

УДК 101.1:008

В. П. Шалаев, Ф. Г. Емельянов

Поволжский государственный технологический университет

**ИГРА В ПРОСТРАНСТВЕ САМОИДЕНТИФИКАЦИИ И ИДЕНТИЧНОСТИ
ЧЕЛОВЕКА В ОБЩЕСТВЕ ПОСТМОДЕРНА**

Авторы исследуют сущность игры как фундаментального свойства бытия человека в его истории и современности. В фокусе статьи – анализ игры как универсального и атрибутивного свойства современной философии, культуры и общества. Игра представляется как целостность, способная к сохранению своей идентичности в процессе трансформации социума и в то же время как важный фактор самоидентификации и идентичности человека. В статье анализируются постмодернистская парадигма игры, ее особенности в ситуации глобализации и информатизации современного общества. Исследуется и обосновывается органическая взаимосвязь игры и индивидуализации, самоидентификации человека как личности в процессе ее социализации в общество. Исследуется тоталлогическое измерение игры в современном обществе постмодерна, раскрывающееся через сизигийные принципы. Анализируется новая виртуальная культура, феномен игры в ситуации постмодерна в современном обществе. Авторы фиксируют внимание на таких сторонах игровой стратегии постмодерна, как симуляция, спектакуляризация, играизация, шоутизация и эксплицируют отношения между ними. В заключение вскрываются опасности игровой стратегии постмодернизма в области играизации общества, развитии и внедрении в общество манипулятивных технологий управления сознанием и поведением человека в современном обществе.

Ключевые слова: игра, играизация, виртуальность, самоидентификация, идентичность, постмодернизм, тоталлогия, глобализация, манипулятивные технологии.

V. P. Shalaev, F. G. Yemelyanov

Volga region State Technological University

**GAME IN PROSTRANSTVA OF SELF-IDENTIFICATION AND IDENTITY
THE PERSON IN THE SOCIETY OF THE POSTMODERN**

Authors investigate essence of game, as fundamental property of life of the person in his history and the present. In focus of article the analysis of game as universal and attributive property of modern philosophy, culture and society. Game is represented as the integrity capable to preservation of the identity in the course of transformation of society and at the same time as an important factor of self-identification and identity of the person. In article the post-modernist paradigm of game, its feature in a situation of globalization and informatization of modern society are analyzed. The organic interrelation of game and an individualization, self-identification of the person as persons in the course of her socialization in society is investigated and locates. The totallogichesky measurement of game in modern society of a postmodern revealing through the sizigiyny principles is investigated. Analyzing new virtual culture, a game phenomenon in a postmodern situation in modern society. Authors fix attention on such parties of game strategy of a postmodern as simulation, the spektakulyarization, an igraization, a shoutization and eksplitsirut the relations between them. In summary, dangers of game strategy of a postmodernism in the field of an igraization of society, development and introduction in society of manipulative technologies of management of consciousness and behavior of the person in modern society are opened.

Key words: game, igraization, virtuality, self-identification, identity, postmodernism, totallogiya, globalization, manipulative technologies

Введение. Исследование феномена игры актуализировалось на протяжении всей истории человечества и достигла своего апогея в наши дни. Сегодня роль игры актуальна и в современном процессе идентификации личности, и в развитии социальных коммуникаций, и в трансформации виртуальной реальности, и в утверждении полионтологичности мира, и в каждой из сфер общественной жизни в виде различных технологий. Расширение границ феномена игры путем обнаружения все новых ее значе-

ний, в рамках современного общества, расширяет круг проблематики и возможности ее применения в области научного знания и практики. Постмодернизм, провозгласивший «игровое» отношение к миру, оказался популярным философским основанием интерпретации феномена игры.

Нет сомнения, что игровая составляющая стала доминантой современного социума, а сама игра стала маркером постмодернистского общества, когда игровые процессы вторгаются

во все сферы бытия и когда играизация становится способом управления поведением человека, технологией манипулирования его сознанием и поведением [4, 6, 7]. Эти противоречивые стороны постмодернизма и его практикования стали предметом нашего критического анализа, сосредоточенного на феномене самоидентификации, идентичности человека и игры в современном постмодернистском социуме.

