

6. Старкова Н.О., Тиминова Е.В. Игрофикация как инновационный инструмент маркетинга персонала современной организации // European Journal of Economics and Management Sciences. 2015. № 2. С. 34–37.

ГРНТИ 02.61.25

УДК 130.2

О.Н. Новикова
УГЛТУ, Екатеринбург

ИГРА КАК ТРАНСГРЕССИЯ БЫТИЯ ЧЕЛОВЕКА В КУЛЬТУРЕ ПОСТМОДЕРНА

Предметом исследования статьи является игра как акт, форма и способ бытия, рассмотренные через призму трансгрессии. Автор акцентирует внимание на аксиологических сдвигах в культуре постмодерна и предъявляет игровые практики как способ преодоления хаоса бытия современника. В игровом моделировании, выстраивая поливариативную жизненную стратегию, человек мотивирован на поиск своего предела, личной трансгрессии, делающей невозможное возможным.

Ключевые слова: игра, игровые практики, трансгрессия, бытие, культура постмодерна, идентификация, самопрезентация.

Аксиологические координаты жизни, многие понятия, факты и суждения повседневного существования утратили свою устойчивость и нерушимость, подверглись антиэссенциализму, став зыбкими, нестабильными, позволяющими вкладывать субъективный смысл в изначально базисные паттерны. «Смысловая и категориально-понятийная пестрота подходов постмодернизма обусловлена его радикальным отказом от самой возможности конституирования в сфере современного философствования концептуально-методологической матрицы, которая могла бы претендовать на парадигмальный статус» [1, с. 426]. Все понимаемое и воспринимаемое за истину становится тем, что сам человек выбирает из огромного информационного поля, какую сторону и грань знания он вычленяет.

Отказ от единственно верных базисных оснований трансформируется во введение понятия «игра случая», где анархия и ирония позволяют отображать реальность через конструирование гипервиртуальности. Имея в основании аппарат специфических действий, виртуальная культура создает свой знак, язык, символ, кодирующий идеологически «нового» человека, носителя фрагментарного (компилятивного) сознания. «Для постмодернистского сознания характерно специфическое видение мира как хаоса, лишённого причинно-

следственных связей и ценностных ориентиров, мира децентрированного, представляющего сознанию лишь в виде иерархически неупорядоченных фрагментов» [2, с. 231].

В результате современник в любой упорядоченной системе ищет хаос, калейдоскоп и эклектику. На данных собирательных образах рождается трансгрессия – образ стирания границы между возможным и невозможным. «Чистая трансгрессия, область нерасчлененного и неорганизованного хаоса, сфера неограниченного перетекания одного в другое» [3, с. 112]. Реализуясь через разрыв причинно-следственных связей, феномен трансгрессии воспринимается как случай, исключая любую самость и субъектность.

Постмодернизм концептуально рассматривает трансгрессию, исключаящую человека как активного, самопознающего и самосозидающего субъекта. Направленная на человека, она осуществляется не им самим, а случаем, чередой непредвиденных обстоятельств, где трудно спрогнозировать итог, последствия жизненных изменений.

Трансгуманистическая установка иначе определяет креативность, творческое начало современника – как некую субъектность, функционируемую как скриптор. Само общество, его история и культура определяются как интертекст, где задача современника посредством игры, цитатами создать свое иное конструирование смысла в культурной среде, через интертекстуальную игру, внедряющую новации. Так, у человека рождается иллюзия, что он творец, создатель иного, но по факту сама культурная среда реконструирует нечто, а человек становится инструментом, орудием, механизмом.

У современника формируется поверхностный взгляд на мир, без эмоционального переживания, он живет мельканием внешних событий, приключений, эпатажирующих действий. Лишенный целостных оснований, человек как бы фрагментируется, распадается на части, не имея глубоких чувств, находится в состоянии постоянного возбуждения, поэтому компенсирует недостающие эмоции и чувства поиском новых развлечений, удовольствия, эскапизмом. Он живет воспроизводящими, а не производящими технологиями, которые чаще всего не производят, а только изображают искусственно созданную некую данность. Человек как бы играет в жизнь, рационально не осознавая искусственность и трансгрессивность бытия.

