

ГРНТИ 02.61.25

УДК 130.2

О. Н. Новикова

УГЛТУ, г. Екатеринбург

O. N. Novikova

USFEU, Yekaterinburg

ИГРА В КОНТЕКСТЕ СО-БЫТИЕ БЫТИЯ

PLAY IN THE CONTEXT OF CO-EXCISTENSE OF BEING

Игра – это пространственно-временное происшествие, а следовательно, событие организующее со-бытие бытия. Являясь способом включения человека в бесконечное течение жизни, игровое событие становится интегратором его культурной активности и проработкой недостающего личного опыта и эмоций.

The play is a spatiotemporal occurrence, and therefore an episode organizing the co-excistence of being. As a way to include a person in the endless course of life, the play becomes an integrator of his cultural activity and the study of the missing personal experience and emotions.

Ключевые слова: игра, бытие, событие, со-бытие.

Keywords: play, being, occurrence, co-excistence.

Социогуманитарный дискурс не раз обращался к анализу современного бытия человека, чтобы осмыслить его мотивы, формы и способы действий, направленные на удовлетворение личностных потребностей и желаний. Особенности и специфика бытия человека зависит от приемов активной преобразовательной деятельности, закладывающей повадки, привычки и зависимости, проявленные в персонально личностном переживании. Предшествующие типы культур формировали активного, рационального, идеологически убежденного человека, стремящегося к целенаправленному продвижению своей жизни, тяготеющей к самотождественности и индивидуализму.

Экономикоцентризм современной культуры мотивирует современника на полистилистичную идентичность, реализуемую в игровых практиках. Потребительская культура, гедонизм и эскапизм современной жизни экзистенциально устанавливают игру, игровое событие как естественный способ познания и преобразования мира, позволяющий наполнить конкретным смыслом, идеей собственное бытие. «Правила жизненной игры, в которую играют потребители эпохи

постмодерна, постоянно меняются. Поэтому в игре разумно придерживаться стратегии ведения коротких партий, а следовательно, всю свою жизнь с ее всеохватывающими ставками разумно разбить на серию коротких ограниченных партий...» [1, с. 226]. Являясь пространственно-временным континуумом, событие в своей обособленности, имманентности и структурности становится основой бытия. Не раз феномен события осмысливался в научном знании (А. Бадью, Ф. Бродель, Ж. Делёз, Н. Луман, А. Н. Уайтхед, М. Хайдеггер, и др.). А. Н. Уайтхед констатирует: «Я даю имя «событие» пространственно-временному происшествию» [2, с. 35].

Опираясь методологически на феноменологию Э. Гуссерля, используя теоретический и методологический потенциал деятельностного подхода, рассмотрим феномен игры как событие бытия, создающее современные формы культуры.

Сегодня, проникая во все формы и практики человеческой деятельности, игра становится событием видимого существования бытия. По своей сущности и структуре игра уже изначально является событием, осознаваемым фактом наличествующего в общественной или личной жизни человека в виде организации или имитации реального происшествия. Организуя временной и пространственный ареал, игра создает реальность особого порядка, становясь хронотопом события, образующего содержательный стержень личного переживания.

Двуплановость игры позволяет любой деятельности стать одновременно реальным и неуловимым фактом, соединив случайное и необходимое, рациональное и иррациональное действие в явлении, повышающим вероятность совершения маловероятных событий, открывающих новые смыслы и ценности в собственной жизни.

Становясь событием, игра не только позволяет оценить полученный опыт, но и вписывает личную историю современника, придает ему значение, собственный смысл и ценность, устанавливая собственное место в мире. А. Бергсон подчеркивает: «Событие обозначает то, что свершаясь, отменяет прежние принципы наблюдения, индивидуализируется, становится уникальным» [3, с.12].

