небывлицы, мифы (нередко, данный прием используется при описании образа врага, «классового», «врага демократии», «миф об ожидании перемен» и т.д.) для эмоционального дискомфорта и нейтрализации способности человека рационально мыслить и логически оценивать информацию.

Игру всегда сопровождает азарт, и она постоянно в нем нуждается. И в жизнедеятельности человека азарт присутствует неизменно. В историко-этимологическом словаре «азарт» трактуется как некая страсть (запальчивость, горячность) в осуществлении какого-либо намерения. Само слово *hazard* с французского переводится как «случай», «случайность», «риск». Современные социологические исследования показывают, что эпоха постмодерна – время азартных людей. На ментальном уровне азарт воплощается через состояние охоты за удачей. В политической среде тоже не обойтись без азарта, который подпитывает авантюра.

Авантюра (с франц. – риск, приключение) – рискованное дело, предпринятое в надежде на случайный успех, сопровождаемое риском

неожиданных событий, перипетий и скачков, создающих мнимую или реальную историю. Неумеющий рисковать – недолго пребудет в политической сфере, так как именно политики-авантюристы и делают политическую ситуацию, часто пренебрегая знанием реальных фактов, обстановки, расстановкой сил и средств, закономерностей общественной жизни.

Игровое действие в политической сфере также осуществляется в рамках некоего обособленного, ограниченного пространства, попасть в которое доступно не всем. Дух союзничества, сопричастности, возможности действовать на политическом олимпе придает участникам статус сакральности, мистицизма.

Современная политика ограничена рамками как временными (выборность кандидатов), так и содержательными (например, курс на демократизацию общества). Правила, действия в политической игре контролируются социальными и юридическими институтами, общественным мнением и СМИ.

Каждый политик – это игрок, так как его действие происходит в обособленном, избранном пространстве (достаточно закрытом для обычных людей), «кулуарах власти», полон таинственности и иррациональности, сопряжен с высококонкурентной соревновательностью. Любой политический деятель нацелен на приз – власть, которой всегда недостаточно в силу ее бесконечности, т.к. она ограничена рядом правовых и социальных институтов. Власть – в абсолютном смысле – некий недостижимый идеал безграничных возможностей по изменению действительности, в которых каждый игрок (политик) навязывает свои собственные правила, интерпретации. Власть как уникальный феномен имеет особенность – ее всегда недостаточно. Поэтому все устремления любого политика нацелены на получение власти как приза, конечной цели своего действия. Человек, получивший возможность управлять кем-то или чем-либо, постоянно будет нуждаться в ее осуществлении. В этом и скрыт бесконечный смысл и цель любой политической игры. Ведь как гласит известный афоризм: «В политике не столь уж важно, как вы играете; гораздо важнее, кто ведет счет»...

Стремление к лидерству – и есть тот выигрыш, ради которого затеваются политические игры. Политическое лидерство не рождается непосредственно из игры, а проходит постепенную процедуру разыгрывания, воплощаясь через языковые, экзистенциальные, коммуникативные и эмпирические возможности игрового действия, реализованные в рекламном продукте.

В условиях постмодерна игра способствует деконструкции культурной деятельности, осуществляемой через рекламу. Ведь назначение рекламы нацелено не столько на покупку конкретного товара, сколько на формирование определенного имиджа, с которым так или иначе связан данный товар. Товарный знак, бренд, как бы «присваивает» человека через навязывание определенного образа, несомого знака конкретного социума. Игра со знаками есть суть потребления жизни. Ж. Бодрийяр подчеркивает, что в развитых современных обществах не аксиологические координаты жизни, а потребление «обеспечивает дифференциацию людей и их сходство, заданное определенными потребительскими моделями» [9, с.165].

Вовлеченный в мир призов, премий, подарков, даров судьбы индивид естественно становится активным потребителем ряда товаров и услуг, разрекламированных в данных интерактивных форматах. Подаваемая через призму развлекательного, релаксационного начала многочисленная рекламная, новостная, любая другая информация проще и лучше усваивается, базируясь на сущностных характеристиках игры (повторяемости, вариативности, сопричастности, независимости, компенсаторности, эстетичности и включенности). Рациональность и логика действий заменяется жаждой обладания разрекламированного товара или услуги, направленного на определенную идентификацию в группе, социуме. Распространяя определенную марку, бренд, продукт, реклама идентифицирует человека как носителя некоего знака конкретной социальной группы (определенной марки одежда, make-up образ, наличие в руках гаджета или иной продвинутой технологической игрушки, автомобиля конкретной марки, возможности отдыха и путешествий по знаковым местам).

Так, статусный мужчина владеет авто определенной марки, пользуется парфюмом конкретного производителя, является потребителем неких продуктов, заданных в стандартных рекламных форматах. Успешная женщина одевается в определенных бутиках, следит за здоровьем и фигурой, посещая фитнес-залы, косметологические кабинеты, клиники здоровья и т.д. В рекламных компаниях принимают участие и разыгрывают мини-сценки из личной жизни успешные и узнаваемые личности, добившиеся успеха или признания в мире шоу-бизнеса, киноиндустрии, спорта. Так происходит семиотическое влияние на сознание людей для формирования определенной идентичности, нацеленной на потребление, клонируется «одномерный человек» (Г. Маркузе), представитель определенной социальной роли. Пользующиеся повсеместной популярностью реалити-шоу внедряют

в массы заданные образцы поведения, разрабатывают стандартные ситуации семейного и личного взаимодействия.

Известные медийные лица, задействованные в рекламных роликах, разыгрывают сценки из личной повседневной жизни, предъявляют образ, идею, факт, что именно данный продукт, вещь, бренд или марка содействуют личной жизненной успешности и известности. Так формируется определенный тип идентичности, зависимый от потребления, зацикленный на вещи, «одномерный человек», подчиняющийся и живущий ради удовлетворения своих меркантильных желаний. Выбор удовольствия, удовлетворения от каждого мига жизни заставляет современника постоянно быть готовым к переменам, изменяя как себя, так и окружающий мир.

Человек эпохи постмодерна не имеет реальных героев, авторитетов, кумиров для подражания, он создается в культурной среде, где об одном и том же человеке средства массовой информации распространяют противоречивые сведения. Поэтому притягательным становится персона, чьи действия и внешний вид эпатажируют, нарушают правила, стандарты, клише. Персона, известная всем, как правило, создает себя как внешне (пластическая хирургия, усиленная атлетическая нагрузка для выстраивания определенного внешнего облика, сознательная диета, применение фетишей: наколки, пирсинг, татуаж, make-up, утрированные элементы одежды и т.д.), так и внутренне. Она, как правило, разыгрывает образ успешного, деятельного человека, совмещая в себе черты гротеска и фарса. Все это позволяет сказать, что возникают такие разновидности современных практик эскапизма как эпатажные формы поведения, игра на публику.

Во все времена игровые практики применялись как действенное средство нравственно-этических паттернов. «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. Лисси Мусса, автор современной игровой психотренинговой системы «ОК`сЮМОРОн», выстроенной на утверждении, что жизнь – это увлекательная игра, позволяющая изменять реальность по своему желанию, хотению и велению, сказала: «Все правила игры создаются по ходу игры». Это утверждение верно, если люди ориентируются на

достижение какой-то цели, отвергают принятые нормы взаимодействия в данной ситуации, эпохе, культуре в целом.

Искусство является особой формой духовной и материальной деятельности людей, отражающей действительность и духовную жизнь в художественных образах. Безусловно, искусство изменчиво, так как является реакцией на развитие общества и мира. Художественный язык во все времена трансформировался, он базировался на законах мимесиса, стремясь в эстетических формах найти приемы и способы отображения реальности, шифровку понимания и осознание мира в знаково-эстетическом формате. Через художественный формат человек кодировал свои впечатления о мире, отражая субъективное видение и понимание красоты и целостности мира. Хранение и передача знаний осуществлялась изначально через изготовление тотемов, масок, браслетов, фетишей. Танец служил технологией освоения элементов охоты, собирательства, передачи младшим жизненных целевых установок на единство, верность, выполнение своей регламентированной роли (достаточно вспомнить театрализованные обряды инициации, служившие переходным этапом, элементом сдачи экзамена-испытания на готовность стать взрослым, ответственным, готовым к получению дальнейших жизненно необходимых знаний). Затем, познавая природу и окружающую среду, человек и художественных формах стремится повторить природные творения, сопоставляя себя с творцом, демиургом всего сущего. Кодировка известной информации в художественной форме становится традиционным способом передать другим свое понимание и осознание конкретного феномена, факта, события или предмета, явления бытия, оставляя после себя произведения искусства, памятники истории, свое культурное наследие, созданное благодаря имеющимся на тот момент знаниям и умениям практической деятельности. Искусство как форма действительности изначально нацелено на эстетизацию мира, передачу представлений о прекрасном и безобразном, идеальном и посредственном, что и формирует стремление преобразовать окружающий мир с учетом своих аксиологических координат. Выполняя социальную, компенсаторную, познавательную, прогностическую функции, оно воспитывает и направляет человека, развивая определенные чувства и эмоции, формируя определенный тип личности.

Современный мир играет в искусство, так как на смену выражения реальности пришла гиперреальность. На смену индивидуального, уникального, самобытного творения искусства пришел клишированный продукт. Мир, описанный в классических художественных

формах, становится непритягательным и неинтересным. Академические формы заложили определенный стандарт атрибутов, следование которым и помогает постичь смысл. Эпоха постмодерна тяготеет к деконструкции смысла, реализованной предъявлением других смыслов. Оригинал заменяется копией, его многократным тиражированием и клонированием (фотографии, постеры, ксерокопии и др.). Отход от реальности в ирреальность позволяет художнику, творцу, через игру света-тени, замещения традиционных материалов на иные предъявить свой мир. Использование новых техник, приемов и способов в современном искусстве и есть попытка через знаковую форму передать бытие. Но знаковый образ специфичен, он не несет в себе связи с реальностью, поэтому может быть различно интерпретирован. Так развивались художественные формы, начиная с кубизма, где любая объективность предъявляется через призму стереометрической примитивы. Внедренный кубистами прием использования в своих работах неживописных элементов (обрывки газет, ткани, куски проволоки, нитей и т.д.) напоминает игровую практику детства, когда малыш в игре варит суп из травы, печет пироги из песка или пыли. Ребенок данными действиями создает свой собственный мир, используя предметы быта для создания нового образа, символа, знака. И творцы кубизма, дадаизма, редимэйда, сюрреализма «играют» вещами, выведенными из общепризнанного контекста, представленными в ином, с точки зрения творца, художественном статусе.

Большинство игр построено на подражании, и современное искусство тяготеет к вычленению и нахождению новых акцентов, граней в известных творениях прошлого. Новое создается на основе других, уже имеющих место текстов, символов и знаков, приобретающих абсолютно иное осмысление, отличное от авторского. Знаковая форма потеряла свою первоначальную сущность, став зависимой от субъективного взгляда, мнения, вычлененного подтекста. Данная неопределенность размывает сферы реального и ирреального, видоизменяя мироощущение и мировоззрение современника.

Современный мир искусства не отображает заданную реальность, а создает свою сиюминутную готовую форму, трансформирующуюся во времени и пространстве. Феномен хепенинга, перформанса, флеш-моба как «спонтанного» театрализованного действия держится на культурном лаге, шоковом восприятии действительности с целью социально-политической пропаганды. Разыгрывая изначально установленную программу, развивающуюся на спонтанном импровизационном начале, данные виды деятельности прежде всего направлены на

реализацию своих бессознательных побуждений через гротеск, гиперболу, грубость речи и нарочитую жестикуляцию, разыгрывание утрированных мизансцен. Используя абсурдные методы и приемы, перелицовывая извечные идеалы и ценности, художник, творец, опосредованно вовлекая в действие зрителя, демонстрирует ему карнавальность, маскарадность и искусственность современного мира.

Интерактивность становится основой фактически любого вида искусства, особенно зрелищного. Оно является живым процессом, разворачивающимся во времени и пространстве, только здесь и сейчас. Вовлеченные в непосредственное действие зрители оказываются частью художественного акта, сотворцами игрового зрелища. Двуплановость введенных коммуникационных форм в искусственную среду, с одной стороны, сближает жизнь и искусственные среды, а с другой – отторгает понимание авторской идеи зрителем. Ведь современное театральное искусство тяготеет к перформансу в классических постановочных формах, достаточно вспомнить «Маленькие трагедии» театра «Сатирикон» (пост. В. Рыжакова), в которой одновременно переплетаются сюжеты «Пира во время чумы», «Каменного гостя», «Скупого рыцаря», соединенные воедино судьбами людей, переживших XX век.

В постановке «Шекспир-лаборатория» мастерской Р. Кудашова персонажи обретают новую самостоятельную жизнь, вне рамок известных трагедий. Поиск новых смыслов поддерживается игрой музыки, света, сочетания отдельных фраз, импровизаций, фантазии. В спектакле «Ревизор» театра Николая Коляды, разыгрывая знаменитый сюжет, режиссер использует для выразительности настоящую грязь, землю, деньги. Нередко современные ремейки классических произведений поддерживают только общий сюжет сценария, используя более современную лексику, одежду, антураж, подчеркивающий иной смысл и видение трактовки известного сюжета. Так, в опере С. Прокофьева «Любовь к трем апельсинам» в постановке Английского национального оперного театра введение обонятельной палитры, соответствующей каждому персонажу, дополняет зрительно-слуховое восприятие действия. А постановка пьесы «Тамара» драматурга Д. Крайзенса превращается в многогранную виртуальную игру, вызывающую массу впечатлений благодаря одновременному разыгрыванию разных событий с непосредственным контактом со зрителем. Посетители спектакля сами выбирают, куда им направится сначала, где быть частью действия (потанцевать под чарльстон, пофлиртовать с официанткой, разносящей напитки, отправиться на кухню, чтобы справиться о меню итальянского ужина, предлагаемого в антракте и т.д.).

Современное искусство держится на эклектике, соединяющей воедино разные нити информационного поля. Ускоренный ритм жизни, замещение одной жизненной стратегии на множественные позволяет выражать свое отношение к миру в художественных формах через кластерную организацию, мозаичность, Colness. «Colness – это чистая игра дискурсивных смыслов, подстановок на письме, это непринужденная дистантность игры, которая по сути ведется с одними лишь цифрами, знаками и словами, это всемогущество операциональной симуляции» [9, с. 76].

В современной культуре игроизация проникает во все сферы жизни человека. Индивид выстраивает альтернативную версию себя в ролевой игре через погружение в другой, ирреальный мир. Ролевики, косплеи, аниме, манга, примеряя на себя выдуманную личину персонажа (сказки, мифа, кино и мультфильма, виртуальной истории и т.д.), не только копируют одежду, манеру речи, движения, но осознанно живут жизнью выбранного героя. Оценивает данную роль, образ не только как хобби, проведение досуга, но и как свою работу, бизнес, способ обеспечения своих материальных потребностей (реконструкторские клубы, флеш-мобы, платные селфи, видео и чат дневники и т.д.).

Игра становится серьезным занятием, требующим наличия творческих и коммуникативных способностей. Креатив костюма, создание его собственными руками заставляют совершенствовать навыки рукоделия, практику забытых ремесел, развиваться поэтическому, художественному, музыкальному, хореографическому или иному таланту. Необходимость общения с другими игроками, совместная проработка и разыгрывание выбранного сюжета расширяют коммуникативные возможности, способствуют формированию эмпатии и трансформации себя в рамках ролевой идентификации. Ролевая игра создает реальное пространство, где современник пробует себя в новом качестве, роли, положении. Данное игровое пространство комфортно (изначально ирреально), малобюджетно (каждый при желании может создать свой костюм, исходя из материального достатка и потребности в атрибутах), психологически оптимально (базируется на доверии, сопричастности и солидарности), а главное позволяет каждому получить ощущение востребованности, ценности и значимости.

Формирование современных реалий на игровых технологиях способствует созданию жизненных стратегий, с одной стороны, выделяющих индивидуальность, а с другой – нивелирующих ее. Распространенные фрагментарные и непостоянные личностные контакты без

взаимных обязательств и обязанностей, формируют антипривязанность, независимость друг от друга, индивидуальную автономию. Молодое поколение склонно к формированию негативной идентичности, стремясь быть полностью противоположными тому, какими их хочет видеть социум. Негативная идентичность является следствием попытки овладеть жизненной ситуацией, когда позитивная идентичность не может быть установлена. И, как правило, реализуется через опасные и нежелательные роли, в которых человек демонстрирует себя. Человек стремится построить искусственные, альтернативные версии собственного «Я», через технологии ролевой игры, способствующей уходу в другой, ирреальный мир, основанный на эскапизме (хиппи, готы, растаманы, эмо, косплеи, ролевики и т.д.).

Все большую популярность в современной жизни приобретают реальные квесты – новый вид командного развлечения, предьявляемого 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.) строятся 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. На наш взгляд, выйти из комнаты, в которой ты заперт, – это и есть, в образном смысле, главный мотив современных форм эскапизма.

Как свидетельствует практика, технология жизни общества постмодерна базируется на постоянной смене правил жизни, трансформирующихся по ходу действия в чередование кратковременных событий, объединенных всеобъемлющей игрой. Приоритет коротких жизненных программ базируется на требовании: не привязываться к конкретному месту, профессии, ценностям, людям, избегать долгосрочных взаимодействий, не планировать будущее, как и не опираться на прошлое, незавершенность есть основа существования.

Инфантильно-эгоцентричный взгляд на жизнь, многовариантная идентичность способствуют формированию социальных практик эскапизма, что очень ярко проявляется в отношении к такому социальному институту, как семья. Сегодня все больше в семье не живут, а

«играют в нее» (гражданский, гостевой брак, свингерство и т.д.). Семья, являясь малой ячейкой общества, изменяет свои правила жизни под воздействием внешних обстоятельств: экономических, социальных, нравственно-политических. Она подстраивается под тот формат жизни, который востребован большинством современников (монородительство, незарегистрированный брак, эмансипация женщин и детей, эгоцентризм и т.д.). Индивид, ищущий себя всю жизнь, нацеленный на самореализацию, личностное развитие и индивидуализацию не видит в семейном образе жизни ценности.

Стремление к гедонизму, получение для себя лучших условий и правил жизни, установка попробовать все и вся, идет на рекламном образе «Бери от жизни все», «Ведь ты этого достоин» и заставляет человека быть свободным от норм, предрассудков, стандартов и установок. Он изначально готов проживать множественность «Я», переключаясь с одной социальной ситуации на другую. Все события жизни оцениваются не по нравственно-этическим категориям, а по мере воздействия, оказания влияния на психику, мысли и поступки человека. Так формируется клиповое мышление, обладатель которого не мотивирован на анализ жизненных реалий, ведь их образ содержательно не задерживается надолго, а моментально замещается новым информационным полем, что и создает прерывность обыденности.

Как отмечают философы-посмодернисты (З. Бауман, Ж. Липовецки, К. Леш), игроизация общества перекликается с нестабильностью и непредсказуемостью жизненного пространства. Личное кредо каждого нацелено на сиюминутное получение удовольствия, направлено на получение выгоды без видимых усилий и затруднений, для чего современник готов к смене жизненного сценария, к быстрой возможности «выйти из игры», сменить приоритеты и правила жизни. Неготовность к ответственности, нежелание выполнять серьезные жизненные задачи приводят к постановке мелких целей, поиску легких стратегий действий, креативным практикам, тратам времени на организацию новых способов досуга (шуточный судебный процесс, мульттерапия, погружение в восточную мудрость, танец живота, поинг, Nordic walking и др).

Современник играет во всех сферах и формах действительности, даже со своим здоровьем. Индивид отдает предпочтение быстрым способам лечения, подчас самолечения (практика первобытного крика, уринотерапия, психоаналитическая персонализация, определение заболевания по дате рождения или знаку зодиака и т.д.).

Занятие 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 хай-тек. 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, тэнсегрити, 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.

Проникновение в жизнь европейского человека восточной символики (индийской, арабской мусульманской, китайской и др.) предъявляет изначальную содержанию иной смысл. Нередки в быту сочетания жизненных приоритетов светской, православной, буддистской или мусульманской культур, которые присутствуют в жизни многих россиян. Но практика свидетельствует, что человек, идентифицирующий себя во всем и со всеми, по-настоящему ни с чем себя не связывает, поэтому он всякий раз надевает на себя нужную личину и разыгрывает некий сложившийся образ.