Современник нацелен на самовыражение и самоутверждение собственной значимости, через комбинаторику беспредельности человеческого бытия, где индивидуальность представляется как коллаж, мозаичность и фрагментарность. Он постоянно переходит от одного жизненного проекта к другому, адаптируясь к реалиям социума в виде

игровой эстетизации своих интеллектуальных и физиологических сил, стремясь придать свой смысл, значение хаотичному бытию, через интуицию повседневности. Акцент на себя, свою жизнь как некой модели постмодернистской игры направлен на поиск своего предела, своей трансгрессии, вне предела рационального объяснения.

Феномен трансгрессии (греч. trans – «сквозь», через; gress – «движение»), как «факт выхода за пределы» (Фуко, Батай, Деррида и др.), позволяет человеку трансформировать мир в качестве фантастического способа художественного мышления, через конструирование сверхъестественных миров [4–6]. Светская рациональная культура именно в мире фантазийной игры, не выдумывает сверхъестественное начало, а стремится изобразить реальный мир измененным, отличным от настоящего.

Фантастика, ирреальность нацеливают человека исследовать запретные, табуированные темы, разрешает не соблюдать правила и приемы, нормы и ценностные основания. Так, через освоение пусть и ирреальных моментов осмысливается сам реальный мир и осваивается знакомое и близкое человеку, через странность, «иное» которое меняет нашу реальность. Ведь трансгрессия позволяет человеку прикоснуться ближе к своим страхам и желаниям, формируя представления о мире, где сверхъестественное уживается с традицией, противопоставляясь ей или ее видоизменяя. Она констатирует человеку не быть тем, что он есть. И через игровые практики дает ему способность стать некой переменной действительностью, множественностью, гетерогенной перспективностью. Выбирая свою жизненную игровую стратегию, современник растворяется в игровом формате жизни, но воспринимает его через реальные пределы, в которых решается его судьба, выстраивается будущая перспектива.

Любая культура становится особого рода формой человеческой деятельности, направленной на поиск смысла. И современные игровые практики становятся той формой и способом, через призму которой человек обнаруживает и объясняет смысл мира, прежде всего для себя, а затем уже в контексте включения «другого». Игра, создавая некую устойчивую модель, позволяет использовать ее вновь и вновь в текущей ситуации, видоизменяя ее до бесконечности. Ведь онтология игры констатирует, что игра – вечное возвращение, где достижения, результат становятся неким этапом, временной остановкой, но не конечной целью.

Игровые практики, базируясь на внутренней трансгрессии дискурсивного пространства, позволяют смещать границы дискурса с одной перспективы на другую, благодаря чему первоначальный смысл

не утрачивается, а замещается, растворяясь в пересечении множества смыслов, позиций, способов существования, где невозможно до конца установить истинность, однозначную определенность. Игровая трансгрессия становится формой жизни, позволяющей человеку нарушить закон, основу, не упраздняя традиционную норму. Ведь часто человек идет на риск, блеф, преодоление некоего запрета, для того чтобы испытать волнение, тревогу, получить драйв, напряжение, внутренне преодолев самого себя.

В кризисные периоды жизни, на этапах дестабилизации общества человек тяготеет к риску, шансу поспорить с фортуной, судьбой, самой жизнью. Отсюда, столь широкая мода на игровые практики: виртуальные игры, игровые автоматы, казино, тотализаторы, покер, лотереи, где современник получает столь необходимые эмоции, ассоциируемые с успехом, побуждающие его и в дальнейшем заниматься данным делом. Данные формы времяпровождения способны еще и принести некий материальный выигрыш без лишних долговременных трудовых затрат. Иллюзия «легких денег» мотивирует современника на участие в данных трансгрессиях.

Полученный опыт игровой трансгрессии позволяет человеку в дальнейшем существовать под гнетом социального долженствования. Ведь трансгрессивное начало условно распадается на организованную и индивидуальную трансгрессии. Так, в бытийных практиках еще с древности трансгрессивное начало присутствует во всех ритуальных праздниках, жертвоприношениях и военных действиях, исторически поддерживаемых игровыми формами.