Игровое событие, являясь способом включения человека в бесконечное течение жизни, становится интегратором его культурной активности. Оно поддерживает работоспособность всей системы бытия, становясь формой взаимодействия события человека и культуры. Современное игровое событие активизирует умение не стоять на месте, а постоянно двигаться дальше, избегая возвращения к прошлому, создавая новые формы коммуникации. Например, мем, как единица

передачи культурной информации, имитация ее в изображении, картинке или слогане становится популярным игровым событием. Являясь комплексной идеей, создающей себя в виде чего-то определенного и запоминаемого, мем, как игровое событие, предлагает нестандартный взгляд на известные вещи. В нем любая фраза, образ или идея обыгрываются в новом статусе, приобретая реальные и виртуальные свойства игрового продукта (содержит вербальную видимую часть и многократно тиражируемую, продуцируемую идею, предполагающую субъективное завершение открытого финала). «Событие начинается как следствие, обращенное в прошлое, а заканчивается как причина, обращенная в будущее» [4]. Мем как единица культурной информации позволяет устанавливать и определять собственный смысл и значение в прошлых идеях, предметах и символах в преднамеренном искажении, абсурдном моделировании, чрезмерности и сочетании несочетаемых в обыденной жизни значений, реализуемый как интеллектуальный продукт коллективного творчества. Благодаря чему бытие одного человека переплетается с практиками жизни других и становится событием бытия современников.

По своей сути любая игра и есть коммуникация не только с другими, но и с самим собой и самим бытием, ведь игр в одиночку не бывает. Даже играя в одиночку, человек создает коммуникационное событие с самой игрой, выбирая приемлемую для себя форму «бытийности», реализуя многомерность идеальных и материальных элементов, создавая и разрабатывая новые стратегии, роли и комбинации собственной жизни. Переходя из одного игрового события в другое, человек живет чередой сменяющихся друг друга игровых событий, каждое из которых, образуя отдельную область смысла, определяет весь смысл его бытия. Поэтому современник и в жизни тяготеет к постоянной смене деятельности: не быть привязанным к одной профессии, делу, месту, обязательству, не стремиться планировать будущее, живя настоящим. Игровое событие становится не только самым простым, приемлемым способом получить недостающие по жизни чувства и эмоции, но и способствует скорейшей адаптации к быстроменяющейся жизненной ситуации.

В игре в единое целое объединяются все элементы материального бытия (предметы, вещи, явления природы и окружающего мира) с индивидуализированным идеальным духовным, социальным и собственным бытием человека. Игра дает шанс человеку испытать собственную приемлемую для себя бытийность, через опредмечивание возможностей с одновременным снижением жизненных

рисков, личных просчетов и неудач. Современная игроизированная культура способна замещать бытие игрой, сделав ее событием бытия, которое постоянно ждут, к нему готовятся и специально создают. Ведь игра еще и потому является событием, что характеризуется такими признаками, как важность, интересность, необычность, где одно игровое событие становится мотивом для другого игрового действия. Пространственно-временная характеристика игры соединяет воедино разные события, подразделяя их по степени важности и значимости для человека. Начиная с древнейшего мира (культовые действия, бои гладиаторов, карнавалы, мистерии, агональный, рыцарский или другой стиль жизни и т.д.), становились событиями, в которых человек создавал событие бытия. И сегодня политика превращается в шоу, а актеры идут в политику и власть, образовательная отрасль наполняется эскапизмом, а личная жизнь современников разворачивается в виртуальной среде, разыгрывающей каждодневные события в Инстаграм, чатах и виртуальных дневниках.

Являясь фактом осуществления бытия, игровое событие становится процессом перехода ирреального в реальное, где собственное Я, переживая эмоции и ощущения, формирует новое осознание мира (как бы не Я), вновь возвращаясь к себе в качестве события.

Являясь процессом приобретения опыта, игра как и любое событие, представляет собой «индивидуальный акт» [2, с. 238–239]. Процессуально сменяя один игровой кон на другой, замещая одно игровое событие на другое, человек устанавливает и трансформирует собственное бытие без установления первопричин и следствия. Игра – это событие потому, что мало поддается контролю, планированию, чей исход часто характеризуется случайностью, непредвиденностью. Возможность свершения невероятного и констатация его как свершившегося, также характерно для игрового события, синонимичному как происшествие, что нечаянно сбылось, реализовав то недостающее и желанное, что было необходимо человеку.

В игре человек присутствует в разных ролях: как игрок, зритель и наблюдатель, воспринимая и существуя в игровом событии, подразделяя его на собственное и бытийствование другого. Как игрок он переживает все изменения, проживая и осознавая их сущность изнутри, приобретает опыт и личностную стратегию. Наблюдатель дает оценку игровым событиям исходя из установленных правил и норм, контролируя регламент и форму игрового действия. Зритель оценивает событие в целом, несмотря на отсутствие факта личностного переживания, и соизмеряет каждый последующий акт, поступок действия игрока с конечным результатом.