Столь популярный в последнее время шопинг – это игра с самим собой. На практике все больше людей отправляется в торговые центры не столько за нужными, крайне необходимыми предметами, вещами, сколько за тем, чтобы получить удовольствие от сопутствующих развлечений, комплексов услуг. Современный человек наслаждается самим процессом, прогулкой по мегамаркету. При этом он

принимает правила, установленные в торговой зоне, подкупаясь скидками, входит в азарт, за счет чего и получает удовлетворение от данной ситуации. Ведь в подобных практиках человек чувствует себя победителем, он лидер, это его способ переключения, самоутверждения и еще одна из доступных форм современного эскапизма.

Современная промышленность породила новую форму игрового эскапизма – хобби – дело, которым занимаются ради увлечения, приносящее радость, помогающее самореализоваться. Один из простых и доступных способов борьбы со стрессом, плохим настроением – приятное времяпровождение, своеобразный способ уйти от рутины, с которым незаметно проходит время и возвращается эмоциональная удовлетворенность. Разнообразие современных досуговых мероприятий безгранично: от простейшего коллекционирования книг, монет, открыток, марок, конфетных оберток, предметов определенной направленности (собирать статуэтки рыбок, собак, колокольчики и т.д.), спортивных игр (страйтбол, пейнтбол и т.д), творческих мероприятий (вышивка, шитье вязание, моделирование конструкций, резьба по дереву, тыкве и т.д.) до более нетрадиционных занятий – рисование на грязной машине, картины на песке пляжа, скульптуры из масла и т.д. Так общество играет с предметным миром, создавая свои правила, стандарты и классификаторы неодушевленной материи. Хобби социализирует и самоутверждает, мотивирует и развивает определенные качества и черты индивидов.

В последнее время все больше пропагандируется лозунг, что работа должна приносить удовольствие, иначе она надоедает и воспринимается как событие, приводящее к стрессу. Работа перестала быть делом, приносящим только доход, она должна быть средством самореализации, профессионального самосовершенствования. В связи с этим так часто встречается идея, что работа должна совпадать с хобби, и только тогда можно гарантированно получить качественный товар или оказанную услугу. Желание получать удовольствие и от работы заставляют современника постоянно искать, менять и пробовать себя в разных профессиях, сферах и практиках.

Стремление к регулярной смене профессии (статистика свидетельствует, что современник к концу трудовой деятельности может 5–6 раз поменять профиль работы), места жительства – характерные признаки образа жизни человека, идентифицирующего себя как хозяина своей судьбы. Индивид сам придумывает, создает стратегию своей жизни, выбирает способы представления (роль, имидж, манеры), каждый играет ту роль, которая от него требуется по жизненному

сценарию. Еще Монтень в своих знаменитых «Опытах» сказал: «большинство наших занятий – лицедейство. Нужно добросовестно играть свою роль, но при этом не забывать, что это всего-навсего роль, которую нам поручили. Маску и внешний облик нельзя делать сущностью, чужое – своим... достаточно посыпать мукой лицо, не посыпая ею одновременно и сердце» [10, с. 216]. Однако в условиях игроизации современной культуры человек зачастую идет гораздо дальше. Он «посыпает мукой» не только лицо, но и меняет свое сознание, свою личностную идентичность, подчиняясь нормам, правилам и ценностям, почерпнутых в медийных игровых практиках.

Безусловно, использование игровых приемов в повседневности, с одной стороны, мотивирует на активную жизненную позицию, но с другой – подчас уносит в ирреальность, что проявляется в потере физической связи с миром. Применяемая в совершенствовании, постоянном самообразовании как бесконечная стратегия изменения себя, она 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.

ГЛАВА 2. ТРАНСФОРМАЦИЯ ИГРОВЫХ ПРАКТИК В КОНТЕКСТЕ ПОСТМОДЕРНИСТСКИХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СТРАТЕГИЙ

Общемировые процессы глобализации полностью изменили все качественные аспекты человеческого бытия: аксиологические, этические, нравственные, когнитивные, социальные, коммуникативные и др. По мнению Ж. Бодрийера «исчезновение социального» предполагает трансформацию социальной среды, формирующую специфичную субъективность взаимодействия людей.

Замена ценностно-целевой структуры жизни формируется через обновление предметного мира, трансформацию социальных взаимодействий, усваивающихся на ранней стадии через игровые практики. Ведь еще Л.С. Выготский подметил, что именно в игре ребенок через освоение реальных предметов формирует будущее, хоть, с одной стороны, он и оторван от вещи, а с другой – реальный предмет сочленен с внешним миром, и именно это «есть необходимый переходный этап к оперированию значениями» [11, с. 61].

Традиционно процесс воспитания организуется развивающей игровой деятельностью, являющейся естественным принципом и способом жизнедеятельности детей, главным методом и способом познания окружающей реальности. Так, наблюдая за особенностями игровой деятельности ребенка, можно спрогнозировать его будущие предпочтения и жизненные притязания. Первичная идентификация себя в мире начинается с осознания своей гендерной роли, которая приобретается через наблюдение за миром взрослых и усваивается на основе подражания.

Согласно К.Р. Роджерсу (Rogers), уже в младенческом возрасте наличествует процесс «прямого оценивания на уровне организма», формирующего представление, что нравится, а что нет, переходящего в оценку переживания своего эмоционального плана, создающего представление – «Я» [12]. Дети имитируют мир взрослых через игровое подражание любой регулярной деятельности. Мальчики играют в пап, взрослых мужчин (в игре превращаются в офицера, моряка, летчика, ковбоя и т.д.), а девочки именно через игру в мам (хлопоты на кукольной кухне, уход за любимой куклой и т.д.) приходят к осознанию своего места и роли как женщины, хозяйки, хранительницы очага или очаровательной кокетки. Первоначальное вхождение маленького человека в игровую среду настолько естественно, что не требует практически никакой подготовки. Она органична и приемлема, отличается бескорыстностью, импровизационностью, стремлением воссоздать мир взрослых через подражательное действие в игре: в маму, шофера, врача, милиционера и т.д., имитируя определенные действия, основанные на стереотипных представлениях (ухаживать за куклой-ребенком, как мама, крутить руль мнимой машины, как папа, и т.д.). В самом процессе игры ребенок видит себя другого, примеряет на себя новые статусы, пробует будущие социальные роли (родителя, профессионала и т.д.). Данный вид игры – игра-упражнение. Ее главное назначение – воспроизведение предметных действий и освоение социальных ролей.

Представители постмодернизма не раз подчеркивали, что игра есть «разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и представляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей» [13, с. 162].

Детская игра, являясь отражением реальности бытия общества, постоянно видоизменяется. Следование установленным правилам в игре, применение определенных предметов несет скрытую смысловую

нагрузку, влияющую на развитие тех или иных необходимых социальных навыков. Традиционно все игры можно условно подразделить на игры находчивости и ловкости, игры импровизации, коммуникативные игры, игры-эксперименты, игры испытания, игры соревнования (спортивные) [14, с. 61].

Игры ловкости и находчивости, или подвижные игры, традиционно воспитывали и развивали коллективное сознание, круговую поруку, чувство локтя и сопричастности при незначительном превосходстве победителя (прятки, казаки-разбойники, классики, резиночки, чехарда, вышибалы и др.). Стремясь к победе, участники, как правило, следовали правилам и, прежде всего, соревновались в выполнении способов и приемов, дозволенных в игре, совершенствуя свое мастерство в данном деле. Но в новом столетии в социальной практике данные типы игр не популярны и мало востребованы. И как итог, современник – индивидуалист по своей сути, отстаивающий по жизни прежде всего субъективные желания, мало заботясь о благе всех и каждого.

Игры-импровизации традиционно нарабатывают выбранные социальные роли, сюжетные жизненные реалии (дочки-матери, школа, больница, индейцы, магазин, шофер, летчик и др.). Выстроенные на подражании, самом древнем механизме социальной памяти, данные игры способствуют дальнейшей моделизации социальных практик, передачи устойчивых традиционных правил и норм. Данные типы игр востребованы во все времена, но отличительная особенность современной игры базируется на наличии вещи, символа социальной среды, ситуации, обыгрываемой детьми. Если предшествующие поколения детей, проигрывая семейный уклад (дочки-матери), профессиональную среду, довольствовались имитацией куклы дочки, самолета, прилавка (прутик, тряпочка, пупс, для которого самостоятельно шилась одежда, варилась еда из листиков, пеклись пирожки из песка, земли, прутик мог служить прототипом машины или летательного аппарата и т.д.), то современная игровая индустрия дает готовую кукольную дочь или сыночка со всеми атрибутами, вещами, свойственными домашнему быту или средовой ориентации. Современная кукла говорит, ест, испражняется, требует внимания, имеет готовый гардероб, одежду, мебель, кукольный дом, парк игрушечных автомобилей, мало чем отличающихся от взрослых аналогов, профессиональный игрушечный инструментарий врача, строителя, воина и т.д.

Коммуникативные игры также подверглись деконструкции. Начально развивающиеся в рамках деревенских посиделок, они были социально направлены на возможность знакомства и общения молодых

людей через песенно-хороводный заигрыш. Дальнейшее развитие данные игровые практики получили в виде салонных игр, прививающих навык поведения в светском обществе, скрашивающие досуг (шашки, шахматы, карточные игры – винт, ломбер, лото, буриме и др.).

В XX столетии коммуникативные составляющие перенастроены на игры во дворе, на лавочке, для небольшой компании и применялись для выражения симпатии друг к другу через демонстрацию смекалки, сообразительности, проявленному чувству юмора (фанты, сломанный телефон, ручеек, колечко, холодно-горячо, паночка померла, море волнуется раз, кандалы закованы и др.).

XXI столетие видоизменило не только содержание и структуру игровых практик, но и предпочтение ролевых розыгрываний. Участники коммуникативных игр предпочитают вживаться в роли героев популярных фильмов, комиксов, скейч-шоу (несуществующих, вымышленных героев). Человек-паук, Гари Поттер, Бетман, Дарт Вейдер, Гэндальф, Саруман, зомби. Несуществующие фантазийные герои становятся объектом для подражания, так как их сверхвозможности получены, как правило, случайно. Дети, играя, выплескивают весь негатив, полученный из реальности, ведь данные герои справляются не только со своими комплексами, но и способны преодолеть превратности судьбы, изменяя историю человечества к лучшему. Герой для подражания бинарен по своей сути и подчас из худших, слабых качеств вырастает желание изменить мир, сделать его лучше, безопаснее, комфортнее для всех. Эта же идея прослеживается в огромном количестве компьютерных игр, где ребенок, укрываясь от повседневных проблем, устанавливает свой мир, где можно делать ошибки, многократно повторяя пройденное, ведь в запасе всегда наличествует несколько жизней, и нет ответственности за неправильно совершенный ход или выбор виртуальной жизненной стратегии.

Итак, постмодернизм коммуникативный игровой формат перенаправил в виртуальную реальность, где опосредованный виртуальный контакт нацелен на самопрезентативность (чаты, медиасообщества, виртуальные миры, селфи и др.). Игра с применением современных гаджетов, осуществляемая с помощью взаимодействия играющего с программным обеспечением, выводит новый тип виртуальных игровых практик, где ребенок не может изменить ход игры, а подстраивается под имеющийся алгоритм действий, запрограммированных в медиаформате. А ведь изначально игровое пространство и было предназначено для того, чтобы ребенок самостоятельно создавал, экспериментировал и моделировал необходимый ему мир. Так меняется как

сам мир игры, так и человек. Ведь общество постмодерна нацеливает индивидов не столько на создание, моделирование необходимой ему среды, сколько на овладение навыком адаптироваться, подчиняться быстро меняющейся ситуации.

Игры-эксперименты также популярны на практике и направлены на проявление некоего открытия, проявления и предъявления новизны, помогающие понять и осознать некий сложный процесс или явление. Данные игровые практики, нацеленные на познание окружающего мира через взаимодействие с некими природными объектами, явлениями, материалами, животными и вещами, требуют серьезной подготовки, возможного участия взрослого в качестве наблюдателя или полноправного участника, наличия специальных атрибутов, предметов и веществ, способствующих созданию ноу-хау («Мозайка», «Сделай мыло», Алхимик», «Веселые кристаллы», «Парфюмер» и др.).

Традиционно игры-испытания являлись частью обряда инициации, доказывающих, что индивид может стать частью некоего сообщества, проходящего в виде преодоления себя, демонстрации своих физических и психологических черт (кто выше прыгнет, заберется, куда запрещено, глубже нырнет, дольше провисит на турнике и т.д.). Современный игровой мир требует экстрима, накала эмоций и физического перенапряжения: прогулки по крышам, новый способ перемещения по городу по стенам, перилам, парапетам и прочим урбанистическим атрибутам стали неотъемлемым стилем жизни подростков (руфер, паркур, фрираннер, трейсер, боулдеринг, диггер и др.).

Игры-соревнования, основываясь на стремлении к победе, изначально по правилам предполагали доказательное превосходство в физической форме и чаще всего проявлялись в спортивных играх. Но современный мир, играя как с самим собой, так и с окружающим пространством, и в социальной практике утвердил соревновательное начало даже в быту. Негласные соревнования проявляются с раннего возраста (нарисовать лучшую картинку, сделать поделку своими руками, лучше прочитать стишок, стать в любом деле первым, значимым, важным, лучшим, чем другие). Это есть некий путь формирования готовности к будущей жизни, нацеленной на конкурентную борьбу.

Культура потребления развлекательных услуг, правящая современным обществом, формирует подрастающее поколение, мало интересующееся играми в общепринятом смысле. Традиционно в детском социуме информация, в том числе и игровая, передавалась от старшего поколения младшему, через разновозрастную приверженность в дворовых компаниях. Изменения социальной практики свидетельствуют, что улица, двор для большинства современных детей под

запретом (гуляют под присмотром родителей, гувернеров, тренеров или воспитателей). Они редко бывают на улице, если досуг не организован взрослыми. Малоподвижны, не любят физический труд, зато интеллектуально опережают предшествующие поколения по наличию знаний и навыков. Практика свидетельствует, что к 9–10 годам ребята уже определяют с жизненными целями и, исходя из логики выбранного пути, создают или свой мир в виртуальной среде, или предпочитают игры-сражения с нескончаемыми врагами (прототипами реальной жизни), знания о которых получают из средств массовой информации. Игровая культура, подкрепленная массовым сознанием, нацеливает и готовит ребенка к усредненному единообразию. Гедонистические ценности, массовость и доступность досуговой отрасли свидетельствуют о том, что молодой современник не хочет и не может играть в детские игры (нет времени, желания, потребности). Ведь, как свидетельствует общество, «Детская игра все чаще рассматривается взрослыми как развлечение, как бесполезный досуг, которому противостоит целенаправленное обучение и овладение полезными навыками» [15, с. 110].

Принято, что освоение социальной реальности, необходимых значимых качеств, понятий и форм жизни осуществлялось подрастающим поколением через игрушки, адаптирующие индивидуальные способности под возможности и потребности мира. Формирование нравственно-этических координат жизни, образцов, идеалов, стереотипов действующих в ту или иную эпоху развития человечества непосредственно связано с тем предметным миром игры, в котором происходит социализация индивида. Игрушка проявляется и осознается ребенком раньше, чем сама игровая деятельность. Она становится непосредственным средством, способом и смыслом развития индивида, опосредованно готовящим будущие коммуникативные ориентиры общества. Традиционная игрушка способствовала формированию первых представлений социальной деятельности по гендерному признаку. Тряпичная кукла – «стригушка» была безлика и в то же время многолика, так как самому ребенка в ходе взаимодействия с куклой вменялось одушевлять, обозначать характер и специфичность игрушки. Появившаяся еще в древности по образу и подобию человека, она олицетворялась как вместилище духовного, живого, обладающая энергией и самодостаточностью. Играя с игрушкой, ребенок самостоятельно наделял ее качествами, свойствами, умениями, по его мнению, так необходимыми в дальнейшей жизни, он как бы в игрушке наработывал и пробовал примерить на себя недостающие черты, формы и способы бытования.

Матрешка, олицетворяя материнскую сущность, формировала семейную преемственность, родительскую ответственность, жертвенность и чувство долга. Неваляшка настраивала подрастающее поколение на готовность принять трудности, не поддаваться унынию, противостоять тяжелым обстоятельствам, быть готовым подняться, как бы не раскачивала жизнь.

Типичная кукла Маша, Таня, Марина, Андрюша и т.д. применялась для выработки навыка ухода за малышами, отработки основных обязанностей будущей хозяйственной деятельности в быту. Игра в лошадку, шофера, доктора, продавца, «войнушку», выстроенная на подражании, позволяла примерить ребенку на себя роль взрослого, способствовала будущей социальной и профессиональной идентификации.

Игрушка постепенно утратила свое сакральное, таинственное субъективное значение, став неким символом, эталоном стереотипного мышления. Она, олицетворяя потребности человека, основанные сегодня на чувстве эскапизма, формирует тягу получать удовольствие, желание владеть большим. Ведь современная игрушка введена в систему нескончаемых дополнительных деталей, атрибутов, элементов, заставляющих индивида приобретать все новые аксессуары, меняющиеся артефакты, дополнительные символы к уже имеющимся игровым формам. Современная игрушка лишена эмоций, переживаний, преодоления чего-либо, предсказуема, меркантильна, регламентирована изначально конкретной ролью (русалка, балерина, медсестра, няня, учительница, президент, «чернокожая» и т.д.).

Так, современная кукла интересна уже не столько сама по себе, сколько в контексте создания целого игрового мира (домик Барби, гардероб Барби, ферма Барби, Винс, Скиппер, Френси, подружки, друзья, любимые питомцы куклы красавицы и т.д.). Эталонем игры стал не пупс-младенец, а кукла – модель, олицетворяющая взрослую женщину, мужчину (Кент), стремящаяся достичь жизненного признания через внешнюю атрибутивность, рекламное потребление. Современная игрушка задает ориентир будущих желаний и потребностей, олицетворяет образ жизни, «согласно которому надо жить красиво и без проблем, ориентироваться на то, что престижно и модно, и успеть взять от жизни все» [16, с. 62]. Она задает алгоритм действий, способствующий формированию программной жизни, ведь правила современных игр задают будущую стратегию жизни: что, как, в какое время будет делать герой.

Традиционно представление о многих житейских практиках, различных поведенческих стереотипных действиях подрастающее поколение черпало из сказочных, мультипликационных образов. Ведь именно сказка в своей фантазмагории выстраивает и формирует определенный взгляд на мир, человека, социум. Достаточно вспомнить, что в традиционных русских сказках добро всегда противопоставлялось злу, и главные герои получают помощь по заслугам благодаря своим действиям и поступкам. Герой сам выстраивает свою судьбу и отвечает за последствия.

Так, мультипликация прошлых поколений осознанно формировала гуманность, чувство коллективного начала, умение и навык жить в семье, заботиться о близких, прощать мелкие обиды и недочеты («Крошка Енот», «Кот Леопольд», «Приключения Чебурашки», «Мама для мамонтенка», «Умка» и др.). Ответственность и самостоятельность культивировалась в мультфильмах «День рождения», «Цветик-семицветик», «Как стать большим» и пр. Воспитание любознательности, ценности и цельности знания формировалось благодаря мультфильмам «Ивашка из дворца пионеров», «Опять двойка», «Вовка в тридевятом царстве» и т.д. Труд как основа жизни и успеха воспевалась в мультипликационных картинах «Нехочуха», «Стрекоза и муравей», «Тимка и Димка», «Баранкин, будь человеком» и др.

Именно через мультфильмы современные дети получают представления о разных способах взаимоотношений и взаимодействиях с миром, перенимая те или иные качества персонажей, они выстраивают свою модель мира.

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. Достаточно вспомнить излюбленных героев сегодняшнего дня, таких как Шрек, Кот в сапогах, героев Ледникового периода, Мадагаскара и т.д. Все они при внешней привлекательности и самобытности наделяются нарицательными чертами (хвастовство, себялюбие, невоспитанность, неэтичность поведения и т.д.). Как и в любой другой фантазмагорической истории, в современной мультипликации добро побеждает зло, но в коммуникации героев проскальзывает ненормативная лексика, подкрепленная нестандартными поступками, моментально запоминаемая и воспроизводимая ребенком в быту.