Индивидуальная трансгрессия зарождается там, где человек решает себе удовлетворить свои желания так, как ему хочется, без оглядки на этико-моральный базис. И чаще всего она осуществляется в молодом возрасте, когда современник усваивает и преобразует свое культурное пространство.

Современные процессы глобализации, унификация смыслов, ценностей и качеств жизни приводит к тому, что игровые практики, как и любые другие формы деятельности, утрачивают свою этническую идентичность. Традиционные народные игры потеряли свое главное предназначение – передачу межпоколенного опыта ценностей культурно-исторической практики, воспитание коллективного духа, чувства единения, нравственно-волевых качеств, необходимых для адаптации в конкретной культурно-исторической общности.

Традиционные игры фактически замещаются суррогатами игрищ, выстроенных на компилятивном начале, формирующие потребительскую культуру, где стирается грань допустимого и невозможного.

Традиционная игра трансформировалась в техническую, технологическую форму жизни, где главным компонентом становится не сам игровой процесс, а результат, выигрыш, меркантильная польза от данного действия.

Игровые практики современности проявляются в бытие не столько в качестве проникновения элементов игры во все сферы жизни, сколько в предьявлении разных видов деятельности (политики, науки, философии, экономики, искусства и др.) через формальную имитацию совокупности ролевых игр. Утрата различия между игровым (несерьезным, искусственным, шутовским) и серьезным констатирует все как игру, замещающую всю явленность жизни. Игра становится всем в культурной практике, отсюда и происходят изменения в отношении к ней как к игре.

Бытие начинает восприниматься современником как нечто ненастоящее, временное, легко изменяемое. Долговременная тактика планирования жизненной стратегии уступает место кратковременным ситуациям, чередующимся и компилируемым в жизненной реалии. Игра становится моделью, олицетворением реальности, стилем и способом выстраивания личностных жизненных стратегий, средством презентации себя и мира.

Современник по факту перестал ощущать свою значимость и ценность, верить в собственную созидательную силу, свой потенциал и возможность. И игровой формат, благодаря изначальной установке, что конечный результат игры не оказывает глобального влияния на реальное положение, позволяет сохранить иллюзию веры в себя как вершителя, созидателя, творца настоящего и будущего.

Игра, её вкрапления в реальность серьезных дел, разрешает человеку при желании в любой момент выйти из некой истории, ситуации, жизненного момента, изменив правила, отношения и саму суть происходящих событий. Так, серьезные факты деятельности, сохраняя только внешнюю структуру и форму, становятся игровой имитацией и рассматриваются современником как серьезное занятие, дело, позволяющее реализовывать себя на практике. Так как игра проникает во все сферы и формы действительности, то современник подчас не воспринимает свои действия как игровые, ненастоящие, несерьезные. Он расценивает данный акт с точки зрения предьявления собственного интереса и обеспечения безопасности.

Игровая культура – культура повторений, сериалов, клише и ремейков. Именно игра благодаря своим временным и пространственным возможностям позволяет за короткий период перепробовать, примерить на себя разные роли, освоить эмпирически окружающий

мир через уподобление предметам, вещам, объектам окружающей действительности. Имитации подвержена не только объективная, вещественная реальность, но и сам человек, который становится некой матрицей, носителем определенной программы жизни. Не сформировав у себя чувство целостности и преемственности, современник постоянно готов к изменениям, самообновлениям, постоянной трансгрессии через поиск творческого начала и границы свободы.

Растиражированные через средства массовой коммуникации (СМК) стратегии поведения через идеализированный клишированный результат воспринимаются и воплощаются в инновационном качестве. Ведь каждый современник реализует, разыгрывает данный аспект через собственную интерпретацию. Одна и та же жизненная игровая стратегия реализуется у каждого по-своему, приобретая личную субъективность и фактурность.

Самоопределение, самореализация человека выстраивается на технологии саморефлексии как способа создания субъективной картины мира, с собственной системой ценностей и смыслов. Самореализация человека осуществляется через акт общения и коммуникации. Традиционно игровые практики являлись базой для освоения определенной коммуникативной культуры, которая в свою очередь маркирует тип культуры, государственное и личностное начала.