Основная часть. В контексте заявленного объекта исследования особый интерес представляют следующие основные составляющие постмодернистской парадигмы:

- плюрализм, ориентация на множественность интерпретаций;
- карнавализация, маскирование, игровое освоение хаоса;
- «стирание» личности, подчеркивание множественности «Я»;
- отказ от традиций, деканонизация, ироническая переоценка ценностей;
- гибридизация, мутантное порождение новых форм.

Постмодернистская реальность, как подчеркивают теоретики постмодернизма (Ж. Бодрийяр, Г. Дибор, У. Эко, А. Генис, Н. Малишевская и др.), основана на игровой стихии. Былые запреты и табу традиционного общества отброшены, что обусловило появление пространства для игрового действия (предметом шоу, розыгрыша становятся сегодня даже смерть, болезнь, религиозные воззрения, национальные традиции, интимная жизнь, трагедия, катастрофа...). Эстетизация безобразного, отвратительного, трагического размывает их границы. В карнавальном вихре, где правят бал дисгармония, асимметрия, ассонанс, кружится нечто абсурдное, нерациональное, незавершенное. Интерпретация философских смыслов постмодерна в современном обществе ведет нас к играизации. В глобализирующемся, постмодернистском, информатизированном обществе место и роль человека трудно определить однозначно. Для ментальности человека постмодерна характерны ризоматичность (Ж. Делез, Ф. Гваттари), ироничность, изменчивость, неопределенность. По Бодрийяру, такой человек имеет дело не с вещами, а с симулякрами, масками, копиями, копиями копий [1, 4].

Современные технологии перехода к информационному обществу буквально «замешаны» на игровой основе. Онтологическая неопределенность, децентрация, актуализация имманентности как ведущей характеристики постмодерна доказывают его стремление и способность генерировать игровые построения, создавать игровой контекст. В конечном итоге доминирующее положение игрового феномена

в современном обществе обусловлено, по нашему мнению, следующим:

- именно в имитационных играх идентификаций человек проходит процесс становления, осваивая различные механизмы поведения; в ролевых – постигает социальные или профессиональные роли;
- появление свободного времени, скука и недовольство серыми буднями компенсируются участием в азартно-состязательных играх;
- практически все социальные коммуникации подвержены игровой стихии;
- в плоскости игры трансформируется виртуальная реальность.

Кроме того, игровой характер симуляций и искусственный мир симулякров создают основу для полионтологичности мира. Наличие игровой составляющей многими исследователями отмечается в таких доминантных характеристиках постмодерна, как *виртуальность, симулякр и полионтологичность* [4, 5, 7]. Все это:

- предполагает не константную, а множественную реальность;
- манифестирует играизацию смыслов, фрагментарность, дискретность;
- доказывает несомненный примат игры в условиях постмодерна;
- служит игровым воплощением скепсиса и иронии по отношению к актуальной реальности.

И хотя все это защищает человека от абсурдности существования, непредсказуемости, нестабильности, хаотичности постмодернистского бытия человека, но в то же время провоцирует и развитие деструктивных тенденций в его бытии. Игра сегодня определяет характер общественных отношений. Игровое влияние на процесс идентификации делает его подвижным, неустойчивым и изменчивым, подверженным трансформациям и метаморфозам. В центре оказывается перформативное, игровое «Я» человека. Проявления игрового типа личности придают социальным отношениям фрагментарность, поверхностность, непостоянство, дистанцированность от других (так легче защитить собственный внутренний мир с его ценностями и правилами игры). Само осуществление социальных коммуникаций через самоидентификацию, самореализацию, самопрезентацию также имеет игровую природу. А виртуальность как характеристику современной полионтологичности вне игровой стихии вообще невозможно представить.