Через образы мультгероев задаются эталоны поведения, архетипы реальности. Так создается новая картина мира, где важна не борьба

добра со злом, а противоречие возникает из-за недопонимания многообразия мотивов и целевых установок. Нынешние герои комиксов, мультфильмов, видеоигр решают «взрослые проблемы», используя приемы, технологии и коммуникацию взрослых, ведь в них раскрываются подчас недетские проблемы: гонки, разборки, долги, месть, драки, насилие, убийство, смерть. Что интересно, у большинства героев данных гиперисторий нет семьи в общепризнанном понимании ее смысла и значения. Родители или отсутствуют по определению, или где-то далеко и никак не влияют на ситуации, с которыми сталкиваются мультперсонажи.

Современные исследования (Д. Гербнер, Л. Гросс, А. Бандура, О.В. Козачек, О.А. Воронина, М.И. Медведева, В.И. Абраменкова и др.) свидетельствуют, что сказки и мультфильмы, формируя нравственную составляющую ребенка, помогают в его становлении и идентификации, гендерной социализации. Достаточно вспомнить образы мультгероев прошлого и настоящего, где идеал женского начала, ранее представляемый как романтический, загадочный, терпеливый, заботливый и любящий, все больше подменяется рациональностью и жестокостью. И девочки замещают изначально значимые качества: целомудрие, бескорыстие, застенчивость, скромность, нацеленность на материнство на самостоятельность и самореализацию. Сегодняшние мультгероини нивелируют желание иметь семью, родить и воспитывать потомство, заботиться о своем муже, семье, детях. А образы мужского начала трансформируются циничными поступками и надеждой на помощь свыше, извне. Мультгерои становятся значимыми не благодаря своему бесстрашию, вере в себя, упорности, а получают суперсилу, сверхвозможность, с которой они способны противостоять неприятностям и злу.

Герои современных мультфильмов в ходе поступательного развития сюжетной истории не трансформируют свои характеры и качества в более позитивные. Так Лунтик – собирательно положительный идеальный образ, доверчивый герой, вечный малыш по возрасту и поведенческому началу, познающий окружающий мир. Паук Шнюк (дядюшка Шнюк), несмотря на устрашающий внешний вид, сторонник красоты и гармонии. Мила, как девочка-отличница, нередко нуждается в защите, так как владеет знаниями и умениями только в теории. Даже гусеницы Вупсель и Пупсень, известные как хулиганы, за своей невоспитанностью и избалованностью скрывают открытость и готовность прийти на помощь.

Мультсериал «Барбоскины» о том, как пять щенят сталкиваются и преодолевают трудности, существуя в одной квартире. В каждом из

щенят заложен образ, типаж: то глупой старшеклассницы, то качка спортсмена, двоечника, ботана и самого младшего, несмышленища. Заданные персонажи, отличаясь по характеру, полу, возрасту, интересам, конфликтуя и противопоставляясь друг другу, задают разные стандарты действий. Мультфильм не дает ребенку возможность выбрать и оценить образ конкретного героя с точки зрения положительного или отрицательного имиджа. Он выдвигает: этот хороший, а этот – плохой; решай, что нужно тебе, всеобщее одобрение или порицание.

«Маша и медведь» – гиперистория о непростых взаимоотношениях разных поколений: мудром, эмоционально отстраненном медведе-родителе, довольствующимся непритязательными радостями жизни (дом в лесу, пасека во дворе, самовар, статуэтки, малиновое варенье, книги, спокойствие и уют), и Маши – ребенку-катастрофе, гиперактивной, легко манипулирующей, самостоятельно неспособной создать досуг, довести какое-либо дело до финала. Она лишена способности любить, сострадать, сочувствовать, не воспринимает критику, равнодушна к чувствам и состоянию окружающих. Ее интересует только она сама и ее чувства и эмоции. В противовес Маше присутствует сестра Даша – серьезная, не по годам взрослая девочка, интересующаяся знаниями.

Герои «Фиксиков» наставляют, как в эпоху вещизма, обращаться с бытовыми приборами, вещами каждодневного потребления.

«Аркадий Паровозов» – гиперистория, где в белых стихах детям задаются правила безопасного поведения в быту, дома, на прогулке, с незнакомыми людьми и т.д. Так, ускоренными темпами медиареальность готовит детей к быту взрослых. Современные игры, мультфильмы прежде всего являются тренажерами для выхода из рискованных социальных ситуаций, усвоения принятых установок (правила дорожного движения, распространения коммуникационной модели поведения, принятых стандартов и норм).

Таким образом, игра постоянно трансформируется, видоизменяется, подстраиваясь под запросы и чаяния данного времени. Являясь многогранным феноменом, игра, совмещая в себе и отдых, и забаву, и упражнение, и соревнование, и тренинг нового навыка, становится методом, принципом, способом и средством как организации, так и познания окружающего мира. Как естественная и свободная форма проявления себя, своей самости она и учит, и одновременно демонстрирует активность, личностное «Я», адаптируя его к необходимым социальным условиям.

В образовательной среде игра всегда присутствовала в том или ином виде благодаря своей свободно развивающей деятельности,

творческому импровизационному началу, социализирующему, соревновательному, конкурентно способному стремлению, с опорой на логическую систематизацию. Традиционное знание выстроено на эволюции исторического познания, трансмиссии идей прошлого, формирующих настоящее и будущее. Игровой формат в учебной и воспитательной деятельности традиционно осуществлялся на подражательном уровне, вырабатывая устойчивые, принятые навыки и знания, необходимые социуму. Являясь тренингом, игровые практики формируют идентичность, стереотипы действий и пониманий.

Постмодернизм нацеливает образовательную парадигму на многомерный анализ языковых смыслов, что предполагает свободу творчества, субъективизм в осознании и интерпретации смыслов, понимание мира через личностную проработку, с возможным иным нарративным содержанием. И в современных педагогических технологиях закрепляются формы и способы передачи информации, нацеленные на выработку самостоятельного знания, способности и готовности в оценочных суждениях формировать субъективный мир. Техника и технологии транспортировки необходимого знания базируются на приемах, традиционно являющихся частью игровой культуры: развитие возможностей творчества, социализация, установление истинности и нормативности через сомнения и скрытые положения.

Игровое моделирование становится широко применяемой технологией, прививающей основы социального взаимодействия, овладение навыками профессиональной деятельности, корректировки личностной и групповой коммуникации и т.д. Нередко и при обучении уже взрослых индивидов используют игру как увлекательный, интригующий вид занятия, позволяющий через сюжетное замещение обеспечить состязательность, рефлекссию. Игровое пространство с легкостью каждому участнику процесса дает возможность включаться в систему выигрышей и достижений, являющихся прогнозируемым усвоенным навыком или умением. Ведь игровые практики – это и отработка навыка работы в нестандартной ситуации, адаптивность к принятию новых условий, нестандартное решение, готовность к конкуренции. Безусловно, игровые технологии помогают лучше понять сидящего рядом игрока, участника сходного вида деятельности, а следовательно, раскрывают сходное и различное в менталитете окружающих людей. Развитие аналитических, творческих, необходимых профессиональных способностей помогает комфортнее чувствовать себя в жизни любому участнику игровых образовательных процессов. Любая игровая среда настроена на позитив, что способствует созданию

лучшего микро- и макроклимата в любом коллективе. В игре соединяются воедино множество форм, факторов, задач и целеполаганий, достигаемых по завершению игровой ситуации.

Современная образовательная среда не констатирует истины, не дает строго регламентированных убеждений, а нацелена на формирование представлений о правильном и неправильном, возможном и ложном. Само знание как бы играет с человеком, предъявляя многомерность, многогранность сторон своего изучения. Выбор за учащимся – найти, отобрать для себя необходимые навыки, способы и формы знаний, способствующие жизненной компетентности. Преодолеть себя, найти проблему и затем и способ ее решения – вот суть образовательного акта постмодерна.

Современные игровые практики, применяемые в воспитательном и образовательном процессе, прежде всего являются тренажерами для выхода из рискованных социальных ситуаций, усвоения принятых установок (регламент конкретной деятельности, распространение коммуникационной модели поведения, принятых стандартов и норм). И сегодня развивающая игровая среда постепенно вытесняет традиционный образовательный курс.

Образовательный процесс прежде всего направлен на удовлетворение духовных и интеллектуальных потребностей личности для поддержания нормальной ее жизнедеятельности. Сегодняшний студент индивидуален по своей сути, ему трудно быть частью некой группы, он легче работает самостоятельно, нежели в команде, лучше идет на контакт с людьми в сети, где предпочитает общение с незнакомыми или малознакомыми людьми. Учитывая особенность коммуникативной практики обучающихся, наряду с традиционными методами, внедряются специфичные формы обучения, основанные на компьютерных и телекоммуникационных технологиях, – дистантное обучение.

Технология обучения проста и легко осуществляется: обучающийся получает учебные материалы (методические пособия, рекомендации по изучению курса), самостоятельно их прорабатывает, получая консультационную помощь на *on-line* консультациях, имеет возможность задать вопрос в чате, закрепляет материал выполнением заданий, реализуя их по инструкции, корректирует правильность ответов с помощью подсказок и пояснений. Фактически весь новый материал усваивается обучающимся самостоятельно. Данный аспект требует хорошей мотивации и владения навыком самостоятельного нахождения и постижения знания, что тоже проблематично, учитывая клиповое сознание и невладение технологией самостоятельно постичь

суть тех или иных явлений. На сегодняшний день практика свидетельствует, что пока данная форма обучения не оправдывает себя в полной мере и в большинстве своем является симуляком обучения, игрой в знания. Ведь, общепринято, что игра – это любой вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, базируемых на самоуправляемом поведении без демонстрации видимого результата, а главное получение эмоционального настроения, удовлетворяющего потребности индивида.

Не меньшее распространение в образовательной среде приобрели компьютерные игры, применяемые для психологического, физического и социального развития человека, создаваемые в результате сочетания сюжета, изображения и программного обеспечения. С одной стороны, потенциал данного интерфейса огромен: графические возможности предъявляемого материала, скорость обработки и компиляция объемной информации, возможность предъявления учебного материала с учетом разного уровня знаний, моментальная включенность индивида в виртуальные миры, где переплетаются реальность и симуляция. С другой стороны, следование по заранее строго структурированному сценарию, с соблюдением правил, стратегий и заданий для выработки компетенций, необходимых в реальной практической деятельности. Но игровые практики в образовательной среде, соединяя развлечение и обучение, не гарантируют полноценного усвоения учебного материала, а являются тренингом и симуляцией некоего изучаемого материала и подчас создаются без учета методологического, методического, дидактического и других парадигм образовательного процесса.

Современное общество базируется на установке, что игра самоцельна, самодостаточна, а главное необременительна по затраченным ресурсам, так как независима от материального результата. Ведь игра, развлекая, учит, не ставит оценок, не несет по своей сути глобальных катастроф. Она противостоит труду как деятельности заинтересованной в качественном конечном продукте. Игровые технологии строятся на азарте, задействуют элементы маскарада, праздника, шоу, развлечения, ведь они направлены на поколение молодежи, выпестованное на множественной идентификации «Я», привыкших переключаться с одной социальной ситуации на другую благодаря клиповому мышлению. А данный тип мыслительного процесса характеризуется обилием и разнообразием информационных полей, усваиваемых, как правило, не содержательно, а компилятивно.

Индивид перестает ценить информацию, он играет с ней, соединяя и вычленяя по своему желанию. Достаточно вспомнить типичные

формы докладов, реферативных, контрольных и других видов учебных работ, заимствованных из сетевых ресурсов кликом мышки и предъявляемых студенчеством как проработанный материал. Мозаичные знания не подкрепляются опытом, не прорабатываются эмоционально в сознании и остаются как некий пласт не востребуемых знаний, мало пригодных в прикладной действительности.

Если традиционное знание приобреталось в системном изучении выстроенного материала (урок, лекция, семинар, практикум, самостоятельная проработка первоисточников, посещение библиотеки, чтение литературы, конспектирование, сдача зачета или экзамена), то общество постмодерна отходит от классически установленных форм, норм получения и предъявления знания, наполняясь карнавальностью и гротеском. Новые образовательно-воспитательные технологии соединяют в себе реальное и фантастичное, традиционное и инновационное, серьезное и развлекательное. Достаточно вспомнить с недавних пор внедряемые формы развития и популяризации знания: «Библионочь», «Ночь в музее», «Антикафе», «Антибиблиотека» и др.

Так, «Библионочь», проводимое ежегодное масштабное событие – эксперимент в поддержку чтения, привлекает посетителей необычным временным и организационным форматом. Устроители ежегодного книжного марафона стремятся в привычном формате читального зала через квесты, соревнования, лаборатории современного перформанса, тематической вечеринки продемонстрировать возможности провести время в библиотеке не только с целью знакомства с новой или любимой литературой, а с реальностью интересно, занимательно провести время, развлечься, встретиться с друзьями, мимоходом приобретая новый навык.

Сходные цели преследует и всероссийская акция «Ночь в музее», «Антимузей», презентующие себя как общегородские культурные программы для любителей умных развлечений. Привлечение к историческим ресурсам молодой аудитории, возможность заинтересовать потенциалом музейного фонда осуществляются через отказ от привычных лекционно-экскурсионных программ. Ведь устроители мероприятия «Ночь в музее», как правило, предлагают посетителю погрузиться в средовую специфику через артефакт музейного фонда, примерку костюма, возможность потрогать, использовать в деле музейный экспонат, стать частью музейного фонда, нередко его артефактом. Также предлагают самостоятельно раскрыть тайну предмета, вещи, разыграть историческое событие, т.е. погрузиться в ситуацию, соединяющую в себе реальность и ирреальность, правду и вымысел,

реализовать некий возможный креатив, оставаясь в рамках правил выполняемого задания.

Появление антимузея связано с желанием популяризировать науку в массовом сознании. Ведь в попытке увлекательно и занимательно рассказать о сложных вещах лежит стремление разрекламировать будущие технологии, специфику развития научного мира и знания. Экспонаты данных коллекций, как правило, созданы в единичном экземпляре, специально для данного шоу. Сотрудники антимузея, по совместительству ученые, продемонстрируют эксперимент, доступным языком объяснят суть происходящих событий и явлений физических процессов. В занимательной форме предложат историческую справку о феномене явления, особенностях работы в лаборатории ученого исследователя, дав возможность на время каждому посетителю самостоятельно стать «гением науки».

Поиск новых способов, форм хранения, накопления и передачи информации также сегодня осуществляется в «Антикафе», где в противовес гастрономической практике культивируется сам акт общения, встреча единомышленников, собравшихся не только сотрапезничать, но и поделиться находками, навыками, технологиями любимого дела, идеи, стиля и образа жизни. Являясь общественным пространством, оно располагает посетителя к свободе (перемещения, выбора занятия, круга общения, развлечения, участия в мероприятиях, самостоятельном изготовлении напитков, возможности взять сладости без ограничения и т.д.). Предложенные угощения, безалкогольные напитки, настольные, видеоигры, книги, музыкальные инструменты, наборы для рукоделия, творчества, бесплатны по определению; ведь в данном месте оплачивается только время (поминутно или по часам).

Совмещая в себе черты коворкинга *coworking space* (совместная работа), хакерспейса *hackspace* (клуб технического творчества), фаб-леба *fab lab* (мастерской), антикафе становится местом, где собираются люди со схожими интересами, представленными, как правило, научным, технологическим, цифровым, электронным творчеством. Неформальность обстановки, свобода коммуникации позволяют через игровой формат обмениваться знаниями по интересующей проблеме, стать участником интерактивной лекции, развлекательной презентации, квеста.

Все большую популярность в последнее время приобретает явление *science slam*. Зародившийся в Германии новый формат популяризации науки очень быстро получил распространение и в других странах. Придуманый Грегором Бенингом (2010), *science slam* (в переводе с английского «научная битва») реализуется по правилам

стендап-шоу в неформальной обстановке (ночной клуб, бар), где несколько молодых ученых (слэмеры) представляют собственные наработки и достижения в течение десяти, пятнадцати минут. Театрализация, броские эффекты речи, визуализации, шутка, произвольная форма подачи материала помогают донести суть научной проблемы в простом, доступном и понятном формате.

В данной битве победитель получает боксерские перчатки и определяется шумомером, прибором, фиксирующим громкость аплодисментов зрителей. Краткие доклады по научным темам – альтернативный формат молодежного досуга, способствующий и получению новых знаний из первоисточника с одновременным релаксом и катарсисом. Наука, являясь частью культурного бэкграунда, также вынуждена трансформироваться и реализоваться в новом востребованном обществом формате.

Известны случаи применения игры в науке. Так, 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 тайну, решением которой занимались ученые в течение пятнадцати лет, приблизившую современную науку к раскрытию проблемы борьбы со СПИДОМ.

Итак, ряд традиционных образовательных центров (музеи, библиотеки, школы, кинотеатры, кафетерии) в условиях постмодерна приобретают приставку «анти» как элемент отрицания ценности, самой сути и назначения последних. А это и есть деконструкция, переосмысление, трансформация изначально заложенного формата и понимания феномена. С одной стороны, антицентры притягательны своей доступностью (ценовой, содержательной, бытийно-понятная символика, релаксационное, компенсаторное начало и т.д.). С другой стороны, в угоду массовому сознанию нивелируется ценность и содержательный смысл произведения искусства, научного открытия, принижается по своей сути ценность и значимость самого знания, ставшего элементом шоу, эпатажа, гротеска. Ведь любое событие, реальность жизни интересны только как факт зрелища, когда у человека под влиянием воздействия на него разыгранного спектакля возникает ощущение сопричастности, реальной включенности в заданный акт бытия.

Как указывает Д.Б. Эльконин, игра ориентирует человека в повседневности, задает и совершенствует его поведенческий стереотип [17]. Игровые технологии, представленные в виде ролевых имитационных, деловых и образовательных практик, позволяют развивать социальные

навыки, формировать стратегию будущего. Так меняется жизненная установка – «Жизнь есть труд и игра». Но практика свидетельствует, что грань между игровой и трудовой деятельностью почти стерлась (использование симуляторов в инженерном, проектном творчестве, в промышленности, энергетике, для отработки навыков вождения, медицинской помощи и т.д.). Работа все чаще приобретает черты игровой деятельности (конкурентная, соревновательная борьба между сотрудниками одной компании, мотивационная установка в краудсорсинге и т.д.).

Итак, игровые практики сегодня применяются в образовании и воспитании в разных формах, видах и сферах деятельности, так как между игрой и обучением традиционно сложилась генетическая взаимозависимость. Применяемая в совершенствовании, постоянном самообразовании как бесконечная стратегия изменения себя, игра 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. Ведь, как известно, игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе – деконструкции бытия.

ГЛАВА 3. ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ И ДЕКОНСТРУКЦИЯ ГЕНДЕРНЫХ ОТНОШЕНИЙ

В современном мире понятие идентичности, субъективности человека претерпевает изменения, трансформируясь от индивидуальной идентичности к глобальной. Процесс идентификации происходит через формирование поведенческих стереотипов, основанных на ценностных ориентациях, позволяющих индивиду занять определенную позицию в социуме, иметь свою точку зрения и собственное мировоззрение. Внутреннее понимание себя, самоощущение человека как представителя того или иного пола преобразуется в гендерную идентичность – осознание себя как человека определенного пола, субъективное осмысление и значение своей половой роли. Выражаемая в поведенческих стереотипных образах и действиях, через самоидентификацию, репрезентативность, одежду, манеру общения, выражение интересов в деятельности, она идентифицирует индивида в той или иной гендерной роли.

Гендер, функционируя как социальный конструктор, устанавливает и определяет правила поведения, задает представления о правах и обязанностях, разыгрываемых по жизни, исходя из мужского или женского начала. Выполнение гендерной роли осуществляется через соблюдение социальных ожиданий, востребованных обществом на том или ином витке человеческого развития, а гендерная идентичность проявляется непосредственно индивидом как личное внутреннее самоощущение и предъявление себя, своего понимания мужского или женского начала, несмотря на устои и традиции, установленные общественным развитием.