Интерактивные средства и формы общения (телефон, Интернет, скайп и т. д.), нивелировав живой контакт, разработали иные технологии взаимодействия людей – телекоммуникацию, общение на расстоянии. Виртуальная реальность становится видом и формой контактов человека. Имея ряд преимуществ (безграничность, легкодоступность, многомерность), виртуальная среда инициировала свои правила общения, где человек при желании приобретает анонимный статус, может экспериментировать со своей идентичностью.

Современник созидает с другими людьми особую среду, сферу виртуальной реальности, где он самосовершенствуется, бесконечно трансформируется, играя в нового себя или создавая некий самобытный продукт. Виртуальные миры, игровые практики объединили людей, никогда не знавших и не видящих друг друга. Они сплотили современников в группы по интересам, целям и жизненным стратегиям, соединив в сети неким коммуникативным кодом – игровой рефлексией. Так, виртуальная картина мира, созданная каждым и никем, становится истинной, значимой и важной, несмотря на осознание, что это только имитация, игра в реальность.

Виртуальная реальность становится упрощенной формой реальной жизни, а технические и технологические возможности создают

современнику эффект присутствия. У пользователя сети формируется представление об обратимости любого жизненного процесса, возможности поливариантного развития жизненной ситуации, поиска лучшего хода, стратегии, действия, приносящего наибольшее благо. Воспитанный на данном виртуальном мировосприятии, он переносит данное приобретенное качество и в реальную жизнь, относясь к ней как к игре, где присутствует возможность с легкостью изменить жизненную траекторию.

Виртуальные практики переиначивают представление и готовность человека к ответственности. Изменяют его намерения оценивать и совершать поступки, влияющие не только на собственную, но и на чужую жизнь. Привыкший получать удовольствие здесь и сейчас, человек не думает о будущем, живя кратковременными целями, обесценивает значение понятия долга, традиции, меры, обязанности. Он стремится быть счастливым, но данное состояние рефлексивно мыслится им как постоянное удовольствие, наслаждение комфортом, обеспечивающим эгоистические потребности.

Игра в бытие получает полновесное влияние на сознание человека благодаря возможности непосредственного включения в данный процесс. Ведь традиционные формы и факторы познания мира (книга, фильм, искусство) раскрываются, расшифровываются через потребление, возможность воспринять то, что сделано и сказано другими, понять смысл жизни через призму взглядов, положений и предъявлений других людей. А включение игровых качеств в повседневную жизнь каждого делает сотворцом, создателем и созидателем окружающего. Это позволяет каждому быть *другим, иным, возможным*, что дает человеку чувство безграничной свободы выбора реальности.

Игра позволяет нейтрализовать все разрушительные интенции человека. Находясь постоянно в информационно-агрессивном пространстве, транслирующем, что мир жесток, несправедлив, уродлив человек адаптируется к данным обстоятельствам через распространение военных игр, игр-стрелялок, игр-убийств. Сюжеты игр повторяют практику повседневных милитаристских конфликтов. Убийство, насилие, агрессия перестали восприниматься как нечто неестественное, неправильное. Убийство, насилие в виртуальной игре становится технологией защиты, сверхпомощи, возможность победить плохого героя. Так изменилась сама суть отношения к феномену физической силы, она воспринимается единственным способом – средством решения любого конфликта.

Современник трансформировал свой страх перед смертью, она в игровом формате как фактор победы над врагом, а личная смерть

возможна как факт ошибки, неверно совершенного действия, хода, но всегда есть дополнительная жизнь, бонус продления существования. Антигуманизм милитаристских игр переносится в реальную жизнь, где риск становится повседневной пробой себя и своих возможностей. Практика игрового действия становится базовой моделью взаимодействия в реальном мире.

Современник постоянно ищет и создает в реальности ситуации трансгрессии, где разрушение и созидание, насилие и соблазн создают внутреннюю гармонию. Достаточно вспомнить о большой популярности в молодежной среде таких форм проведения досуга, как паркур, дрифт, руфинг, диггерство, сталкинг, сурвивализм, квест и др., где риск, азарт, опасность задают новую систему смыслов и жизненных координат.