В характеристике игры как социального феномена большое значение имеет представление об идентификации и проблема идентичности в глобализирующемся обществе, что требует соотнесения и поиска общего знаменателя между индивидуальной и коллективной идентичностью,

переосмысления самоидентификации человека на игровой основе. Под влиянием глобализации и мультикультурализма, интеграции экзистенциальных и информационных полей человек обезличивается, теряет пути (а порой и потребность) к самоидентификации. Размышляя об этом, С. Куцепал подчеркивает, что «обострение» в «обществе спектакля» тотальной симуляции, «субъективность... заменяется бесконечным множеством масок-симулякров» [3, с. 11]. Несомненно, что выстроить жизненную стратегию с помощью калейдоскопично мелькающих масок, ролей, образов человеку (особенно молодому) проблематично. Следствием дискурсивных практик мозаичной, коллажной, симулятивной реальности стала субъективность идентичности, рост дистанций с реальностью и большим обществом. Исследователи (психологи, социологи, педагоги) диагностируют рост проявлений негативной идентичности (принижение других за счет возвышения собственного Я). И. Зверева [2] отмечает пластичность идентичности (предъявление различных «Я»-образов в зависимости от ситуации), говорит о «клонировании» идентичности (что происходит в результате пребывания индивида сразу в нескольких реальностях).

Рассмотрим связанный с этим контекст взаимосвязи виртуальной, сетевой и реальной идентичности. Они взаимодополняют друг друга, альтернативны, или это образы, маски, роли одной личности. В конструируемом виртуальном мире «альтернативные идентичности» отлично уживаются друг с другом, значит, человек осознает, что это не он сам, а только результат его воображения, роль, маска. При этом под сетевой идентичностью вполне адекватно понимается составная часть «социокультурной идентичности личности, которая относится к осознанию своей принадлежности к определенной (не всегда фиксируемой в реальном социуме) общности, осуществляющей деятельность (в основном потребление и передачу знаний и информации) в информационно-коммуникативных средах, прежде всего в компьютерном виртуальном пространстве» [2].

Для формирования идентичности современного человека сегодня предоставлен значительный социально-игровой простор. Игровое пространство, расширяя свои границы, завоевывает процесс самоидентификации, подтверждая игровой характер поиска человеком своего «Я». Несомненно, игра, фокусируя и отображая различные феномены бытия в их предельных проявлениях, помогает проявиться человеческой экзистенции и идентифицировать свой «Я-образ» как единый, целостный, индивидуальный и неповторимый. Актуализируется

необходимость переосмысления значения самоидентификации человека и ее игрового измерения. Формируя индивид, игра несет на себе отпечаток проявления его индивидуальности, но, разворачиваясь в социуме, псевдоигра, отражая игровую природу индивида, «грозит стать неуправляемой в связи со своей флуктуационной природой» [5, с. 4], игра как играизация, несомненно, опасна для здоровой социальности человека. Где же мера?

Сущностные признаки игры, которые отмечали еще Й. Хейзинга, Э. Финк, Э. Фромм, Х. Гадамер (свобода, неутилитарность, агональность, переход из сферы реального в воображаемый, ирреальный мир, господство правил в рамках игры, напряжение, риск и соперничество, деятельностный характер) сегодня актуализированы, но в превращенных формах. Меняется контекст игры, подвергаются метаморфозам, трансформациям отдельные ее характеристики, постмодернистская реальность провоцирует создание новых игровых пространств, претворение в жизнь новых игровых сценариев, реализацию новых общественных ролей [6, 7].

При этом постмодернистская игра во многом обусловлена развитием информационных технологий, компьютерной техники, средств массовой информации и тотальным проникновением их в культуру и искусство. Виртуальные и сетевые игры, как феномен новой виртуальной культуры, имеют свои отличия:

- дистанционность;
- реальная удаленность от субъекта;
- либеральность;
- дескриптивность;
- эклектичность, микширование и сосуществование различных потоков информации, стилей, направлений;
- виртуальность как существование в искусственно созданной реальности;
- фрагментарность, мозаичность выражения;
- доминирование визуального над смысловым;
- инновационность;
- технократичность, значимость технических средств (игровые контроллеры Razer Hydra, Kinect, PlayStation Move и т. д.);
- развлекательный, рекреационный, игровой характер (главный стимул – стремление к развлечению, множественности, разнообразию форм досуга);
- игровой измерение концепции нарратива как пути к самоидентичности.