Общество создало стереотипное представление поведенческих реакций мужского и женского. Так, женское начало, как правило, связывают с мягкостью, заботливостью, гибкостью, готовностью к компромиссу. Ей навязывается роль: «хранительницы очага», «любимой», «жены», «матери», «домашней хозяйки» и т.д. От мужчины ожидают активного, напористого соперничества, авторитарного поведения, идентификации ролей: «добытчика», «защитника», «мужа», «главы семейства», «отца», а в некоторые исторические периоды – «господина». Поэтому свое поведение и мужчины, и женщины строят на постоянной смене ролей, поведенческих реакциях, свойственных той или иной роли, и помогает им в этом игровая практика.

Гуманитарная парадигма достаточно основательно проявляла интерес к игровым аспектам бытия человека, учитывая в той или иной степени гендерный или половой идентификатор. Ведь уже классическая философия (Платон, Аристотель и др.) взаимоотношения полов низводит до социально-политических обязанностей. Средневековая теология гендерные практики выстраивает на каноничном игровом обряде (А. Августин, Ф. Аквинский). Человек как ценность, феноменальная сакральность и самосовершенство, независимо от половой принадлежности, раскрывается в работах М. Монтеня, Э. Роттердамского, Т. Мора, Т. Кампанеллы и др. мыслителей Возрождения.

Прагматичное Новое время, базируемое на «естественном праве» и «общественном договоре», все больше указывает на искусственность, игровое начало, драматизацию и театрализацию, проникающие в практики взаимоотношений между мужчинами и женщинами XVIII века (Т. Гоббс, Дж. Локк, Ж.Ж. Руссо, Д. Дидро и т.д.)

С началом XIX века гносеологический подход расширяет специфику и тематизм проблем. Так, социально-нравственный аспект прослеживается в работах И. Канта, Г. Гегеля, Л. Фейербаха, экономическая целесообразность развития общества с учетом мужской и

женской спецификации присутствует в трудах К. Маркса и Ф. Энгельса. Поиск самого себя, своего творческого становления, через принятие жизни как потока переживаний интерпретируется Г. Зиммелем, вопросы социального неравенства интересовали Е. Дюринга, аспекты различных мотивационных действий заложены А. Шопенгауэром. Жизнь как борьба, спор, соперничество за лучшую долю вычленена Ф. Ницше, стремящегося создать образ идеального современника. Специфичность психологических координат мужского и женского начала как смыслообразующий стержень жизненной игры прослеживается в трудах А. Адлера, В. Райха, З. Фрейда, Э. Фромма, К. Хорни, К. Юнга и др. Ролевые и социокультурные аспекты гендера и игровых практик интересуют Э. Берна, П. Бергера, Т. Лукмана, Дж. Мида, Ж. Деррида, Ж. Лиотара, М. Фуко, Т. Парсонса, Г. Зиммеля и др.

Концептуально обосновали значение игр и игровой деятельности в эволюции культуры человека Й. Хейзинга, Э. Гоффман, Р. Кайуа и др., прямо или косвенно указывающие, что свое поведение мужчина и женщина выстраивают на гендерных стереотипах, задающих норму и правила жизни. Игровые практики через призму сексуальности затрагиваются в трудах Ж. Бодрийяра, Ж. Делеза, Ж.-П. Сартра, М. Хайдеггера и др. Популярность гендерной тематики объясняется в современном мире еще и тем, что реальность постоянно требует осмысления происходящих перемен в обществе с учетом меняющихся социальных, психологических, нравственно-ментальных основ бытия (Э. Бадентэр, Дж. Батлер, Р. Брайдотти, Э. Сиксу, О. Воронина, А. Дугина, Г. Брандт и др.).

Опираясь на вышеперечисленные исследования, проанализируем специфику представлений о мужественности и женственности и трансформацию гендерных отношений, реализуемых в игровых практиках европейской культуры.

Игра как форма бытия непосредственно или опосредованно связана с изменениями в жизнедеятельности людей. Изначальное игровое познание мира не только помогает с легкостью принять социальность, адаптироваться к определенным условиям, усвоить нормы и правила конкретного исторического процесса, но, главное, без лишних усилий изменяет как саму личность, так и окружающее пространство.

Изменение мира и самого себя выстроено на деконструктивном начале, открывающем и прежде всего демонстрирующем, как создаются, на чем строятся и как проявляются взаимоотношения между полами, выстраиваемые по определенным правилам с учетом потребностей и целесообразностей общественного и социального развития.

Внедрение принципов и правил игры в прагматическую жизнь способствует саморефлексии, более быстрой адаптации к быстро меняющимся условиям, требованиям и стратегиям жизни. Ведь игра, или элементы игровой практики как естественное проявление человеком активности, помогает гендерной идентификации. Гендерная игровая практика, вобрав в себя архетипы пола, родственных, сексуальных, социальных и прочих отношений, реализуется через культурные коды, символы, элементы семейных и личных отношений, трансформирующихся от прошлого к настоящему.

Мифическое наследие прошлого представляет женщину как стихийное, неподдающееся логике, созидательное и разрушающее начало. Женщина как охранительница земли и космоса через пассивное, женское, податливое, иррациональное начало являлась связующим звеном между человеком и природой, космосом и Вселенной. Она была олицетворением самой пробуждающей и умирающей природы, подчиняющейся законам мироздания. Мужчина представляется в мифах как активное рациональное высшее существо, обладающее властью над природой, постоянно подчиняющее и преобразовывающее ее основы.

Гендерная игра, исторически являясь трансформатором бытия, уже вызвала интерес у Платона: «всякий мужчина и женщина пусть проводит свою жизнь, играя в наипрекраснейшие игры...» [18, с. 334]. Игровая трактовка Платона не ограничивается человеческим пределом, а рассматривается в масштабах космоса, Вселенной. «Представим себе, что каждый из нас, живых существ, является куклой богов, сделанной ими либо как их игрушка, либо для какой-нибудь серьезной цели: ведь нам это неизвестно. Но мы знаем, что вышеупомянутые нами состояния (удовольствие, страдание, отвага, страх, рассудок), точно какие-то находящиеся внутри шнурки или нити, тянут и влекут нас каждое в свою сторону и, так как они противоположны, увлекают к противоположным действиям, что и служит разграничением добродетели и порока. Согласно нашему рассуждению, каждый должен постоянно следовать только одному из влечений, ни в чем от него не отклоняться и оказывать противодействие остальным нитям, а это есть златое и священное руководство рассудка, называемое общим законом государства» [18, с. 525]. Согласно мыслителю, гендерные взаимодействия прежде всего предъясняются в семье, где каждому отводится определенная роль: женщина – мать, хранительница очага; мужчина – добытчик, защитник, следовательно, вершитель политических, социальных и экономических реалий жизни.

Аристотель считает творцом всего сущего мужчину, дающему «жар» всему живому. Женщина всего лишь «сосуд, не имеющий души», так как лишена рациональности [18. с. 386].

Игровые практики, разделенные гендерной принадлежностью, регулируют социальную реальность, устанавливая законы государства (женщина не имела гражданства, не участвовала в правовой жизни полиса, не могла распорядиться имуществом, т.е. находилась под опекой мужчины). В древнейших культурах женщина эквивалентна вещи: ее меняют и продают, крадут или выкупают, живой хоронят вместе с умершим супругом, подобно необходимому имуществу. Игровая идентификация женщины держалась на выполнении роли служанки, человека, чьи устремления и действия направлены на удовлетворения желаний господина (мужчины).

В своей знаменитой работе «Политика» Аристотель указывает на свободное и равноправное положение женщин и мужчин, распространенное в быту Крита и Спарты как неприемлемое, ведь мужчина по своей природе выше женщины, и ее роль подчиняться и слушаться. *Семья, есть основа государства. А государство следит через своих должностных лиц (гинеконом) за жизнью, поведением и должной одеждой женщин.*

Но античный мир идентифицировал еще один вид женщины, женщины «свободной»: гетера, авлетрида, паллака, диктериада. Так, гетера, в переводе с греческого – «подруга», пользовалась почтом и уважением полиса, так как владела в совершенстве 64 видами искусства (играла на лире или кифаре, обустроивала и украшала дом, могла поддержать беседу, знала много историй и головоломок, владела элементами колдовства, была искусна в гимнастических упражнениях и демонстрации фокусов и т.д.). Унаследовав свое ремесло, свой стиль жизни от матери, она всю жизнь «играла в любовь», соблюдая установленные правила данной игры-жизни: быть веселой, приветливой, владеть искусством флирта, не влюбляясь всерьез, скрашивала досуг, была олицетворением праздника, частью развлечения и приятного отдыха мужчины, игравшего и выполнявшего роль – господина, наставника, покровителя.

Иностранки, владеющие искусством музыки, танца, актерским мастерством, именовались авлетридами. Они зарабатывали на жизнь своим искусством на пирах и праздниках.

Женщина, находящаяся в безраздельном подчинении у мужчины, сожительница, не имеющая никаких прав, играющая всю жизнь роль рабыни, нарекалась *паллаке*. Женщина, продающая свое тело за

деньги – дектериада имела самый низкий социальный статус и идентифицировала себя определенной пестрой одеждой, окрашенными волосами или белокурым париком. Им запрещалось в дневное время посещать публичные места, заходить в храмы, разговаривать с добропорядочными женами.

Повседневная практика того времени свидетельствует об осознанном разделении в быту мужского и женского начал: дом на две половины, принятие пищи порознь, нивелирование роли женщины в общественной жизни, лишение права наследовать имущество и т.д. С одной стороны, античная женщина идентифицируется неспособной и непригодной к самостоятельной жизни, всю жизнь исполняющей пассивную второстепенную роль подле мужчины, с другой стороны, уже в мифах, преданиях демонстрируется способность женщины вдохновлять мужчину на подвиг, влиять на его поведение. Достаточно вспомнить мифические практики, где красота женщины таит в себе соблазны, несет смерть и разрушение всему живому (Пандора, чье любопытство приводит к несчастьям и бедам, выпущенным на землю; прекраснейшая Елена, зачинщица Троянской войны; Даная, Семела, Алкена, очаровывающие богов и т.д.).

Плутарх, первый из античных мудрецов, обращает внимание своих современников на то, что союз мужчины и женщины скрепляется не только социальными, экономическими, демографическими, государственными надобностями, а является единением духа, эмоций и самости. В своем трактате «Наставление супругам» мудрец делится советами не только по обустройству семейной жизни (как избежать конфликтов, обрести доверие), но и образно разъясняет, что любовь, брак – это скоротечное чувство, требующее поддержки, горения. Оно постоянно нуждается в поиске новизны ощущений, эмоций, наравне с постепенным обучением, подготовкой, преодолением себя через испытания, ведущим к победе через жизнь в супружеском союзе [19].

Традиционная культура приписывает женщине двойственность, наличие человеческого и демонического начала, она носитель двоедушия. Женщина в своем единстве соединяет и созидательные, и вредоносные качества: хранительница домашнего очага, родительница новой жизни при определенных обстоятельствах становится способной получать все виды благ через порчу, болезни, стихийные бедствия (русалка, сирена, наяда, ундина и д.п.).

И в славянской мифологии женское начало представлено специфичной идентификацией: то алконост – сказочная птица, чья песня, полная грусти и печали, заставляет забыть все, то баба-яга, старуха-

ведунья, хранительница леса; водяница, дана – духи воды, вила – покровители гор, волосыня – хранительница скота; дедилия, данница, жива – прародительница всего живого; желя и карна – носительница печали и скорби т.д.

Мужское начало онтологично ассоциируется с рациональностью, логичностью, активной преобразующей деятельностью, дающей начало всему сущему. Отсюда агональная идентификации себя в политической, социальной и экономической сфере.

Независимо от своего социального статуса женщина античного мира демонстрировала свои жизненные принципы и идентифицировала свои потребности с помощью ритуальных действий, имеющих как прикладной, так и сакральный смысл. Так, праздник сбора урожая Фесмофорий, проводившийся в октябре-ноябре, не допускал присутствия мужчин на нем. Оставляя мужчин дома, женщины собирались в Акрополе, чтобы совершить мистический ритуал, длящийся три дня. Соблюдая воздержание в пище, они приносили жертву из мяса и зерна, чтобы задобрить духов земли и обеспечить будущий урожай. В ритуальном действии проходил жребий загадок, где участники задавали друг другу вопросы, на которые получали ответы (большинство вопросов затрагивали сведения о богине Деметре и ее дочери Персефоне). Схожие игровые практики присутствуют во всех традиционных культурах. Например, на Руси специальные женские дни именовались бабьим праздником, бабьей братчиной, бабьей яичницей, а с принятием христианства именовались днем Жен-мироносиц.

Гендерные отношения видоизменяются, и в Римской культуре уже предусматривают выбор, сознательное принятие правил брачной жизни, имея в арсенале три формы семейного союза. Так, первая форма брака – *confarreatio* сходна по проявлениям с классическим церковным браком, обрамленная сложным, каноническим обрядом, фактически не допускала развода, жестко регламентируя права и обязанности супругов. Второй тип брачного союза – *coemptio*, ознаменовался выкупом невесты и полным переходом прав на женщину и ее имущество со стороны мужа. Последний тип *usus* – получал законность по истечению года совместного проживания, преодоления испытательного срока, действия которого можно было искусственно продлить, чем не раз в истории пользовались женщины, по правилам нарушая завет, уходя из дома более чем на три дня. Так испытательный срок вновь обнулялся, и женщина вновь на год получала некую свободу от мужчины, оставаясь формально частью своей родительской семьи. А с третьего века до н.э. Римское общество признает право

регистрировать брак по обоюдному согласию, которое не только легко заключить, но и расторгнуть.

Но изменяется и мотивация совместного проживания: чаще всего мужчина сковывал себя узами брака, чтобы продолжить свой род, произвести наследника, а также получить в приданное некую материальность (денежная сумма, недвижимость), и подчас между супругами устанавливались договорные отношения, где каждый жил своими интересами, мало интересуясь жизнью другого. Формально римская аристократка получает свободу, право выбора, но это лишь иллюзия, игра в самодостаточность, так как римлянке разрешалось все, что не посягало на мужские права, политические, экономические и социальные реалии. Так, женщине оставался удел: украшать себя, пенаты, тратить деньги, придумывать ритуальные практики не столько с сакральным смыслом, сколько для развлечения. Достаточно вспомнить культ весталок, получивших широчайшее развитие в Римской империи. Будучи закрытым эксклюзивным образованием, культ весталок не только провозглашал невинность и духовную частоту, но и регламентировал жизнь избранной в рамках установленных правил, соответствующих данной роли (непорочность, ум, здоровье, красота, поддержание негасимого огня, ответственность за благополучие Рима и готовность нести наказание за беды, обрушивающиеся на город и т.д.). Это своего рода было игрой, договорной формой с духовностью, где женщине отводилась значимая роль.

В духовном плане Средневековая эпоха не разделяет людей по гендерному признаку, утверждая, что только вместе мужчина и женщина олицетворяют в себе образ Бога. «И сотворил Бог человека по образу Своему, по образу Божию сотворил его; мужчину и женщину сотворил их» [20].

Библейские истории о сотворении человека и о его грехопадении еще в большей степени идентифицируют женщину на второстепенных ролях. Так, несовершенство нравственного, интеллектуального женского начала отныне объясняется второстепенностью создания женщины из Адамова ребра. Отсутствие упоминания, что Бог вдохнул душу в Еву, долгое время вызывало сомнения у духовников, и ставило вопрос, а является ли женщина вообще человеком? Представленной инициатором грехопадения человека, именно женщине отныне уготовлена по жизни роль-наказание: в муках и страданиях рожать детей, подчиняясь мужу, иметь влечение к нему, будучи полностью зависимой. Женщина отныне обвиняется в гордыне, легкомыслии, безрассудстве и первородном грехе.

К XI веку Средневековье идентифицирует и выделяет одну из женщин – богородицу (деву Марию, Богородицу). «Женщине следует отдать предпочтение перед мужчиной во всем, а именно: в материале, потому что Адам был сделан из глины, а Ева – из ребра Адама; по месту, потому что Адам был сотворен вне рая, а Ева – внутри его; в зачатии, потому что женщина родила Бога, а мужчина не мог этого сделать; в явлении, потому что Христос после воскрешения явился именно женщине; в возвышении – именно Дева Мария парит над хором ангелов» [21, с.72]. Несмотря на запреты богословов, народная любовь и почитание Марии как заступницы, матери, с которой Христос считается и прислушивается, вводит культ почитания и прославления ее.

Идентификация по физической принадлежности, нивелирование телесной внешней особенности мужчины и женщины послужили поводом для физического массового уничтожения женщин. «Охота на ведьм» – явление, проявившееся в действии преследования людей, подозреваемых в колдовстве. Социальная нестабильность, неурожай, военные конфликты, эпидемии чумы, экономический кризис XV–XVII вв. мотивируют людей искать тайную причину своей неустроенности в ведовстве. И обвиняемыми чаще всего были женщины, так как изначально их образ трактуется клириками как *Avidum Animal* (алчное животное), *Concupiscencia carnis* (Тело для совокупления), *Falsa fides* (Ложная вера), *Monstruosum mendacium* (Чудовищная лгунья) и т.д.

Духовенство по статусу находясь в celibate, но часто его нарушая, на практике изначально предъявляло женщину виновницей всех бед, искусительницей, толкающей праведника на грех. Часто признаком ведовства являлась нестандартная внешность, слишком прекрасная или безобразная. Яркая от природы телесность: большие глаза, вьющиеся волосы, румянец идентифицировались как дьявольское. Видимые родимые пятна трактовались как знаки темных сил. Отсюда идет желание нивелировать свою внешность, скрыть индивидуальность за специфичным образом. Женщины-аристократки часто выщипывали волосы над лбом, выщипывали брови и ресницы, желая подчеркнуть свою духовность, возвышенность и святость.

Мужчина аристократ по жизни играет роль бесстрашного и мужественного воина, и его идентичность выражается в наличии волос средней длины, основанной на подражании изображениям Христа, и бороды, символизирующей свободу и непокорный дух. Борода разделялась на несколько прядей, завивалась, перевивалась нитью или шнурком.

Духовенство выделялось тонзурой – прической, где волосы, оставленные по кругу головы, в центре выбривались.

Идеологически отстаивая идею, что мужчина – это духовная сила, а женщина – телесная слабость, Фома Аквинский в своей знаменитой работе «Сумма Теологии» закрепляет мысль, что женщина дана в помощь мужчине, ей самой природой нужно подчиняться ему, так как мужчина есть начало и конец женщины, поскольку последняя уступает ему нравственно, физически и интеллектуально.

Только в одном месте женщина могла себя почувствовать относительно свободной и значимой – в монастыре. «Женщине следует иметь либо мужа, либо стены», так гласит средневековая поговорка. И многие женщины-аристократки выбирали себе данный жизненный путь осознанно. Ведь это вновь была единственная возможность участия в социальной жизни общества на равных с мужчинами. Жажда самореализации, стремление добиться признания в религиозных штудиях, желание к единству с богом, реализованное в обрядовом постриге или покровительстве монастырю, давало женщине возможность мнимой независимости и одобрялось обществом. Принимая постриг, женщина отныне не принадлежала миру, а идентифицировалась как непорочная, чистая и целомудренная святая, вступившая в духовный брачный союз с Богом, о чем символизировал перстень на пальце, одеваемый во время обряда. Но стоит отметить, что любой женский монастырь находился под патронажем мужской духовной обители, определяющей специфику и особенность жизни данного женского монашеского ордена.

Однако данная выбранная жизнь подчас являлась игрой, так как нарушение правил, несоблюдение запретов на собственность, аскетизм, исполнение обетов, греховное поведение достаточно часто фигурирует в летописях. Так, полный отказ от личной собственности подменялся наличием вещей, находящихся под запретом, способствующих более комфортному существованию (перины и одеяла, подушки и личные сумки и сундуки, теплые меховые вещи, золотые и серебряные пояса, вкушение скоромной пищи, обильное чревоугодие, несоблюдение целомудрия, целибата и т.д.). Данные практики имели распространение как в женской, так и в мужской духовной обители.