На схожем факторе строится индустрия социальных игр, пропагандирующая не только преодоление испытаний, получение позитивных эмоций, но и приобретение негативного опыта, даже отвращения к кому-либо или чему-либо. «Фактор страха», «Последний герой», «Битва титанов», «Остаться в живых», «Гонка героев» и др., – вот только небольшой перечень социальных игрищ, где индивид, соревнуясь с другими, стирает границы возможного и невозможного, следуя неким регламентированным правилам, нарушает устои, нормы, действует вопреки всем стандартам и этическим нормам. Он часто соглашается на унижения, лишения и трудности ради получения большого денежного приза, приобретенного не в результате кропотливой трудовой деятельности, а как оплаты исполнения конкретной роли.

Риск, стресс, страх воспринимаются как атрибуты культуры постмодерна и становятся эмоциями, к которым стремятся, они становятся как формы наслаждения, удовлетворения в жизни и деятельности. Игровая индустрия, балансируя на грани дозволенного и запретного, формирует потребность выплеснуть «взбудораженное нутро в асоциальных действиях, сексуальных патологиях и других деструктивных актах и формах поведения» [7, с. 132].

Игра, игровая практика – это всегда зрелище, спектакль, ведь любой участник игрового действия ожидает от окружающих зрителей оваций или порицания. Отныне мир воспринимается как зрелище, где факт и событие оцениваются с точки зрения реальности и ирреальности. Он предстает через бесконечное число симуляций, так как инфантилизм, дезориентация, ризоматичность (поверхностность), карнавальность и эскапизм современника приводит к замещению творческого начала человека в имитации и мимикрии. Жизнь современника предстает в виде бесконечных трансформаций и интерпретаций, где

игровые практики, как технологии жизни, дают человеку возможность к постоянному обновлению, изменению, адаптации своей само-сти и, как правило, направлены на возможность упорядочить свою жизнь. Самоутверждение, демонстрация личностного «я», индивидуализация и самоизоляция толкают личность на поиски трансгрессивного бытия, восполняя свои нереализованные мечты и желания в реальности.

Вышеизложенный анализ позволяет констатировать, что жизне-деятельность человека, выстроенная на игровой трансгрессии, стано-вится глобальной стратегией, преодолевающей хаос бытия, воспри-нимаемый им не как кризис, а как временные трудности, заблуждения (в экономической, политической, социальной, личностной сферах). Относясь к жизни как к игре, человек переосмысливает аксиологиче-ский, нравственно-ценностный коллапс и претворяет личную самоор-ганизацию, самопрезентацию в игровом статусе как мотивацию к жизни, существующей в новом поливариативном порядке.

Библиографический список

1. Новейший философский словарь. Постмодернизм / гл. науч. ред. и сост. А.А. Грицанов. Мн.: Современный литератор, 2007.
2. Ильин И.П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмо-дернизм. М.: Интрада, 1996.
3. Фаритов В.Т. Смысл и трансгрессия (смыслообразование как трансгрессивный феномен) // *Universum: Общественные науки: элек-трон. научн. журн.* 2015. № 4 (14). URL: [http://7universum.com/ru/so-
cial/archive/item/2101](http://7universum.com/ru/social/archive/item/2101) (дата обращения: 06.10.2017).
4. Фуко М. О трансгрессии // *Танатография эроса: Жорж Батай и французская мысль середины XX века.* СПб: Мифрил, 1994. С. 111–131.
5. Батай Ж. Запрет и трансгрессия. URL: [http://vispir.narod.ru/
bataj2.htm](http://vispir.narod.ru/bataj2.htm) (дата обращения: 10.10.2017).
6. Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // *Французская семиотика: от структурализма к постструктура-лизму* / пер. с франц., сост., вступ. ст. Г.К. Косикова. М.: Прогресс, 2000. С. 407–420.
7. Мальковская И.А. Глобализация как социальная трансформа-ция. Тематические матрицы. Кн. 1. М., 2002. 199 с.