Ряд исследователей (П. Рикер, С. Бауман, И. Ветренко, А. Родионова и др.) выделяют такие общие признаки и функции игры и нарратии в самоидентификации, как самодостаточность, общность с интерпретацией, существование

по правилам. Оригинален подход А. Родионовой [5], видящей в игре тотальность, которая, разворачиваясь и проникая в общество, способна сохранять свою идентичность и обновляться как целостное образование благодаря сизигийным механизмам. По ее мнению, существующих методик (системный и структурный подходы, синергетика и др.) явно недостаточно для целостного анализа игры. Раз в игровой стихии происходит совмещение, соотнесение и взаимопроникновение диаметрально противоположных характеристик, то исследование этого механизма невозможно без применения новой философской методологии – тоталлогии и введения понятия сизигии как обеспечения парного соотношения, комплементарного соответствия и согласования противоположных компонентов целостности. Исследователь сближает тоталлогию и синергетику, видя их общей знаменатель в единстве противоположностей, которые взаимодействуют между собой, обновляются, образуя сложную, открытую систему. Однако тоталлогия идет дальше в исследовании самоорганизации, рассматривая ее как фрагмент обновления, трансформации и метаморфоз, возникновения новых целостных форм.

Действительно, для современной игры, как свидетельствуют результаты многочисленных исследований, характерны нарушения классических логических структур. Превращаясь в метапринцип, объединяющий фрагментаризованное, мозаичное пространство в относительную целостность, она как бы примирает его полюса (свободу – необходимость, абсолютное – трансцендентальное, мужское – женское, глубинное – поверхностное, реальное – виртуальное, серьезное – развлекательное, рациональное – иррациональное, субъект – объект, Восток – Запад, естественное – искусственное, формализм – содержательность и др.), размывает, смягчает бинарные оппозиции, стирает привычные разделения и дихотомии.

С позиции тоталлогии игра, как тотальность, разворачиваясь в социуме, способна сохранять свою идентичность и обновляться как целостное образование благодаря сизигийным механизмам, утверждаясь в качестве базовой ступени культуры. Постмодерн и информатизация социума закрепляют за игровым действием статус тотальности, продвигая и укореняя ее во всех сферах жизни человека и социума. Все это существенным образом влияет на процессы самоидентификации и идентичности целых народов, стирая их историческую память, заменяя ее новой виртуальной игровой реальностью. Человек и общество, с постмодерном и продвигаемой им тотальностью игры, ведут к ситуации виртуального, бифуркационного общества, подвергнуто-

го рискам всеобщей манипуляции над сознанием и поведением человека [6].

При этом игровая сущность процесса идентификации в таком обществе заключается в актуализации протейстичной, игровой идентичности, доминирующей в информационном обществе, а его становление происходит средствами игры в виртуализированном постмодернистском пространстве. В ситуации глобализации, устремленной к навязыванию западных систем ценностей (западофикация), западного доминирования в мире, с целью его потребления [5], тоталогическая постмодернистская форма игры, несомненно, становится ключевым фактором управления миром и человеком.

Знания об игре как сфере виртуальности актуализируют такие ее качества, как автономность, интерактивность; дискретность, дистанционность, понятие об игровых проявлениях виртуализации «как яркой обертки объективной реальности». Феномен игры в современных условиях быстро трансформируется в новые формы, присущие информационной фазе развития мирового сообщества, тоталлогического измерения игровых дискретов: агональности, утилитарности, изменчивости. Вводя понятие сизигии, исследователи доказывают значимость генерологического и парсичного измерений игры; справедливо формулируют определение игры как тотальности, что, разворачиваясь в социуме, способна сохранять свою идентичность и обновляться как целостное образование благодаря действию сизигийных механизмов.