Еще одним видом игровых практик средневековья является культ прекрасной Дамы, объединяющий в себе и отголоски культа Девы Марии и элементы куртуазной любви. Рыцарская любовь на публике выказывалась в череде церемоний, заимствованных из обряда вассальской клятвы. Перед своей избранницей рыцарь становился на

колени, вкладывал сложенные вместе ладони в руки дамы в знак верности и любви, проговаривая клятвенно оберегать и служить до гробовой доски. Дама в знак благосклонности одаривала юношу кольцом, поднимала с колен, скрепляла куртуазный союз поцелуем.

Куртуазность в рыцарской среде касалась прежде всего системы правил по отношению к женщине, ведь по правилам рыцарь выбирал даму сердца, чаще всего жену своего сюзерена, выполняя при ней роль ее вассала (слуги). Он играл роль возлюбленного, пылкого поклонника, сохраняя для окружающих ее имя в тайне. Ради ее благосклонности совершал странствия, стремился к подвигам, сражался на турнирах. Оруженосец был третьим членом данной игры, ему доверялась тайна имени, он следил за поступками «влюбленных», и по его навету рыцарь подвергался суду любви, где заправляли дамы.

Культ прекрасной дамы, получивший распространение с XI века, воспевал собирательный образ современниц той эпохи. Дама сердца обязательно красива, ее воспитывали в строгости, глубокой религиозности. Она должна быть замужем, чтобы непреодолимая преграда не давала возможности рыцарю подумать о совместной реальной жизни. Данная безнадежность облакалась чертами романтики и чувственной идеализации, полным отказом от плотского наслаждения. Ведь это была только игра в любовь, привязанность и верность. Женщине в данной игре отводится главная роль, она госпожа, он вассал, служащий ей во имя идеи. Путь к благосклонности лежит через испытания, преодоление которых и есть награда, ведь характер отношений платонический.

Но куртуазная любовь есть лишь игра, требующая постоянных подтверждений на публике (подвиги на турнирах и поле боя, сознательная демонстрация окружающим элементов одежды, принадлежащих избраннице: платок, перчатка, перстень или заколка, выбор цвета одежды, присутствующих на фамильном гербе дамы сердца) и т.д. Нередко в анналах упоминаются нестандартные проявления верности и любви к избраннице, ползанье на четвереньках за дамой сердца, демонстративное проявление собачьей преданности (вместо слов – вой и тявканье, уподобление собачим повадкам), доказательство любви через преодоление боли: вырывание ногтей, зубов и т.д. Свою честь, рыцарское эго через игровой формат отдавались женщине в дар любви, существующей ирреально.

Куртуазная любовь отрицает любовь в браке, предьявляет его как форму жизни по расчету, для продолжения рода и сохранения социального статуса. Дама сердца воздвигнута на пьедестал, ею нужно

восхищаться, служить и угождать, поэтому рыцарь становится вассалом, готовым терпеть всяческие унижения и лишения, ради поощрения в виде улыбки, кивка или воздушного поцелуя, награды кольцом, платком или перчаткой. Подарок в виде платья, боевого коня или элемента оружия считался символом наивысшей благосклонности дамы, обещавшей в дальнейшем удовлетворить и физическую страсть.

Но идеологически правила куртуазной игры основаны на платонической любви, ведь основная идея не в самом любовном романе, сколько в демонстрации переживаний, связанных с данными чувствами и выполнении правил. Стилизация жизни под игру в любовь была сформирована христианскими добродетелями, нравственно-этическими устоями, совершенствующими повседневность. Куртуазная любовь облагораживает и очищает мужчину, делая его совершенным, щедрым, мужественным, следующим по жизни священным правилам [22].

Соблюдение и четкость правовых норм куртуазной любви разрабатывались и формировались на «Судах Любви», через ведение специфичных диспутов – тенционах, где рыцари-поэты и дамы-поэтессы в стихотворной диалоговой форме разбирали различные вопросы куртуазности.

Культ прекрасной дамы оказывает влияние на дальнейшие взаимоотношения, складывающиеся между мужчиной и женщиной в следующих веках. Именно отсюда сформировалась современная традиция ухаживаний за женщиной, выстраивание отношений на индивидуальной основе, одухотворенной любви.

Но еще долго в литературном наследии, городском фольклоре средневековья и Возрождения женщина предстает как грешница, сварливая и недалекая жена, постоянно сбивающая мужчину с праведного пути, держащая его под каблуком. Неверная жена, постоянно выискивающая пути, как обмануть легковверного мужа, самовлюбленная, но недалекая красавица, корыстная и похотливая вдова, излишне болтливая молодуха – вот часто встречающиеся образы женщины в литературном наследии Возрождения. Новеллы, канцоны, пасторели, фаблио и другие литературные жанры, развлекавая и поучая слушателя, создавали образ порочной женщины: жадной, сварливой, глупой, ненасытной, стремящейся во что бы то ни стало управлять мужчиной, всегда движимой интригой, живущей игрой.

И помогает им в этом одежда, умение броско и ярко преподать себя. Красочные цвета в одежде, глубокое декольте, жакеты, подчеркивающие талию, пояса, косынки, нагрудные украшения акцентируют

внимание на внешних женских прелестях. Элементы кокетства, желание понравиться проявляются в сложных высоких прическах, использовании вуали, наплечного плаща, перчаток, веера, пудры, румян, помады.

Женщина играет своим внешним видом, превращая себя то в смиренную монашку, то в покладистую жену, то в легковерную красавицу. Молчаливость, выполнение роли скромницы, терпеливость по отношению к мужу, мягкость к домочадцам гарантировали женщине признание в обществе, наложение на нее образа идеала добродетельности, порядочности и смиренности.

Гуманисты Дж. Бокаччо, Л.Б. Альберти, Л. Медичи подчеркивают различное предназначение и ролевые обязательства в обществе мужчины и женщины, сформированные на основе природы. Хотя Боккаччо в своей книге «*De claris mulieribus*» («О знаменитых женщинах») и описывает жизнь героинь, известных своими деяниями в государственной, религиозной, творческой деятельности, но эти примеры служат исключением, нежели подтверждением установленных правил, по мнению автора.

Взаимоотношения между мужчиной и женщиной становятся главной философской темой Ренессанса. Поэтическая философия (Л. Пизано, Гвидо Квиницелли, Гвидо Кавальканти, Дж. Пико дела Мирандола, А. Данте, Фр. Петрарка, Дж. Бокаччо и др.) стремится ответить на вопросы: «любовь-свобода-человек», «что есть настоящая любовь», «какова ее суть и предназначение в жизни?». Любовь и красота становятся синонимичными понятиями, не существующими друг без друга (Л. Пизано). Мишель де Монтень, описывая приватную сторону жизни современников, указывает, что игра всегда начинается там, где проявляется «женское» и, следовательно, распадается на супружеские, брачные и сексуальные игры, характеризующиеся исполнением определенных правил [23].

Любовь и творческое вдохновение, объединяющее начало, идеализирует женщину, символизируют ее бесценность и недостижимость, таков образ прекрасной Беатриче (Данте Алигьере), Лауры (Фр. Петрарка), повествующих о радостях и страданиях любви.

Раскрывая диалектику любви как основу не только человеческих эмоций и чувств, но и форму всех вещей и процессов в мире, мудрецы создавали новую эстетику и этику взаимоотношения между мужчиной и женщиной (М. Фичино, Л. Эбрео, Фр. Каттани, Туллия д, Арагона, Фр. Патрици и др.), где естество человеческого чувства сочетается с космологическим универсумом. Описывая симптомы страсти,

благоговения, взаимной и безответной любви, авторы стремятся раскрыть природное начало, особенности переживания сильного чувства в зависимости от возраста и темперамента влюбленных. Смерть и возрождение в любви есть начало и венец страсти, обмен духовного и душевного потенциала. Настоящая любовь способна превратить обычного человека в бога, и в этом ее главное предназначение.

Руководство по житейским и практическим вопросам любви: «Что такое любовь и влюбленность, как влюбить в себя понравившуюся особу, как ухаживать за женщиной, как предстать перед ней в лучшем свете, что есть красота и каковы ее признаки?», становится практическим справочником, дидактическим учебником, призванным направлять в прикладной действительности (Б. Кастильоне, Б. Готтифреди, А. Фиренцуола, Фр. Сансоновино и др.).

Символика любви, взаимоотношения между мужским и женским началом проникает в изобразительное искусство, где каждый элемент отныне несет специфический образ, имеет скрытый сакральный смысл и значение. Достаточно вспомнить знаменитые полотна «Весна», «Рождение Венеры», «Марс и Венера» С. Боттичелли. Купидон, грации, Хлорис, Флора, Зефир, Меркурий, трансформируясь, превращаются в Венеру, богиню, объединяющую в себе Красоту, Наслаждение, Целомудрие и Любовь («Весна», 1482 г.). Играя образами, аллегориями, мифическим сюжетом, рождается и преподносится идея единства божественной и человеческой любви. Мужское и женское начало предъявлены на полотнах как единое дополняющее друг друга начало, где мужская и женская сила вытекает из обладания и взаимодействия друг другом (С. Боттичелли, Микеланджело, Джорджоне, Тициан, П. Веронезе и др.). Чередуя образы, сюжеты, предметы быта, художники шифруют сюжет, заставляя зрителей угадывать и додумывать через предметный мир суть и идейный образ, запечатленный на полотне.

Традиционно складывается, что фонтан, часто изображаемый на полотнах, ассоциируется с Эросом, лошади олицетворяют безудержную страсть, необузданные чувства, Купидон служит образом мироправляющей силы, внезапного сердечного чувства, не щадящего ни людей, ни богов. Обращаясь к античной мифологии, оживляя ее идеи и образы, гуманисты закладывают идею о силе и бессмертии любви, чувстве, способном изменять и вершить судьбы человечества.

Огромный вклад в понимание и описание взаимоотношений полов внес У. Шекспир, чье творчество так или иначе затрагивает гендерные взаимоотношения. «Двенадцатая ночь», «Сон в летнюю

ночь», «Много шума из ничего», «Ромео и Джульетта» и т.д. Во всех творениях автора разыграна тема отношений между мужчиной и женщиной, выстроенных на радостях, переживаниях и переменчивых взглядах по отношению друг к другу.

Но эпоха Возрождения, выделяя индивидуальность и независимость человека, устанавливая представления о человеческой свободе, развивает идею божественности женского начала. Отныне ее красоту не порицают, а воспевают, наделяя и одухотворяя ее физические черты сакральностью. Вошедший в моду эталон женщины-богини, перенявший образ из мифов античности, заставляет женщину работать над своими физическими формами и внешним видом, чтобы соответствовать новому идеальному образу. Женщина данной эпохи уже открыто пользуется макияжем: глаза, ресницы, брови подведены суриком, губы и ногти – розовым цветом, недостатки кожи скрадывались нанесением свинцовых белил и румян из сурьмы. Уже существовали специальные книги о возможностях косметических средств, где рецепты красоты описывали подробно технологию нанесения краски на лицо (трактат Фиренцуолы, книга о красоте герцогини Екатерины Сфорца и т.д.), ведь искусством грима владела почти каждая женщина и многие мужчины.

В моду входит пышнотелая блондинка со светлым лицом и золотистыми волосами. И женщины пропитывают свои волосы смесью шафрана с лимоном, специально находясь под палящим солнцем, гарантирующим получение медово-пшеничного или золотисто-каштанового оттенка. Были введены в обращение специальные широкополые шляпы без тульи, где волосы раскладывались на полях, защищающих лицо от загара. Отныне прическа становится не греховным соблазном, провозглашенным ранее, а центром женской красоты, элементом ее индивидуализации и идентификации. Сочетание локонов, плетеных кос, лент, украшений из жемчуга, шиньонов, накладных жгутов, пучков волос выгодно подчеркивали одухотворенный образ, обрамляя женское лицо.

Мужчины также не чурались искусственности, носили волосы до плеч, накручивая их на папильотки. Символом мужественности также остается наличие бороды и усов причудливой формы, которые нередко окрашивались в светлые тона.

Дух свободы, независимости, демонстрации превосходства над мужчинами постепенно внедряется в обыденную социальную практику. Социальная дискриминация женщины, ее отражение и понимание как второсортного существа, дополняющего мужчину, становится темой диспутов, научных и социальных споров, представленных в трактатах,

работах и докладах (Кристина де Лизан, Олимпия де Гуж, Мэри Уолстоун Крафт и др.).

XVIII столетие, как век разума и просвещения, пытается взглянуть на мужчину и женщину как на равных существ, где женская несостоятельность объясняется прежде всего ее необразованностью и природной слабостью. Ведь женщина, играя свою социальную роль, реализуется только в семье, следуя правилам хозяйственной жизни.

Трансформация мужского и женского затрагивает и само понимание жизни человеком, сущности и значения бытия. Отныне природа как несамостоятельная и неодушевленная субстанция является объектом для экспериментов, опытов и исследований, чтобы подчинить, переделать, покорить и трансформировать под новую силу, волю и разум (Ф. Бэкон).

Гендерный анализ негласно проникает и в семиотический код деятельностных проявлений человека (на практике официально начинает применяться только с 90-х г. XX века). Направленный на выявление содержания гендерных отношений в конкретной ситуации или действии, он целенаправленно учитывает и помогает реализовывать на практике сильные и слабые стороны мужского или женского начала.

Многие формы действительности становятся носителем и возможным предьявителем половой принадлежности. Так, с нового времени в понимании человека твердо закрепляются убеждения, что работа, политика, власть, юриспруденция, спорт – типичные формы деятельности мужчины, а семья, воспитание, чувства, эмоции, уход за больными – женские обязанности. Взаимодействия между полами становятся темой для дискуссий. Так, Т. Гоббс, Ж. Руссо, Дж. Локк, разрабатывая теорию естественного права и общественного договора, оправдывают рациональность патриархата, принятого на основе брачного договора и установленного в обществе супружеского права.

Но галантный век абсолютизма продолжает вводить в социальную аристократическую среду игру в отношениях между мужчиной и женщиной. Блеск, роскошь, величие, вечный праздник, царившей в среде знати, тяготея к удовольствию, чувственным наслаждениям, проявляется в демонстративно-почтительном поклонении женщине, реализуемом в церемониальном этикете, легком флирте, демонстрации несуществующих чувств. Притворство, жеманство, легковесность чувств убирает из личных отношений ревность, глубокие привязанности. Эстетика будуара, тайных свиданий, легкость заводить любовные контакты и скоро их менять проявляется через семиотику мушки, маски, веера или платка. Утренний туалет дамы являлся постановочной

игрой, обязательным ритуальным действием. Нередко начинающийся с приема визитеров, не вставая с постели, или в ванной комнате, с обязательным присутствием на нем друзей мужского пола, чья численность и определяла положение женщины в высшем обществе. Достаточно вспомнить классические литературные произведения того времени: «Опасные связи» Шодерло де Лакло, «История кавалера де Грие и Манон Леско» аббата Прево, «Смешные жеманницы» Ж-Б. Мольера и др., точно и образно описывающие претенциозность как характерный стиль жизни, где жеманство, манерность и наигранность становятся идеализированным образом действия человека.

Символ абсолютной власти мужчин предьявляется в наличии метресс, королевских фавориток, разделяющих со своим господином безграничное могущество и власть («Олений парк» Людовика XV, маркиза де Помпадур, Леди Милфорд и др.). Находясь рядом с сюзереном, фаворитка не только скрашивает досуг господина, но и влияет на принятие решений, участвует в политической и социальной жизни конкретного государства, подчас играя даже более значимую роль, чем властитель.

Игровая деятельность проникает и в обиход вещи, предмета, костюма. Барокко и рококо как стили искусственной нарочитости, эффектного зрелища соединяют воедино реальность и иллюзию. Барокко в своей помпезности, пышности, яркости и роскошестве предстает в вычурных костюмах, богато украшенных дорогими тканями, золотой и серебряной отделкой, наличием большого количества деталей и элементов: рюшей, оборок, бантов, накладных волос, лент, париков и т.д. Стремление стать выше, заметнее, заставляет и мужчин и женщин носить обувь на каблуках, что изменяет и манеру держаться, делает походку более пластичной и грациозной. Перчатки, веера, мушки, небольшие зеркальца на цепочке, духи, нюхательные табакерки создают впечатление постоянной смены ролей, театрализации, некоего искусственного игрища.

Мода на образ, костюм быстро изменчива, со второй половины XVIII века костюм теряет свою пышность, тяготея к утонченным вытянутым формам, декольтированным фигурам. Корсет, делающий талию 40–33 см, направлен на создание юношеского образа, очарования детства, чему способствует и наличие парика, напудренность лица, скрывающие истинный возраст и половую принадлежность. Жизнь как беззаботная прогулка, ни к чему не обязывающий флирт, тяготение к любви как проявлению тщеславия, чем больше и разнообразнее, тем ликвиднее, – вот типичное понимание своего назначения и главная роль аристократа в обществе.

Измена рассматривается как форма взаимоотношения между мужчиной и женщиной, подтверждающих их востребованность и взаимный интерес. Эстетика измены требовала зрителя, наличие соучастника, все видящего и знающего со стороны, но открыто данный факт не осуждающего, а наоборот, всячески поддерживающего и поощряющего. Дневники, мемуары, любовные письма того времени повествуют о галантном веке адюльтера как культурном феномене, где фиктивно правила женщина, оставаясь юридически, социально и материально под надзором мужчины.

Нарождающийся класс буржуа демонстрирует взаимоотношения между мужчиной и женщиной, выстроенные на договорных началах, где каждому отведена своя функциональная роль. Молитва и работа – типичные проявления жизнедеятельности, востребованные в проявлении семейных взаимоотношений. Показная внешняя скромность (длинное закрытое немаркое платье, наличие головного убора, скрывающего волосы), аккуратность и чистоплотность, домовитость и хозяйственность становятся идеалом хорошей жены.

Отличный муж – хороший работник, патриарх своей семьи, чье слово и дело непререкаемо, а ответственность за семью перед общиной, протестантской или англиканской этикой заставляют быть требовательным и суровым с нерадивой женой (публичная порка, применение наказания к жене через «стул сварливых жен») нередки в семейных проявлениях.

Но именно в среде религиозных конфессий подтверждается идея о равенстве полов перед Богом, что и дает возможность проявить себя женщине в производственной сфере швейных дел мастеров, кружевниц, прачек, кухарок и т.д. XIX столетие становится игровой площадкой для женщины, пробующей и ищущей себя в новом амплуа, иной социальной идентичности, признающей за ней полноценное гражданство.

Социальная нестабильность, желание политических реформ, революционный настрой буржуазной Европы сплачивает слабую половину человечества в союзы, клубы по интересам, отныне отстаивающие права женщин на самостоятельность. Промышленный переворот конца XVIII начала XIX столетия, желание сэкономить, изменяет взгляд владельцев предприятий. Мужская сила, заменяемая машинным производством, делает женщину как работницу более привлекательной для работодателя, ведь ей, исходя из половой принадлежности, можно платить на треть или в половину меньше, чем мужчине. Женщина работает, а дом перекладывается на плечи детей или мужа,

лишенного работы. Постепенно женщина пересматривает и меняет правила своей жизни, получая те или иные права, в частности, выигрывает право на образование (особенно ярко данный феномен проявляется в культуре России, Англии и США). Так, постепенно зарождается и проявляется феномен феминизма как социально-идеологическая парадигма, направленная на нивелирование сексизма, уравнивающее во всех правах как женщин, так и мужчин. Борьба за равноправие женщин, начавшаяся в Англии, была пресечена на государственном уровне, так как, по мнению английских политиков, снижала уровень рождаемости в стране. Но Первая и Вторая мировые войны заставили европейское общество пересмотреть свои взгляды на женщину, так как многие мужские роли в производственной сфере начинают играть женщины.

Но данное явление породило в XX столетии ответную реакцию. Женщина, получившая на практике равные законодательные, юридические, социальные и финансовые права, переняла и многие мужские обязанности, воспитав в последующих поколениях слабохарактерных, неуверенных в себе мужчин, не готовых взять на себя ответственность. Нивелирование феминности не принесло чувства самодостаточности ни женщине, ни мужчине. Мужчина, лишаясь в социализации исконных традиционных функций, теряет уважение как со стороны общества, так и в самооценке. А женщина постоянно жалуется на огромные нагрузки и испытываемый ею стресс в связи с выполнением обязанностей по дому и на работе. Стремясь к карьерному росту, тратя свое время на общественную жизнь, она перенимает правила игры, установленные мужчинами, с ней обращаются как с мужчиной, отпускают шутки, не подают руки при выходе из транспорта, не пропускают вперед, повышают голос начальники, хамят подчиненные, не делают комплементов, боясь быть обвиненным в сексуальном домогательстве и т.д.