По мнению М. М. Бахтина, поступок приобщает человека к со-бытию бытия, где бытие предстает как событие встречи Я и другого [5, с. 14]. Зритель, игрок и наблюдатель одинаково причастны к игровому событию, несмотря на различные формы и способы присутствия в нем. Но каждый из них творит бытие как со-бытие, случившееся совместно. Ведь без оценки зрителя, цензуры наблюдателя и действий игрока игра не сотворится, ее со-бытие в бытие образуется только совместными усилиями. Достаточно вспомнить, как выстраиваются игровые события в масс-медиа индустрии. Компиляция в сочетании со сценарным планом, использование актеров-игроков и обычных людей с улицы в реалити-шоу заставляют поверить зрителя и участников в то, что они являются не частью игрового спектакля, а создают само бытие в разыгрывании жизненных историй из бытовой практики человека. Реалити-шоу, проигрывая ситуации личного и семейного взаимодействия, закладывают поведенческие нормы и стандарты, переформатируя зрителя в статус участника, лично переживающего и примеривающего образ другого на себя. Передачи «Пусть говорят», «Мужчина/Женщина», «Прямой эфир», «Наедине со всеми», «Вечерний Ургант», «тест ДНК» и подобные шоу дают возможность человеку лично пережить экранные эмоции, привлечь современника к со-бытию разыгранного бытия, замещая собственную жизнь виртуально разыгранным бытием, сделав из него событие.

Игровое событие становится пусковым механизмом для творчества в жизни человека, ведь проживая в игровом событии неразрешенные жизненные ситуации, человек меняет собственное отношение к фактам, явлениям и происходящим событиям, осознанно выбирает новый, не свойственный ему поведенческий аспект действий.

Игровые функции многогранны и поливариативны, создавая игровое событие, они вычленяют и презентуют всю совокупность процессов взаимодействия с миром, определяя степень свободы, креативности, личное понимание этики и эстетики. Существовая в разных ипостасях: кто играет, кого играет, как играет и наблюдателя, игра дает ощущение полноты бытия не только во время процесса, но и по его завершению. Позволяя играющему испытывать подлинные переживания и ощущения, включая и негативные.

Событие становится модусом игры, моделирующим другую реальность, личное со-бытие, в котором происходит переосмысление и освобождение чувственно-волевых действий, необходимых человеку, наполняя его новым опытом, недоступным играющему в реальной жизни.

Библиографический список

1. Бауман З. Индивидуализированное общество / Пер. с англ. В. Л. Иноземцева. М. : Логос, 2005. 390 с.
2. Уайтхед А. Н. Избранные работы по философии / Пер. с англ. М. : Прогресс, 1990. 718 с.
3. Бергсон А. Творческая эволюция. М. : Терра-Книжный клуб, 2001. 384 с.
4. Гансвинд И. Н., Уайтхед А. Н. Б-ка электронных публикаций. URL: www.chronos.msu.ru/?/rauthorpublications.html
5. Бахтин М. М. Автор и герой в эстетической деятельности. М., 2003.

ГРНТИ 04.51.51
УДК 394, 298.9

Е. М. Чиркина
НГУ, г. Новосибирск
E. M. Chirkina
NSU, Novosibirsk

**ДВИЖЕНИЕ АНАСТАСИЙЦЕВ:
ЭСКАПИЗМ И ИГРОВОЕ НАЧАЛО
ANASTASIA MOVEMENT ESCAPISM
AND GAMEFICATION**

В статье рассмотрено движение анастасийцев как сложный социокультурный феномен, являющийся продуктом глобализации и вобравший в себя разнообразные направления массовой культуры, в том числе тенденцию эскейпизма и элементы ролевой игры. Мотив социального эскейпизма, заложенный в произведениях фэнтези, очевидным образом представлен в мировоззрении анастасийцев. Критическое переосмысление общепринятых нормативных стратегий – неограниченного потребления и «крысиных бегов» восходящей социальной мобильности, проповедь «опрощения» путём исхода из городских «муравейников» и достижения искомой социально-экономической автономии в родовом поместье. Игровые корни сообщества оказываются тесно сопряжены с эскейпистскими настроениями и произведениями фэнтези на почве творения вторичных миров. Игровое начало в движении анастасийцев демонстрируют элементы театрализации и ролевого проигрывания фэнтезийных сюжетов, социализацию в игровом формате, тяготение к театрализованным представлениям по сюжетам сочинений Мегре.