Заключение. Феномен игры амбивалентен. Игра способна объединить, микшировать стили, роли, маски, сконцентрировать, «склеивать», соединить архаические формы игры и new-games. Игра – универсальный инструмент самоидентификации и идентичности человека в мире. Но ситуация глобализованного, постмодернистского общества парадоксальным образом восприняла и эксплуатирует именно тотальную сущность игры и именно в технологическом, конструктивистском, подчиняющем сущность человека виде, в особенности в сфере управления человеком. Сложилась ситуация, в которой игра сама становится самоидентификацией и идентичностью в человеке, игра становится превращенной формой человека, увлекая его в мир объективации и маргинализации. Двойственная сущность игры способна как сохранять культурные ценности и идентичность человека в ситуации нестабильности, неопределенности, кризиса общества, так и разрушать их. Но виновата, конечно, не игра, а сам человек, проявленностью противоречивых, сущностных свойств которого она и является в мире цивилизации и культуры.

Литература

1. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции // Философия эпохи постмодерна: сб. переводов и рефератов. Минск, 2006. С. 123–127.
2. Зверева И. А. Идентичность как философская проблема: автореф. дис. ... канд. филос. наук. URL: www.dslib.net (дата обращения: 18.01.2015).
3. Куцепал С. Идентичность модерна и постмодерна // Философские горизонты. 2007. № 17. С. 3–15.
4. Рикер П. Сам как другой / пер. с фр. Киев: Дух и Буква, 2002. 458 с.
5. Родионова А. В. Тоталлогическое измерение феномена игры: автореф. дис. канд. филос. наук. Киев, 2010. 24 с.
6. Шалаев В. П. Актуальная синергетика: человек и общество в эпоху глобальных трансформаций: монография. Йошкар-Ола: ПГТУ, 2013. 184 с.
7. Шалаев В. П. Синергетика в пространстве философских проблем современности: монография. Йошкар-Ола: ПГТУ. 2009. 360 с.

References

1. Bodrijjar Zh. Simulacra and Simulation. *Filosofija jepohi postmoderna: sb. perevodov i referatov*. [Philosophy of postmodern's history], Minsk, 2006, pp. 123–127. (In Russian).
2. Zvereva I. A. *Identichnost' kak filosofskaja problema: avtoref. Dis. kand. filos. nauk* [Identity like philosophical problem]. Available at: www.dslib.net. (accessed 18.01.2015).
3. Kucepal S. Identity of modern and postmodern. *Filosofskie gorizonty* [Philosophical horizons], 2007, no. 17, pp. 3–15 (In Russian).
4. Riker P. *Sam kak drugoj* [Oneself as Another]. Kiev, Duh i Bukva Publ., 2002. 458 p.
5. Rodionova A. V. *Totallogicheskoe izmerenie fenomena igry: avtoref. Dis. kand. filos. nauk*. [Totallogycal measurement of game's phenomena: autorepherat]. Kiev, 2010. 24 p.
6. Shalaev V. P. *Aktual'naja sinergetika: chelovek i obshhestvo v jepohu global'nyh transformacij: monografija* [Current synergy: man and society in the era of global transformations]. Joshkar-Ola, PGТУ Publ, 2013. 184 p.
7. Shalaev V. P. *Sinergetika v prostranstve filosofskih problem sovremennosti* [Synergetics in the space of the philosophical problems of our time]. Joshkar-Ola, PGТУ Publ., 2009. 360 p.

Информация об авторах

Емельянов Федор Геннадьевич – аспирант кафедры социальных наук и технологий. Поволжский государственный технологический университет, Йошкар-Ола, Россия. E-mail: foeder@mail.ru.

Шалаев Владимир Павлович – доктор философских наук, профессор, декан факультета социальных технологий. Поволжский государственный технологический университет, Йошкар-Ола, Россия (424000, Йошкар-Ола, пл. Ленина, 3). E-mail: shalaevvp@volgatech.net.

Information about the authors

Emelyanov Fjodor Gennad'evich – graduate student of chair of Social Sciences and Technologies of Volga Region State Technological University, Yoshkar-Ola, Russia. E-mail: foeder@mail.ru

Shalaev Vladimir Pavlovich – D. Sc. Philosophy, professor, Dean of Faculty of social technologies. Volga Region State Technological University, Yoshkar-Ola, Russia (3, Lenin's square, 424000, Yoshkar-Ola). E-mail: shalaevvp@volgatech.net.

Поступила 16.03.2015