Именно с началом XX века огромный интерес начинает вызывать проблема взаимоотношения полов, психология мужского и женского начала, дающего право на успешность, признание и самоидентификацию, способность человеком проявлять андрогинность (женские и мужские черты). Опираясь на теорию социального конструктивизма, сомневающегося, что по своей природе человек получает половые различия, постклассическая наука настаивает на значимости окружающей социальности, той среды, которая прививает и воспитывает необходимые качества у человека (А. Адлер, Р. Райх, З. Фрейд, Э. Фромм, К. Хорни, К. Юнг и др.).

Формирование гендерного поведения происходит через специфику языковых практик, игрового общения, религиозных пристрастий и социальных проявлений, распространенных в том или ином обществе. Информационная культура конкретной эпохи создает стереотип идеальной жены, мужа, счастливого человека, достаточно вспомнить, как менялись социополитические условия, нацеленные на повышение или понижение уровня рождаемости в той или иной стране, поведенческие реалии, свойственные людям того или иного времени (немецкий канцлер обязуется стать крестным для всех вновь рожденных сыновей, начиная с седьмого; в восточной культуре легкость развода с бездетной женщиной; книги, кинематограф тиражируют образ то образцовой матери, отца, полностью посвятивших себя дому и семье, то женщины, с легкостью совмещающей в своей жизни семейные хлопоты, удачную карьеру с превосходным воспитанием детей, а образ мужа неизменно трактуется как добытчика, единственного кормильца семьи. Иной тип женщины, мужчины одиночки, самостоятельно преодолевающих трудности жизни, или беззаботно, в вечном празднике прожигающих ее, сознательно отказывающихся от деторождения и законодательно закрепленного брака и т.д.).

Социальная практика дает конкретную установку: когда, в каком возрасте влюбляться, регистрировать брак, заводить детей или строить карьеру. С детского возраста внедряется стереотип поведения, свойственного данной культуре: беззаветная преданность семейным ценностям, традиционное выполнение социальных функций по половой принадлежности или жизнь для себя с установкой: «бери от жизни все, пробуй, ведь ты этого достоин» и т.д.

Современное общество предлагает мужчине и женщине выбрать свой жизненный сценарий с соблюдением определенных прав, выполнением стереотипных заданий и правил. Ведь место человека в обществе и его социальная роль определяется не столько половыми признаками, а реализацией его личных качеств, возможностью вписаться в быстроменяющийся мир, играя в нем определенную отведенную ему роль.

Социальные трансформации, проявляющиеся в современной культуре, свидетельствуют о модификации поведенческих реакций, типичных для проявления мужчинами или женщинами. Огромное количество научных и научно-публицистических работ посвящены проблемам поиска основ взаимоотношений между мужчиной и женщиной, разворачивающихся в гендерной игре (А. Менегетти, Дж. Морено, К. Уилбер, Г. Блумер, П. Бурдые, Т. Парсонс, Н. Смелзер и др.).

Так, А. Менегетти констатирует: «Отличительной чертой женского поведения является постоянная амбивалентность, выражающаяся в стремлении победить, низвергая другого, неважно, мужчину или женщину... Она живет не ради себя, а, скорее, ради самой игры. В большинстве случаев её привлекает диалектика борьбы, игры, театральность, а не удовлетворение собственного эгоизма» [24, с. 12].

Безусловно, независимо от гендерной принадлежности каждый человек играет по жизни свою роль (Дж. Л. Морено), являясь при этом творцом, автором, режиссером собственной жизни. Отсюда большое количество представлений и предъявлений себя, через интeриоризацию в себе мужского или женского.

В современном обществе устойчиво утверждение, что маскулинность (комплекс телесных, психических и поведенческих особенностей, рассматриваемых как мужские) представлена возможностью обладать властью, что чаще всего проявляется в агрессивном, доминирующем активном созидательном поведении. А феминность (женственность) есть склонность к адаптивности, что предполагает некую инертность, пассивность и ведомость. Но изменившиеся социально-экономические условия развили у женщин качества и навыки, традиционно характерные мужскому началу: энергичность, практицизм, амбициозность, решительность и смелость вкyпе с гибкостью и терпением выводят женщину на новые возможности. Она не только сохранила традиционные уготовленные ей роли (матери, хозяйки, жены), но и заняла традиционные мужские роли (добытчика, защитника, хозяина своей семьи).

Традиционно в обществе принята установка, что жизненная цель женщины – найти своего мужчину и принадлежать ему. В ходе жизни женщина меняет и принимает (разыгрывает) множество ролей: девочки, девушки, возлюбленной, жены, матери, домохозяйки, работницы, выстроенных на стереотипе действий, шаблоне, социально одобряемом или порицаемом поведении.

Одинокaя женщина рассматривается как несчастная, ведь она приобретает ценность и уважение, лишь имея мужа или возлюбленного. Женщины гордятся тем, что любимы, чувствуют себя более значимой, уверенной, хвастают наличием своего мужчины перед другими женщинами. Произвести впечатление на мужчину, поймать его в свои сети и есть смысл женской природы. Как меняется женщина, когда в помещение входит мужчина. Она принимает позу в более выгодном ракурсе подчеркивающую ее достоинства. «Она поправляет прическу, расправляет и подтягивает свою одежду. Все ее существо

наполняется наполовину бесстыдством, наполовину стыдливым ожиданием» [25, с. 402].

Сексуально привлекательная женщина играет и сама создает себя через налет внешней недоступности, некоей стыдливости, податливости или агрессивности (выказывание сопротивления), выбора роли подчинения, дающей возможность мужчине почувствовать себя господином, значимым, победителем. Ведь впечатление на мужчину она производит именно своей внешностью. От женщины ждут мягкости, покорности, готовности к компромиссу, мужчине отдают роль авторитарного, бескомпромиссного, соревновательного поведения. Достаточно вспомнить о популярности тренингов, коучингов, мастер-классов, например «Как завоевать мужчину», «Женская перезагрузка», «Как я научилась любить своего мужа или для чего женщине мужчина», «Мужчина класса LUX», «Мужчина и женщина. Жизнь без противоречий» и т.д., направленных на приобретение недостающих навыков и моделей поведения между мужчиной и женщиной. Являясь современной формой досуга, клубом по интересам, веселой тусовкой и актом неформальной коммуникации, данный, как правило, игровой формат помогает открыть новое в знакомых людях и мире, лучше понять и узнать свои собственные потребности и желания.

Реклама, средства массовой информации задают эталон данных форм времяпровождения, заявляя, что без посещения и освоения подобных мероприятий невозможно выстроить гармонично свою жизнь, найти личное счастье, стать самодостаточным. Но являясь действенным средством мотивации, тренинги не всегда способны изменить жизненное течение, а только дают и отрабатывают определенные жизненные стратегии, помогая выстраивать сценарий игры, именуемой жизнью.

Взаимодействие полов – постоянный обмен: женщина во многом осознает и постигает себя через осознание и поведение мужчины, который в свою очередь черпает бессознательное от женщины. Мужчина живет сознательным, а женщина бессознательным. Мужчине интересна, как правило, несвободная женщина, принадлежащая другому, ведь так раскрывается чувство соперничества, желание выиграть, победить. Мужчина стремится к женщине, представляющей для него опасность, и общество постоянно навязывает женщине разные личины, то хищницы, ведьмы, вампира, стервы или домашней простушки. Общество постоянно учит женщину быть разной, меняться в зависимости от ситуации, адаптироваться и стать той, кем ее хочет видеть сильный пол.

Мужчина живет профессией, его кредо – профессиональная реализация, а семья трактуется как некий функционал, гарантирующий тыл, обеспечивающий жизненные потребности индивида. Но все больше современников указывают на «иллюзорную мужественность», демонстрируемую сильной половиной человечества (П. Будье, Э. Бадэнтер, Д. Бразерс, и др.). «Веками они руководили, разрабатывали законы и сражались на войне, но в течение небольшого промежутка времени их власть была поколеблена» [26, с. 263].

Данная модель бытия мужчины в последние полстолетия пошатнулась, ведь изначально мужчина синонимичен мужественности, что проявляется в стойкости, решительности, физической силовой predisposition, активном действии, наличием власти в семье, проявляющейся в ответственности за всех ее членов. Чтобы выжить, он, мужчина, выполнял роль защитника и добытчика, был агрессивен, порой груб, малоразговорчив, внешний вид не ставил в приоритете.

Но от современного мужчины женщина ожидает не только чувства защиты и опоры, но и ласки, внимания, романтических поступков. Современник следит за модой, не чурается применять косметические, парфюмерные средства ухода за своим внешним видом, он так же, как и женщина, считает свою внешность визитной карточкой, способом привлечения внимания, идентификации своей самости и самобытности.

Женщина требует и предъявляет к мужчине наличие бинарных качеств: быть умным и смешным, рациональным и щедрым, вызывать интерес и чувство надежности, быть ответственным и не ограничивать свободу и желания женщины, заботливым и уверенным в собственных силах и т.д. Современному мужчине приходится быть хорошим актером, чтобы играть ту социальную роль, которую от него ожидает женщина.

Потеря статуса кормильца, хозяина дома также нивелировала многие черты мужественности, изначально воспитываемые социальной средой. Мужчина готов выполнять новые для себя роли: выполнение домашней работы, воспитание детей и т.д. Он меняется, исходя из отведенной ему обществом роли, старается стать не только отцом семейства, но любящим и заботливым мужем, любовником, другом и т.д.

Автономия женщины, ее стремление к независимости, нивелировка роли мужчины в семейном взаимодействии изменили отношение женщин к брачной жизни, ведь все больше молодых девушек ставит своей жизненной задачей, не столько создание семейного очага, сколько стремление состояться профессионально, утвердившись экономически и социально на рабочем месте.

Утрата традиционного статуса добавляет страха и неуверенности в повседневности как мужчине, так и женщине, заставляя выбирать и выстраивать новые формы взаимоотношений между полами. Сложившиеся альтернативные формы брачных отношений позволяют выбрать возможный в данный момент жизни вариант поведения партнеров, выстраиваемый на игровом принципе «понарошку». Так, годвин-брак (визитный, «гостевой» брак) появился еще в XVIII столетии в среде анархистов и сегодня вновь получил популярность среди занятых и медийных людей, большую часть своей жизни отводящих работе, делу, а не личным, семейным контактам. Ведь сторонники *Godwin William* считают, что институт государства, собственность и брачный договор противоречат природе и разуму человека. А совместное проживание становится клеткой, ступором, кандалами, мешающими счастью и развитию каждого члена союза. Сознательно отказываясь от совместного проживания, супруги сохраняют новизну и полноту чувств, романтику редких встреч, «убиваемую» рутинной быта и хозяйственными тяготами.

Виргинальный (платонический) или девственный брак строится на сознательном отказе от интимного взаимодействия и базируется на духовных, хозяйственных, социальных, религиозных или иных сторонах совместного сожительства. Сезонный, или временный брак, действующий на определенный оговоренный срок, теряет свою ценность и ответственность по его истечении. Коммунальный брак (групповой брак, шведская семья) строится на семейном укладе, позволяющем нескольким мужчинам и женщинам не только разнообразить свои сексуальные контакты, но и вести общее хозяйство, иметь совместное имущество и расценивать каждого ребенка, появившегося в данном расширенном союзе, как своего собственного.

Возможность контактов на стороне, терпимое отношение к наличию любовников поддерживает традиционные семьи, выбирающие открытые типы брачных отношений. Гостевой (экстерриториальный брак) существует на правилах раздельного проживания, при официально зарегистрированных отношениях. Кратковременные встречи, ужины-свидания, совместный отдых, путешествия дарят сторонникам данных отношений чувство постоянных радостей, наслаждения, позволяя партнеру вернуться на свою личную территорию, не думая о бытовых или социальных хлопотах.

Конкубинат – стабильная связь женатого мужчины со свободной женщиной, форма гендерных взаимоотношений, известная с Римской античности. Нехватка мужского населения (военные конфликты, приращенность мужчин к вредным привычкам, неготовность мужского

населения брать на себя роль отца, защитника и добытчика семьи и др. причины) вновь сделали конкубинат востребованной формой взаимоотношений между мужчиной и женщинами. Мужчина как бы проживает одновременно две или несколько жизней в разных семьях, выполняя ту отведенную роль, которая на него налагается женщиной.

В последнее время среди молодежи появляется стремление к сознательному бездетному брачному союзу (*Childfree*). Нежелание иметь ребенка трактуется как угроза своему личному пространству, лишение комфорта, неготовность к ответственности, стремление в жизни получать только удовольствие без каких-либо видимых усилий.

Сторонники рационального брака договариваются об условиях и правилах совместного проживания. В XXI веке брачный контракт, изначально регламентирующий финансовую сторону семейных взаимоотношений, расширился полномочиями и регистрирует не только имущественные вопросы, но и прописывает профессиональные, внутрисемейные функции и роли, выполняемые по отношению друг к другу.

Стремление к самоидентификации, поиск своей истинной природной сути вновь дает возможность через гомосексуальный брак (союз между лицами одного пола) разыграть ту гендерную роль, в которой человек себя чувствует и ощущает, вне зависимости от видимой половой принадлежности.

Самый востребованный и распространенный – гражданский (консенсуальный) брак, трактуется как пробный, черновой, дающий возможность без взятых на себя перед обществом обязательств пожить, попробовать, присмотреться и узнать о достоинствах и недостатках партнера, проявляемых в быту. Сторонники данной формы утверждают, что данный брак позволяет им избежать жизненной ошибки, выбрать именно ту половинку, которая наиболее точно соответствует идеалу, образу партнера. Попытка жить самостоятельно, взрослому, без обязательств, с одной стороны, не ограничивает личностную свободу каждого, позволяет экспериментировать со своей жизнью, пробовать иные, кратковременные связи и контакты. Но выискивая таким способом свою вторую половинку, человек чаще всего разочаровывается в противоположном поле, ведь он ожидает именно от своего партнера полной отдачи, трансформации, приспособления к своей сути, выполнения его желаний, демонстрируя неготовность меняться по требованиям партнера. Так, многие современники, получив неудачный опыт взаимоотношения с противоположным полом, выбирают холостячество как единственный путь идентификации себя, своей

самодостаточности. Или выстраивают иные альтернативные отношения с противоположным полом, такие как виртуальная любовь.

Потребность любить и быть любимым свойственна всем. С развитием интернет-технологий появилось огромное количество возможностей познакомиться с человеком, уже изначально близким тебе по духу и увлечениям. Ведь все сайты знакомств начинаются с анкетирования, где каждому дана возможность представить себя, свой потенциал, указав особенности увлечений, приоритет досуга и самобытность взглядов на жизнь. Познакомиться с другими просто, достаточно кликнуть на фото, профиль понравившегося тебе претендента, и вот уже при взаимной фотосимпатии у вас завязывается переписка, в ходе которой выясняются потребности, желания, духовные чаяния и особенности траектории жизни. Конечно, существует вероятность попасть в ловушку сексуального маньяка, охотника за приданным или просто человека, играющего судьбами других людей. Ведь, как правило, в данном формате партеры представляют себя приукрашено (подчас выставляя не свои фото), в ходе диалогов в чате, подстраиваясь под собеседника, высказывают ожидаемые мысли и т.д. Так разыгрывается еще одна форма современных взаимоотношений. Более подробно данные виртуальные игровые практики освещены в следующей главе монографии.

Итак, античная культура трактовала брачный союз как объединение мужчины и женщины для упрочения государства, где каждый играет свою роль: мужчина выражает свое отношение к полису публично, а женщина идентифицирует себя в нем приватно. Средневековые акцентируют внимание на нравственно-этических сторонах взаимодействия полов, распределяя между партнерами функционал и выполнение строго регламентированной бинарной роли. Куртуазность, свойственная аристократии, выделяет любовное начало взаимоотношений между полами, вводя в обиход технологии любовной игры. Новое время под влиянием развития классической механики, рассматривая человека как некий механизм, понимает жизнь как движение по кругу игр с обязательным исполнением ролей, соответствующих определенным правам и обязанностям.

Немецкая классическая философия рассматривает половую принадлежность через призму бинарных понятий, социокультурных составляющих: сильный – слабый, разумный – эмоциональный, ведущий – ведомый, объективный – субъективный и т.д.

XIX столетие, как эпоха рациональной экономики, предъявляет пол как фактор воспроизводства и эксплуатации. Иррациональные

XX–XXI столетия предъявляют гендерные игры как поиск самого себя, своей настоящей личности, выстраивают социальные роли, обуславливающие деконструкцию гендерных отношений и нивелирующие половое различие. Гендерная игра становится пусковым механизмом, новой жизненной стратегией, трансформирующей и конструирующей жизнь по новым альтернативным правилам и законам. Она выходит за рамки традиционности, желая эпатировать, привлекать внимания своей сложной, непредсказуемой структурой и мотивами.

ГЛАВА 4. ИГРОИЗАЦИЯ КУЛЬТУРЫ ПОСТМОДЕРНА И СОВРЕМЕННЫЕ ПРАКТИКИ ЭСКАПИЗМА

Деконструкция жизни как переосмысление старого, нововидение нечто отличного от предыдущего внедряются в современное жизненное пространство человека через феномен игроизации. В своих работах С.А. Кравченко указывает, что игроизация оказывает непосредственное влияние на социокультурное развитие общества, прагматично и утилитарно управляя потреблением определенных товаров и услуг, навязывая стилевой образ, модные тенденции жизни [27].

Как отмечает Ж. Бодрийяр: «именно игровая деятельность все более управляет нашими отношениями к вещам, к людям, к культуре, к досугу, иногда к труду, а кроме того, к политике» [28, с. 149]. Игроизация социума определяет тип социокультурного развития общества, предпочитающего потребление определенных товаров и услуг, нацеленных на стилевой образ, контекст, модные тенденции жизни, проявленные в игровом эскапизме.

Выступая в качестве нормативных регуляторов, игровые практики нацеливают индивида на получение удовольствия с одновременной выгодой и пользой для себя, через погружение в альтернативную реальность. Смоделированное по своему желанию игровое пространство становится надежным, стабильным и безопасным местом обитания человека, гарантирующее иллюзию объективности, ведь в нем задействовано огромное количество современников, действующих по одним и тем же правилам, создающих новую объективную реальность. Реализуя в данном пространстве некую социальность, неукоснительно выполняя навязанную или выбранную роль, индивид получает мнимое чувство свободы, симулякр исполнения данного ему алгоритма.

Стремясь выйти за пределы своего «Я», нивелируя рассудочную и рациональную деятельность, человек вольно или невольно реализует эскапистские стратегии как возможности и способы решения личных проблем в любой активной деятельности: карьере, работе, досуге, ролевых играх, следовании моде, виртуальной среде и т.д.

Гнет повседневности, информационный избыток, постоянно быстроменяющаяся социокультурная реальность, стертость границ реального и ирреального вынуждает современника, носителя клипового мышления, адаптироваться к новым запросам, требованиям жизни, базируя на них свои жизненные действия. Безусловно, эскапизм как явление и практика присутствует издревле в бытии человека, но формы его проявления трансформируются, исходя из принятых в том или ином обществе технологий. Уход от повседневной рутины прошлого связывали с перемещением в пространстве и во времени (путешествие, смена рода и вида занятий), медитационными, культовыми, эстетизированными переживаниями. Мир постмодерна через виртуальное пространство позволяет легко соединить воедино и без каких-либо материальных, физических и психологических затрат, реализовывать свои самые смелые фантазии и желания.

Экзистенциалы современного человека базируются на информационных технологиях. Обилие информации, ее содержательное нивелирование социальной и нравственной стороны приводит к стрессовым ситуациям, к дестабилизации самого понимания жизни, реализованного на практике.

В современном социокультурном пространстве виртуальная среда имманентна самой структуре бытия, реализованная через творческое начало активной деятельности. Это та ресурсная среда, которая вскормила и воспитала человека. Непосредственное переживание в виртуальной игровой среде мнимой реальности, восприятие ее как подлинной делают сетевые коммуникации актуализированной реальностью, неся угрозу замещения реального мира экранным.

Во все времена человек стремился объяснить для себя, понять и рефлексивно воспроизвести некую модель справедливого и прекрасного именно для него идеального мира, противостоящего жестокости, неприятностям и несправедливости реального пространства. Но данный креативный акт был доступен только избранным (шаманам, жрецам, религиозным мистикам, философам, творцам искусства и т.д.). А с развитием технологий, технического совершенствования киберпространство позволяет каждому воспроизвести свои иррациональные фантазии и желания, соединив воедино реальность жизни и фантазматическую сказку, магических и анимистических практик. Ведь так легко

здесь: хилый от природы человек может стать богатырем, героем, спасающим мир. Неудачник по жизни может получить все мыслимые и немыслимые сюрпризы и подарки судьбы. Жизненная реальная семейная неустроенность легко трансформируется в крепкий нерушимый брачный союз, основанный на запросах и чаяниях индивида и т.д. Клик мышью, и перед тобой открываются чудесные причудливые миры, возможности, гарантирующие получение бесконечного удовольствия, безграничного счастья, так разительно отличающегося от повседневной суетности, рутинных обязанностей, надоевших связей и взаимодействий.

Являясь прежде всего миром игры, виртуальное пространство очень легко и просто перезагружает человека от обыденности в мир детства, праздника и фантазии, где невозможное становится возможным, дающим так необходимые эмоции и переживания.

В рамках постмодернистической парадигмы для раскрытия категории «виртуальная реальность» подчас исследователи пользуются теорией симулякров (от лат. *simulare* – притворяться) как модели, способной меняться в зависимости от цели применения (Ж. Делез, Ж. Бодрийяр и др.). Платон был первым, кто в диалоге «Софист» обозначил проблему присутствия в бытии фантомов-симулякров, искажающих реальность. Философ отстаивает мысль, что человеческое подражание подразделяется на творение образов, соответствующих предметам, и сотворение призраков, им не надлежащих [29]. В отличие от Платона, наш современник Ж. Делез рассматривает симулякр как фантазмагорический образ, уже изначально лишенный подобия, представленный через внешний эффект, иллюзию, чья подлинная сущность пребывает в «вечном изменении, расхождении и различии в самом себе». Ж. Делез утверждает: «Все стало симулякром. Но под симулякром мы должны иметь в виду не простую имитацию, а скорее действие, в силу которого сама идея образца или особой оппозиции опровергается, отвергается. Симулякр – инстанция, включающая в себя различие двух расходящихся разрядов, которыми он играет, устраняя любое подобие, чтобы с этого момента нельзя было указать на существование оригинала или копии» [30, с. 93].

Современная идентичность начинается с симуляции репрезентативности, воплощенной в эквиваленте знака и реальности. Потребление данных знаков и символов становится необходимостью, способной отобразить ценностные координаты жизни индивида, выступающих как символ счастья, удачи, власти, престижа, благополучия.

В понимании Бодрийяра, современный мир утратил реальность, заменив ее гиперреальностью. Знак как символ идентификации и

отображения себя становится симулякром, проходящим 4 стадии своего развития. На первом этапе происходит отражение некой глубинной реальности, вторая – представлена маскировкой и извращением этой реальности, третья – предполагает маскировку отсутствия всякой глубинной реальности, а четвертая – утратой какой бы то ни было связи с реальностью, т.е. обращение знака в симулякр [31, с. 45]. Мыслители постмодерна определяют симулякр как знак, обретающий свое собственное бытие и переставший быть знаком по сути. «Симулякр сам есть тело, но тело виртуальное» [32, с. 138].

Входя в киберпространство, индивид попадает не просто в иную реальность с другими телами, ландшафтами, инородными предметами, (симулякрами), замещающими настоящий мир, он сам становится «развеществленным» телом, тем самым симулякром, способным по-новому ощутить бытие, обретая иной телесный и психологически-эмоциональный облик. Происходит, с одной стороны, слияние субъекта и симулякра, а с другой – раздвоение целостности индивида, одновременно находящегося в двух измерениях (в реальном мире – за компьютерным столом, физически мало проявляющий активность, а в виртуальном – в активном действии). Данное состояние названо «терминальной тождественностью» (Уильям Берроуз) и определяется как «безошибочно вздвоенное сочленение, в котором мы находим и конец субъекта, и новую субъективность, сконструированную за пультом компьютера или телевизионным экраном» [33, с. 177]. В результате данного слияния изменяется самость в понимании тела, воли, самой личности.

Этика игры дает внешнюю и внутреннюю независимость как от самого себя, так и от социального и природного факторов. Этим и объясняется огромная зависимость детей, молодого поколения, не имеющих еще должного практического опыта взаимодействия с социальностью, от виртуальных игр. Меняя материалы, игровые ориентиры, замещая смыслы и значения, индивид получает мнимуюсиюминутную свободу от условностей и канонов повседневности. Соединяя в себе рациональное и иррациональное начала, необходимое и случайное, правила и свободу выбора, игра преобразует хаотичные проявления человека, подчеркивая уникальность и самобытность жизненного момента, дает возможность почувствовать себя демиургом, творцом сущего.

Одним из мотивов внутреннего эскапизма является поиск трансцендентного, стремление к пониманию и воссозданию своего духовного мира. Религия, магия, эзотерика, архаичные образы сплетаются

в нечто единое в интернет-пространстве компьютерных игр. Данный формат не только предьявляет различные религиозные течения, но и формируют религиозные символы повседневного массового сознания, преподнося их подчас под яркой вывеской медийной культуры, эпатажно тиражируя образ сакрального без должной святости и благочестия. «Все это может оказывать определенное влияние на восприятие мира потребителем массовой культуры, подтачивая и секуляризованное сциентистское сознание, и еще продолжающее существовать сознание христианское в направлении религиозного синкретизма за счет инкорпорации инородных, нехристианских мифологических образов» [34, с. 224].

Игры формируют привычки, рефлексy, а предпочтение тех или иных игровых форм позволяет спрогнозировать реакции определенного типа, что способствует уже групповой идентичности. Сама идея принадлежности к той или иной группе подчас вызывает у индивида чувство удовольствия, удовлетворения, основанное на феномене групповой референции (соотнесение собственного и мнения другого при принятии решения и самооценки себя), совпадения ценностных позиций, понимания самоидентичности, рефлексивного самоопределения вкупе с внерациональным постижением «Другого» через личностное самоотношение. Именно на этих факторах и основан огромный интерес людей к социальным сетям: «Одноклассники», «В контакте», «Facebook», «Мой мир» и др. В них пользователи не только общаются с друзьями юности, но и объединяются в группы по интересам, целям, ценностным основаниям. Создать свою группу, ограниченную формально рамками конкретной темы или интереса, может любой желающий, ведь единственное условие – регистрация на сайте. «Войдя в виртуальную среду, индивид уже попадает в определенную историю, выстроенную на неких взаимоотношениях, он может сочинять или изменять созданные не им истории, структурировать их, но до конца управлять этим процессом ему не дано, так как субъективная история в виртуальном мире корректируется и координируется всеми иными участниками.

Большинство современных виртуальных площадок настроены на то, что каждый участник сети презентует себя достоверными и точными сведениями, регламентированными требованиями сайта: четкие и качественные фотографии, заполнение определенной обязательной информации о себе для того, чтобы посещать «миры других». Сети настолько прозрачны, что любая личная активность тут же становится достоянием многих: друзей, членов одной группы, знакомых друзей и т.д.

Создание личного профиля (с указанием сведений о себе) уже допускает не реальное, а некое «игровое» демонстрирование себя, через аватар профиль и организацию своей страницы. Термин «аватар», на санскрите означающий воплощение Бога в физической форме, изначально предполагает и дает возможность через небольшую картинку сублимированно преобразить сущность каждого. Созданный профиль, как правило, содержит информацию, в выгодном свете демонстрирующей владельца (допускаются недомолвки, информация о себе приукрашена или сознательно опускаются сведения о качествах и характеристиках индивида отрицательного свойства).

Каждый человек мечтает любить, быть любимым и желанным для кого-то, а интернет-пространство также позволяет уйти от рутины, быта, сполна насладиться очарованием влюбленности. Ведь страсть всегда противостоит повседневности, унося эмоционально в иные миры грез, чувственных наслаждений. Сексуальная революция шестидесятых годов XX века изменила гендерные отношения, сделав их чуть более рациональными, осмысленными, лишенными святости и тайны (возлюбленные – партнеры, любовь – не как ответственность, желание жить жизнью другого, а стремление получать комфорт и удобство, без обязательств, с частой сменой партнеров и т.д.). Но тяга к романтике осталась, и она с лихвой реализуется в киберпространстве. Ведь так легко познакомиться, вступить в переписку, начать любовную игру... Заурядный парень, с легкостью скрывшись за аватаркой, может позиционировать себя романтическим героем, настоящим «мачо», олигархом или «казановой», а женщина бальзаковского возраста презентовать себя как юную красотку-фотомодел. Но такие отношения редко перерастают в реальные, так как при непосредственном общении, встрече люди разочаровываются и приходят к пониманию, что их виртуальные отношения были лишь игрой, любовной фантазией, заманчивой иллюзией.

С современной культуре романтическая любовь и секс синонимичны, поэтому другой стороной чувственного обмена становится виртуальный секс как оцифрованный симулякр, направленный на виртуализацию телесных желаний, способ получить удовольствие или просто насладиться откровенным общением с иными людьми.

Еще с древности влюбленные описывали в письмах друг к другу не только свои романтические признания, но также откровенные желания и действия по данной теме. С развитием технических устройств, телефонии в бытие внедряется услуга – секс по телефону, где страждущие мужчины и женщины могли пофантазировать, поговорить

на откровенные темы, чем удовлетворяли свои сексуальные потребности. Спутниковые каналы, телевидение еще дальше продвинулись в данной области: появились программы, шоу, фильмы для взрослых, направленные на виртуальное интимное общение. Данный виртуальный формат (телефон, спутниковый канал) подчас требовал специального технического подключения или дополнительного финансового вложения. А всемирная паутина, став общедоступной, позволила бесплатно проводить и получать удовольствие в данной сфере. Онлайн вирт чаты (вирт по вебке) позволяют услышать, увидеть и насладиться всеми действиями и ответной реакцией виртуального партнера. Спонтанность, непредсказуемость и легкодоступность вирта в любое время суток, возможность интимных действий, находясь на разных континентах, сделали данное времяпровождение востребованным. Каждый участник принимает временность, ситуативность, необязательность виртуальной любовной игры, ведь здесь нет никаких обязательств, нет будущей ответственности, как и нет разочарований и страха (потери близкого человека, возможности подхватить интимные болезни, заразиться СПИДом, некстати забеременеть). Все происходящее – это только игра, главная цель и назначение которой, это – сексуальная разрядка, ведь игроки, заходящие на данные виртуальные чаты, не хотят и не ищут реальных отношений, для них это способ развлечься и исчезнуть навсегда.

Виртуальный мир становится жизненным пространством, объединяющим воедино рациональный информационный поток и иррациональные субъективные фантазии индивида. Он конструирует себя, трансформирует время и пространство под свои потребности, чаянья и желания. Изменяя самость в понимании тела, воли, самой личности, индивид погружается и существует одновременно в двух измерениях, компьютерный стол – реальный мир, со статической активностью, и виртуальная среда – активная преобразовательная деятельность. Данный формат существования помогает индивиду справиться с проблемами, неустроенностью реального бытия, дает возможность быть другим, иным, отличным от себя настоящего. Но нередко он означает и бегство от проблем в мир грез и иллюзий, яркой, захватывающей нереальной реальности.

Энергетика виртуальной мини-игры и реализация ее сценариев поддерживается «Другими», которые также являются авторами собственных историй, «своей игры», которые и задают структуру действия и придают смысл всему происходящему. Все публичное коммуникативное пространство держится на *agon* (по Й. Хейзинга), и игра,

прежде всего, ведется за общий ресурс человеческого внимания. А «современные технологические ресурсы способны не просто забрать внимание у зрителей, а главное – заменить ресурс внимания на ресурс участия» [35, с. 36].

В этой связи следует отметить, что эскапизм как механизм борьбы со стрессом выполняет защитную функцию и реализуется в двух формах: продуктивной или деструктивной. Продуктивный эскапизм основан на фантазии, желании реализовать свою мечту, примерить иную идентичность, найти и продемонстрировать идеального себя, мотивирует современника «зависать» в киберпространстве, создавая иные другие реальности, проживая одновременно несколько жизней. Ведь так просто и явленно общаться, находясь на разных полюсах и континентах, осуществлять покупки *on-line*, не выходя из дома, вести деловые переговоры, согласовывая рабочие моменты по *e-mail*. Знакомиться и поддерживать отношения на сайтах знакомств, общаться с друзьями и единомышленниками, обмениваясь последними новостями и идеями, испытывать судьбу в интернет-казино, делиться личными откровениями и перипетиями жизни с незнакомыми людьми, скрыв свое лицо за ником или аватаркой.

Но уход от реального мира подчас не решает текущие проблемы, а накапливает их, ведь мир фантазии и грез – лишь симулякр реализации социального потенциала, где повседневность предстает как жесткая и бессмысленная реальность, обезличивающая функционально и социально индивида. Так проявляется деструктивный эскапизм, где человек, избегая активных действий в реальном мире, существует в виртуальной среде.

Виртуальные игровые практики, пробуждая эмоции, отвлекая от повседневных будней, бессознательно вырабатывают рефлекс, привычки, предпочтения и желания, не только конкретного индивида, но и группы людей, задействованных в коммуникационном обмене, что свидетельствует о групповом эскапизме. Так, популярность сайта «Одноклассники» объясняется привлечением в пользователи достаточно зрелой аудитории, интерес которой поддерживается сантиментами ушедшего детства, «первой любви», студенческого братства, ностальгией юности. Ведь мотив регистрации в данных контактных формах строится не только на желании восстановить когда-то утраченные коммуникативные связи детства и юности, но и на «жажде» – «на других посмотреть и себя показать». Сравнить свои реальные жизненные заслуги с достижениями товарищей, знакомых, друзей «прошлого».

Объединяясь в группы по интересам, целям, аксиологическим координатам, пользователи не только обмениваются информацией, но и выстраивают свою личную историю жизни, корректируемую и координируемую другими участниками виртуального мира. Таковы правила метаигры, так рождаются «метасюжеты» [36].

Современный мир информационной культуры есть следствие перехода индивидуальной идентичности к глобальной. Клик мышью, и вот уже твои чувства и эмоции выставлены на всеобщее обозрение и становятся известны не только тому, на чье фото, сообщение или тег были направлены, но и предполагают ожидание дальнейшей положительной или оппонентской оценки от членов того или иного онлайн-сообщества, обеспечивающего возможность контакта и общения.

В метаигре, адаптируясь к нововведениям, соблюдая выстроенные кем-то правила, игрок манипулирует прежде всего собой, а затем уже другим участником процесса. Так, индивидуальная идентичность растворяется в глобальной.

Метасюжеты киберпространства вписывают индивида в общий формат жизни, демонстрирующий личные заслуги и достижения в соотношении с житейскими практиками товарищей, друзей, знакомых, людей одного поколения. Социальная сеть становится заменой утраченным реальным связям юности, компенсирует тягу к «простому человеческому общению», она поддерживает и развивает социальные контакты: реально встретиться со знакомым подчас не позволяют временные или пространственные границы. Виртуальное общение становится симулякроем реального общения. Но эта реальность иллюзорна, так как виртуализация личности воплощается в жизненной стратегии с чередующейся игрой масок, за которой индивид прячется от самого себя, от окружающей действительности. Принятая в обществе анонимность и вседозволенность в сетевых коммуникациях дает ощущение свободы, чувство безнаказанности и всемогущества. Анонимность коммуникационного плана иррациональна, так как интернет никому не принадлежит и принадлежит каждому, он неподконтролен социальным нормам, правилам и порядкам, контролирует и создает ту необходимую социальность, которая актуальна в данный момент.

Приватное перестало быть тайной, личные интимные взаимодействия становятся достоянием публичности. Вновь вошедшие в группу «друзья», друзья друзей сразу трансформируются в потенциальные собеседники для обмена информацией; сведения об их жизни и активности в сети постоянно обновляются в новостной ленте и требуют включения в диалог, ведения своей игры, презентующей личную жизнь.

Энергетика виртуальной мини-игры и реализация ее сценариев поддерживается «Другими», которые также являются авторами собственных историй, «своей игры», которые и задают структуру действия и придают смысл всему происходящему.

По исследованиям современных специалистов (D. Boyd, R. Dunbar, А. Агостини, Р. Гроссом, Е.Г. Ефимов, А.И. Иванова, Э. Марвик, С.А. Наумов, Д. Медведева, Е. Скоробогатова и др.), популярность социальных сетей у некоторых пользователей объясняется нереализованностью и несостоятельностью в реальной жизни. Данные представители, как правило, ведут виртуальные дневники и имеют аккаунты «В контакте», «Моем мире» и т.д. Весомый процент пользователей в поисках «приключений, за которые им ничего не будет», регистрируются на «Mamba», «Loveplanet», «Travianmania» и т.д. Безусловно, важным мотивом регистрации в определенных сетях является желание дополнить личностные знания в конкретных областях, получить профессиональные ответы на интересующие вопросы, возможность обсуждать текущие проблемы, делиться мнением по конкретным сферам деятельности (*E-xecutive, Bankir, Klerk* и т.д.).

Популярность виртуального мира в России объясняется еще и специфичностью русского менталитета, его коллективным и одновременно инертным началом. Современная реальность свидетельствует, что большинство соотечественников не чувствуют себя удачными и успешными в реальной жизни (работают не по специальности, женятся не на тех, кого любят, не могут позволить себе то, что хочется и т.д.), отсюда и потребность реализовать себя в виртуальном пространстве, компенсировать недостижимое в реальности. Виртуальная среда уравнивает мнимый порядок в несовершенном мире и формирует пусть и ограниченное, но совершенное жизненное пространство.

Сегодня с развитием высоких технологий сам феномен «игры души» радикально изменился: он прошел период от первоначальных видеоигр (стрелялки, догонялки, перемещалки и т.д) до игровых сообществ с выделением социальной составляющей, выраженной в коммуникативных обменах. Огромной популярностью пользуются информационные социальные среды, соединяющие в себе энциклопедические знания и элементы шопинга, презентации себя, а также объединения в группы по интересам, реализованные в виртуальном пространстве. Например, «Facebook», My Space, Twitter, ВКонтакте и др., организованные для построения, отражения и организации социальных взаимоотношений, все же базируются на принципах игры, в

которых огромное количество людей, особенно подросткового возраста, ведет нешуточную борьбу за популярность.

Интересен как явление феномен селфи, получивший в последние годы невиданную популярность. Проявляющийся через огромный интерес к селфи, репортаж-селфи, запечатлевающий каждую минуту жизни, фото «ню» из домашнего архива и т.д. Клик, лайк одобрения или порицания новостей, постоянная включенность в чужую тематику обсуждения выстраивают новую игру, игру в реальную жизнь.

Современник испытывает потребность запечатлеть и выкладывать в сетевой ресурс кадры из собственной жизни, сюжеты о местонахождении, распорядке дня, занятиях и интересах как способа получить признание, позитивного саморекламирования. Имея определенное личностное представление о совершенном, создатель селфи тем самым играет с собой, своим лицом, образом, для того, чтобы подстроить его под некий эталон, формат, благодаря которому, он презентует миру лучшего себя, наделяя или нивелируя некие качества. Ведь нередко фото подвергается скрупулезной обработке – фотошопу (изменение форм тела, ретушь несовершенства, замена фона на более презентативный и т.д.), прежде чем выставляется на всеобщее обозрение в сети. Если раньше фотографический снимок воспринимался как артефакт сохранения памяти, то теперь его цель – размещение новости о себе, способ подать, продать себя обществу в определенном образе и роли. *Instagram* как сетевое приложение не только позволяет обмениваться фотографиями и видеозаписями в сети, но и формирует степень популярности, значимости владельца, стремящегося получить как можно больше лайков и позитивных хештегов. Он дает возможность как бы увидеть свою жизнь со стороны, оценить ее самостоятельно и с помощью подписчиков, тем самым планировать будущую стратегию своей жизни-игры.

Все социальные сети, стремясь удержать потребителя, имеют в наличии большое количество групповых игр, затрагивающих все сферы человеческой жизнедеятельности. В виртуальных сетях создается иной мир, в котором на странице любого участника по желанию появится виртуальная семья, можно построить город, стать руководителем собственного дела, т.е. создается прототип альтернативной жизни, дающей возможность пусть и эфемерно, реализовать все свои мечты и желания.

Достаточно вспомнить огромную популярность *Pokemon Go*, за несколько дней завоевавшую глобальный мир в июле 2016 г. Простота и доступность каждому (наличие гаджета на *Android*, установка

бесплатного приложения), социально подготовленная аудитория (в течение двадцати предшествующих лет выпущено четырнадцать игр, посвященных вселенной покемонов) заставляет игроков «ловить» виртуальных карманных монстров в реальном мире. Индивиду уже неинтересно играть в игры, дома на диване и производитель выводит игрока на улицу, во внешний мир, где дается возможность найти Покемона на городской карте, отправиться туда и, включив камеру смартфона, увидеть и поймать его. Подробные инструкции в СМИ (Polygon), рекламная компания дает представление, как и где нужно искать покемонов, как их поймать, приручить (дать имя, необходимое для «жизни» предметы быта), как сражаться с другими игроками и т.д.

Использование самобытной геолокации, социальное шумовое сопровождение соединяет воочию виртуальный и игровой мир, моментально погружая игрока в иную среду, увлекая и завораживая его. Не только покемоны, но и мячи для их поимки становятся стимулом остаться в игре подольше. Ведь производитель запрограммировал, что их можно не только купить за реальные деньги, но и найти в окружающем пространстве большого города. Необходимо только желание подольше побродить по знакомым улицам с включенным приложением, чтобы на знакомой с детства качели, рядом с песочницей или любимой скамейкой обнаружить дислокацию, так необходимого в дальнейшей игре покемяча, и все это абсолютно бесплатно.

Наделенные сверхспособностями карманные монстры так завораживают и увлекают игроков, что подчас они становятся жертвами краж, инициаторами дорожных происшествий, участниками конфликтных ситуаций в неблагополучных городских зонах.

Agon, негласное соперничество реализовывается в личностной стратегии с чередующейся игрой масок, ведь анонимность и вседозволенность в сети дает ощущение свободы, творца, демиурга собственной жизни. Каждый пользователь (*networked self*) изначально уже включен в атмосферу карнавальности, интриги и авантюры. В сети можно найти массу вымышленных страниц, эфемерных дневников и выдуманных персонажей. Достаточно вспомнить аккаунты, появившиеся после триумфа Гарри Поттера, героев «Сумерек», «Зачарованных», «Властелина колец» и т.д. Поклонники данных персонажей начинают действовать от лица выбранных героев: развивается новая сюжетная линия в рамках изначальной канвы, додумываются образы, которые воплощаются в сценариях, продолжениях романа, видео-постановках, клипах, сценках. Так, рождается одна из современных практик эскапизма, связанная с замещением реала виртуальной «новой» жизнью, отличной от обыденной.

Благодаря инновационным технологиям современник не только общается в разных сообществах, безгранично черпает информацию по любой проблеме, но и с легкостью путешествует, перемещается по интересным местам, зонам, континентам, странам. Имеет возможность, не выходя за пределы личной среды, осмотреть лучшие артефакты и достопримечательности, существующие как на земле, так и в пределах небесной галактики.

Все знаменитые артефакты истории и культурного наследия прошли оцифровку и зажили своей особенной жизнью в киберпространстве. Безусловно, встреча с любым произведением искусства, даже оцифрованным, всегда предполагает некий просветительский и эстетический ракурс, но, как правило, лишает человека, индивидуального подхода, личного восприятия, рефлексии непосредственного чувствования, эмоционального отклика.

Технические возможности трансформируют шедевр, позволяя кликом мышки менять размер, ракурс, объем, перспективу, детализацию художественного образа, чем подчас нивелируют красоту, индивидуальность первоисточника. Безусловно, сама идея получить возможность попасть внутрь шедевра, стать как бы частью, продолжением художественного полотна, очень привлекательна. Но она вновь превращается в игру, ирреальную практику, временного пребывания в инобытие, фантазийном, кем-то выдуманном формате.

Не только художественное, но и музыкальное творчество востребовано в сети. Огромное количество людей наделяют себя талантами, презентуются как гениальные музыканты, виртуозные исполнители и одаренные певцы. Достаточно в домашней обстановке под собственный аккомпанемент спеть, сыграть, сымпровизировать некий напев, выложить съемку из домашнего архива во всемирную паутину, и все – ты проснулся знаменитым, востребованным, обсуждаемым и кем-то воспринимаемым. Ведь в сети всегда найдутся сторонники, фанаты, критики новоявленного творчества. Возникают целые сообщества, группы поддержки, дающие возможность любому индивиду, сумевшему воспроизвести пару музыкальных фраз голосом или на музыкальном инструменте почувствовать себя кумиром, творцом, востребованным исполнителем. В данной среде совсем не обязательно владеть голосом, техникой игры на музыкальном инструменте, достаточно эпатировать, заинтересовать, развлечь виртуальную публику, чтобы получить лайк, оценку или комментарии. Так реализуется эскапистский потенциал реализации себя, осуществляется позитивная самопрезентация с минимизацией затрат на совершенствование мастерства, освоения музыкальных, художественных технологий. Осуществляется подчас симуляция творческой

деятельности, которая обретает масштабный размах, что позволяет говорить об утрате социальных структур, нестабильности физического и психического состояния в ситуации постмодерна.

Конечно эскапизм – бинарная категория, ведь он противопоставит рутине, обыденности, дает возможность легко и просто выйти за рамки повседневности, стать ближе к мечте. Но тут возникает опасность разочароваться в реальной жизни, стремиться к постоянному погружению в экстаз, являющимся противоположным состоянием обыденности. Ведь с каждым разом становится труднее возвращаться к реальности, где нет ярких притягательных образов, острых ощущений, а есть бледная, скучная видимость, в которой все сложнее сориентироваться, проявлять свою самость, личностное «Я».

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Современный мир постмодернистской культуры пронизан игровым началом, делающим жизнь более динамичной и открытой, интригующей и поливариативной. Через непредсказуемость, хаотичность, парадоксальность возникает самоорганизующая социальность, устанавливающая порядок, трансформирующая все формы и качества бытия.

Сочетая в себе бинарные противоположности: рациональное и иррациональное, серьезное и шутовое, расчетливость и чувственность, общество предстает в некоем постоянно разыгрываемом шоу, эпатажном действии, сценическом разыгрывании жизни, где финал, концовка поливариативны, как обозначил данный тип общества Ги Дебор: «Современное общество – общество спектакля» [37, с. 25]. Автор, раскрывая данный термин, подчеркивает, что «Спектакль – это не совокупность образов, но общественное отношение между людьми, опосредованное образами». Разыгрываемый через идеологию, информацию, рекламу, непосредственное потребление развлечений данный формат жизни конструирует определенную модель идеального образа жизни с вычлененным описанием, характеристиками обязательных действий главных героев истории жизни. И современник вынужден выбирать предлагаемые ему обществом социальные роли и реализовывать их как массовый результат и способ существования в конкретной эпохе. Игроизация культуры становится типом, способом рациональности, новым форматом мышления, деконструирующим порядок, систему, всю среду бытования.

Развивая самое себя, общество реконструирует и деконструирует свои системы, перестраивая содержание и форму социальных и политических институтов, трансформирует институт брака и семьи, видоизменяет интимность и репрезентативность, используя игровые практики.

Виртуализация массового сознания, внедряемая через игровые практики, дает ощущение мнимой свободы, наполняясь чувством сопричастности, сотворения происходящего. Игровое начало в экономической, политической и социальных формах жизни воспроизводит не только вещественно материальный результат, но и наполняется симулякрами (образами, знаками, объектами, смысл и назначение которых специфичны, субъективны, искусственно условны). Выступая как копии, подделки, временные сущности, симулякры становятся мотивом, двигательным элементом, кодом, воспроизводящим ненастоящее, искусственно созданное, имеющее ценность только временно, в определенном пространстве. Распоряжаясь знаковыми кодами, игроизация констатирует и формирует потребление конкретных благ и услуг, формирует моду, запросы, стиль и качество жизни. Виртуальный мир, являясь иллюзорным миром, в который современник полностью погружен, создается изменением способов деятельности человека, лишённого конечной цели – своего главного осязаемого результата, ведь чаще всего бытие деконструируется в масштабах интеллектуально-художественной деятельности, приветствующей импровизацию, воображение, поддерживаемой интересом, азартом, риском.

Используя игровое компенсаторное начало, игроизация общества создает иллюзию успешности, ведь эмоциональное напряжение, стресс социальности предъясвляется замещением одного факта жизни другим, противоположным, сублимацией событий, трансформацией и деконструкцией отношений к феноменам жизни, имеющим базисные качества. Изначально не затрагивая телесность, виртуальная реальность деконструирует рефлексию себя и окружающего мира, видоизменяя идентичность в нем.

Введенная в социальность как программа действий, игроизация задает типичный алгоритм, выстраивает стереотип социального поведения, необходимый для групповой рефлексии (гендерной, социальной). Гендерная идентификация осуществляется посредством разыгрывания определенных образцов и правил поведения, сформированных представлениями о мужественности и женственности, конструирования определенного типа идентичности.

Игроизированное общество играет со знанием, вычлняя из него информацию, нацеливающую на успех, признание, повышение своего статуса жизни. Меня образовательные стратегии, общество осваивает иные технологии конструирования социальной реальности. Нацеленная на прагматизм, игроизация является технологией достижения желаний, целей, сформированных этикой успеха, эскапизмом, что в той или иной степени предьявляется в дегуманизации человеческих отношений. Не ведая подчас, современник благодаря игровым практикам становится статистом, марионеткой, так легко управляемой, манипулируемой извне. Ведь конструируя свою социальную реальность, активные современники легко адаптируются к нововведениям, реализуя свой потенциал, презентуя себя в разных формах и качествах бытия. Поддерживаемый авантюрой, страстью, желанием любой ценой дойти до цели (финиша), он интерпретирует свободу как вседозволенность, используя шанс атаковать и манипулировать, перекладывая трудности и риски на других.

Включенные в хозяйственно-экономические отношения, игровые практики становятся средством и адаптации, и трансформации (деконструкции), приводя структуру последней в состояние игры. Культура постмодерна, адаптируясь к нововведениям, предпочитает риск и азарт, наличие нескольких альтернатив в событиях жизни, что также было заимствовано из игры как наиболее доступного способа саморефлексии.

Современник пассивного типа, ожидает шанса, фортуны, благоприятного случая, растворяется и стереотипно предьявляет свою самость в клишированном формате жизни, довольствуясь симулякрами, блефом, искусственно подмененными ценностями, способами презентации. Он в игровых практиках видит путь решения всех проблем, жизненных неурядиц и трудностей, главное действовать по правилам игрового формата, быть включенным в некую систему, ожидая результата без затрат и усилий.

Применяя игровое пространство как конструкт для моделирования реальности, индивид сознательно создает субъектный двойственный мир, с одной стороны, разграничивая реальное и ирреальное пространство, с другой – сочленяя в своем восприятии его в единое целое. Он изначально принимает и понимает условную свободу бытия, ограниченную правилами, стандартами, нормами, обновляемыми обществом. Интерес к происходящим социокультурным трансформациям, изменениям подкрепляется эмоциональной окрашенностью, насыщенностью, осознанием вовлечения себя в гущу событий, наделением миссией творца, демиурга, создателя. Игроизация культуры становится самым простым и доступным способом выхода из стресса,

корректировки неуспешности, невезучести, недоступности и недозволенности в реальном формате; замещением поиска желанных объектов из «серьезной» деятельности в несерьезном игровом ракурсе.

Игра, традиционно воспринимаемая как несерьезная забава, шутка, необременительное времяпровождение, реконструируется в способ и форму действительности, моделирующей социокультурную, политическую и экономическую реальность. Реконструктивное начало игровых практик приобретает в данном контексте деструктивную форму, так как моделирование реальности подчас выражается в замене реального – ирреальным, настоящего устойчивого, незыблемого, системного – фрагментарным, сиюминутным, изменчивым, что подменяет уже саму суть и назначение бытия. С одной стороны, игровые практики создают условия для самоопределения человека, раскрывают его активное начало, креативный потенциал, с другой – подчиняют индивида игровой логике, базируемой на искусственности и условности. Но сам человек, применяя игровые практики в быту, не осознает их деструктивного действия, ведь по определению в игре агрессия ассоциируется с соревновательным началом, инертность с созерцательностью, этическое нарушение интерпретируется как способ найти более быстрый ход решения проблемы, подчас не задумываясь о нравственных аспектах действий, ведь игроизация жизни мотивируется желанием победить, преодолеть себя, а препятствие – с возможностью риска, блефа, азарта.

Игровое начало в культурной деятельности индивида, с одной стороны, дает перспективу развития потенций и возможностей человека, проявляясь в его активной креативной позиции, идентификации и презентации своего места, назначения, осознаваемых индивидом. С другой стороны, данная саморефлексия, как правило, ограничивает мировоззрение человека, замыкая его на самом себе, без учета чаяний и ожиданий других участников бытия. Человек, в игровых практиках подстраивая мир под себя, создает целую череду миров, дающих право проживать не одну, а несколько альтернативных жизней. Выбирая соответствующую роль, предьявляя себя через маску, стереотипное поведение, индивид осознанно наполняет свою жизнь условностями и искусственностью, дающим право, возможность стать иным, другим, измененным.

Игровые практики, присутствуя на протяжении всей жизни человека, не только являются самым простым и доступным способом формирования мировоззрения индивида, его саморефлексией и стратегией поведения в культуре. Они трансформируют и деконструируют само бытие.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии / сост. П.С. Гуревич; общ. ред. Ю.Н. Попова. – М.: Прогресс, 1988. – С. 357–403.
2. Ретюнских Л.Т. Философия игры / Л.Т. Ретюнских. – М.: Вуз. кн., 2002. – 256 с.
3. Poster M. The Second Media Age. – Cambridge: Polity Press, 1995. – 159 p.
4. Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа; сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007. – 304 с.
5. Хейзинга Й. Homo Ludens: статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; коммент. Д.Э. Харитоновича. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
6. Burke K. Language as Symbolic Action / K. Burke. Univ. of California Press, 1966. – 156 p.
7. Гарифуллин Р.Р. Психология блефа, манипуляций, иллюзий / Р.Р. Гарифуллин. – М.: АСТ, СТАЛКЕР, 2007. – 223 с.
8. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии / сост. П. С. Гуревич; общ. ред. Ю.Н. Попова. – М.: Прогресс, 1998 – С. 357–402.
9. Бодрийяр Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр. – М.: Рудомино, 1999. – 224 с.
10. Монтень М. Опыты. Избранные главы / Пер. с франц. Г. Косикова; примеч. Н. Мавлевича. – М.: Правда, 1991. – 656 с.
11. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития. – СПб.: Питер, 2001. – С. 56–79.
12. Роджерс К.Р. Взгляд на психотерапию. Становление человека / К.Р. Роджерс. – М.: ИГ «Прогресс», «Универс», 1994. – 480 с.
13. Постмодернизм : энциклопедия / сост. и науч. ред.: А.А. Грицанов, М.А. Можейко. – Минск: Интерпрессервис : Кн. дом, 2001. – 1038 с.
14. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития. – СПб.: Питер, 2001. – С. 56–79.
15. Декларация в защиту детской игры // Психологическая наука и образование. – 2011. – № 2. – С. 110–111.
16. Тендрякова М. Новые дочери-матери // Педология. Новый век. 2000. – № 2. – С. 59–64.
17. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.

18. Лосев А.Ф. История античной эстетики. Итоги тысячелетнего развития. Кн. 1 / А.Ф. Лосев. – М.: Искусство, 1992, 1994. – 569 с.
19. Плутарх. Наставление супругам / Плутарх; пер. Э.Г. Юнца. – М.: Художественная литература, 1983. – С. 347–359.
20. Библия, Новый Завет Бытие 1:26–27.
21. Роулинг М. Европа в Средние века. Быт, религия, культура / М. Роулинг. – М.: Центрполиграф, 2005 – 224 с.
22. Гаспаров М.Л. Любовный учебник и любовный письмовник (Андрей Капеллан и Бонкомпаньо) // М.Л. Гаспаров. Жизнеописания трубадуров. – М.: Наука, 1993. – 736 с.
23. Монтень М. Опыты. Избранные главы / М. Монтень: пер. с франц. Г. Косикова; примеч. Н. Мавлевича. – М.: Правда, 1991. – 656 с.
24. Менегетти А. Женщина третьего тысячелетия. / А. Менегетти; пер. с итал. Славянской ассоциации Онтопсихологии. – М.: ННБФ «Онтопсихология», 2001. – 256 с.
25. Вейнингер, О. Пол и характер. Мужчина и женщина в мире страстей и эротики / О. Вейнингер; пер. с нем. В. Лихтенштадта. Рн/Д: Феникс, 1998. – 608 с.
26. Бразерс Д. Что каждая женщина должна знать о мужчинах / Д. Бразерс; пер. с англ. – М.: «Автор», 1993. – 272 с.
27. Кравченко С.А. Играизация общества: блага и проблемы / С.А. Кравченко // Сборник научно-популярных статей – победителей конкурса РФФИ 2007 года. Выпуск 11 / Под ред. чл.-кор. РАН В.И. Конова. – М.: Октопус – Природа, 2008. – С. 270–276.
28. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. М.: Добросвет, 2000. – 387 с.
29. Платон. Собрание сочинений. Т. 2 / Общ. ред. Л.Ф. Лосева, В.Ф. Асмуса. – М.: Мысль, 1993. – С. 339–345.
30. Делез Ж. Различие и повторение / Ж. Делез. – СПб.: Петрополис, 1998. – 384 с.
31. Современная западная философия: словарь / Сост.: В.С. Малахов, В.П. Филатов. – М.: Политиздат, 1991. – 414 с.
32. Емелин В.А. Симулякры: виртуальная реальность и инновации // «Государство, религия, церковь в России и за рубежом», 2009. – № 2. – С. 133–142.
33. Бьюкетмен С. Конечная тождественность / С. Бьюкетмен // Комментарии, М., 1997. – № 11. – С. 169–193.
34. Хачатурян В.М. «Вторая жизнь» архаики: архаизирующие тенденции в цивилизационном процессе / В.М. Хачатурян. – М.: Академпроект, 2009. – 292 с.

35. Наумов С.А. Игра как способ представления реальности публичных коммуникаций // Вопросы философии. – 2008. – № 6. – С. 29–42.

36. Новикова О.Н. Виртуальная игра как средство формирования личностной идентичности детей и подростков // Педагогическое образование в России. – 2014.– № 2. – С. 146–152.

37. Дебор Г. Общество спектакля / Г. Дебор; пер. с франц. – С. Офертаса и М. Якубовича. – М.: Логос, 2000. – 183 с.

Научное издание

Оксана Николаевна Новикова

**ДЕКОНСТРУКЦИЯ БЫТИЯ ЧЕЛОВЕКА
В КОНТЕКСТЕ ИГРОИЗАЦИИ
СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ**

ISBN 978-5-94984-617-9



Редактор Н.В. Рощина
Компьютерная верстка Т.В. Упова

Подписано к использованию 27.04.2017

Уч.-изд. л. 6,30

Усл. печ. л. 5,35

Тираж 500 экз. (Первый завод 50 экз.)

Объем 333 КБ

Заказ №

ФГБОУ ВО «Уральский государственный лесотехнический университет»

620100, Екатеринбург, Сибирский тракт, 37

Тел.: 8(343)262-96-10. Редакционно-издательский отдел

Типография ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР УПИ»

620062, РФ, Свердловская область, Екатеринбург, ул. Гагарина, 35а, оф. 2

Тел.: 8(343)362-91-16