

Н.В. КАЗАНОВА
(Волгоград)

ИГРА КАК СПОСОБ САМООПРЕДЕЛЕНИЯ ЛИЧНОСТИ В ИНФОРМАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Рассматриваются особенности самоопределения личности, а также игра как способ удовлетворить стремление человека к новому и компенсировать утраченную определенность

Ключевые слова: *игра, самоопределение личности, информационное пространство, ризома, симулякр.*

Самоопределение во все времена было сложной задачей. Сегодня эта задача усложняется принципиально новой ситуацией существования человека в информационном пространстве. Чтобы заниматься житнетворчеством, человеку необходимо иметь образ творимого, следовательно, человек вынужден спрашивать себя, что он есть. Рефлексия, поиск идентичности, самоопределение человека в мире – данные понятия имеют онтологический статус нашего проекта; задачи: «человек – существо, которое устремлено к будущему и сознает, что оно проецирует себя в будущее. Человек – это, прежде всего, проект, который переживается субъективно» [6, с. 323].

Имея целью самоопределение, человек тем самым устанавливает себе дистанцию, преодоление которой и есть построение идентичности, или самоопределение. Ощущение дистанции между настоящим моментом жизни (здесь и сейчас) и поставленной или предчувствуемой целью (проектом «себя-другого», «Иного»), временная однонаправленность (из настоящего в будущее) самоопределения в человеческой жизни, создает ощущение Пути. Такое преодоление своей жизни ради неизвестного будущего возможно только в условиях предсказуемости этого будущего и уверенности в нем, что характерно для эпохи классики и модерна. Привнося смыслы в Путь, «человек идущий» определяет, что ему нужно делать, чтобы соответствовать своему проекту, определяет, как строить свою идентичность.

В эпоху классики и модерна предвидеть нынешние социально-культурные изменения было трудно, но в искусстве были «предвестники». Достаточно вспомнить хрестоматийные тексты Л. Кэрролла, идею М. Цветаевой о читателе-соавторе [9] (которая реализована сегодня во множестве цитатных романов) и фильмы итальянских неореалистов, предвосхитившие карнавальную, масочную постмодернистскую модель бытийствования, в которой доминируют культ случая и игры. Ощущение множественности реальности в ситуации постмодерна, как и в становящемся информационном пространстве, провоцирует сложность самоопределения личности. Современное социокультурное пространство более не линейное, оно бесконечно воспроизводит одни и те же сигналы – симулякры, созданные человеком, которые не принадлежат миру естественных знаков. Современный мир – это мир симулякров. Человек в нем не переживает Бога, тождество субъекта не переживает тождества субстанции. Все тождества только симулированы, возникая как оптический «эффект» более глубокой игры – игры различия и повторения [4, с. 4].

Таким образом, в ситуации постмодерна вместо ощущения однонаправленного, нацеленного пути появляется поливариантность. Непреодолимая дистанция между настоящим моментом и целью пропадает, потому что правила игры, в которую играют как герои постмодерна, так и субъекты информационного пространства, постоянно меняются, и длительный проект обречен на провал.

В современной социокультурной ситуации, в мире, в котором цели, аксиоматичные для модерна, и представление о движении оказываются ложными, а вопросы, поставленные в классической философии: «Куда вы направляетесь? Откуда идете? Куда хотите прийти? Что должны делать?» – бесполезными, – возникает ризома (термин Ж. Делеза и Ф. Гватари). Ризома – новая модель организации жизненного пространства, которая не начинается и не завершается; она всегда – подвижное, восприимчивое меж-бытие, имеющее множество выходов. Человек волен разорвать карту своей жизни, перевернуть и собрать ее любым образом, т. к. наиболее важным свойством ризомы является наличие выходов, компенсирующее отсутствие глубины и высоты структуры. В классике и модерне у человека есть «высшие устремления». Это может быть Бог, личностная реализация, или реализация коммунистического

проекта – всегда существовала какая-то заданность, направленность «вперед». Человек же постмодерна – это человек-маска, человек-перформанс. Проявление этой масочности, стремления позиционировать себя как Другого ярко проявляется на страницах социальных сетей (анализ выбора ником, статусов, аватаров заслуживает отдельного исследования). При этом «виртуальный» человек зачастую находится в традиционной тоске по целостности себя [8; 11, с. 5;].

Таким образом, в ситуации постмодерна преодоление настоящего ради будущего оказывается бессмысленным, потому что определяющим моментом для будущего является только случай. Все фигуры игры жизни теперь взаимозаменяемы, и ценность их определяется исключительно по их состоянию на данный момент. Деабсолютизация мира превращает жизнь человека из единой, наполненной самостоятельным содержанием цепи событий в вязь случайных отношений. Бытие одного человека погружено в бытие не только связанных с ним тончайшими нитями других людей, но и в мир едва заметных, на первый взгляд, ничего не значащих вещей. Самоопределение человека «виртуальной эпохи» может быть осуществлено посредством любых элементов.

Как уже было отмечено выше, процесс игры, как и процесс самоопределения, онтологически укоренен в дистанции, в зазоре между тем, что есть, и тем, что должно быть, а процедура самоопределения заключается в преодолении этой дистанции. Но в рамках виртуальной реальности это преодоление часто оказывается бессмысленным и подчас мир виртуальных образов представляется интереснее и богаче повседневной действительности. Будущее не может дать человеку ничего, кроме варьирования уже имеющегося, и потому надежды, связанные с будущим, в котором можно обрести себя, утрачиваются, а экзистенциальный выбор заключается в выборе вариантов пути.

Таким образом, в изоморфном информационном пространстве изначально невозможно определение четких границ личности, и ни один проект не может обладать абсолютным характером. Идеи поиска ясности, определенности, на которые уповали идеологи модерна, в постмодернизме оказываются безнадежной утопией. В ситуации неопределенности возможность однозначного и точного линейного прогнозирования событий и явлений почти исключается. Возможность определения чего-либо, в том числе человеком самого себя, сведена к нулю, т. к. любое определение является не более чем одним из многих описаний, за границами которого остается множество альтернативных описаний, из которых ни одно не раскрывает природы феномена.

Не случайной в таком случае оказывается тревога, вызванная объективной и субъективной невозможностью самоопределения. Если ситуация модернизма способствовала самоопределению, т. к. мир, в котором человек искал себя, был упорядоченным, детерминированным, предсказуемым и надежным, то в постмодернистском мире все утратило свою прочность, причинность, определенность и непрерывность.

Постмодернистская ситуация и ее отражение в информационном поле задаются новыми правилами: полностью непредсказуемое и неконтролируемое будущее лишает былой ценности и прошлое, актуализируя только настоящее, только текущий момент. Время перестает ощущаться как вектор, распадаясь на эпизоды, каждый из которых замкнут и самодостаточен. В современном информационном поле доминируют категории пространства, не структурированного временем, что приводит к идее, что возможно, при необходимости, личность «примерять» и «сбрасывать», как одежду. Причем ускользающая идентичность только с одной стороны может быть оценена как поражение, с другой стороны, можно полагать, что в этой игре, во-первых, человек реализует неумное стремление к Новому (поскольку подлинно Иного (Нового) нет, то движение от одной маски к другой бесконечно), во-вторых, играя, пытается мастерством и артистизмом компенсировать утрату глубины и высоты эпохи классики и модерна.

Провозглашаемый и последовательно культивируемый в постмодернизме онтологический хаос способствует кардинальной трансформации проблемы самоопределения: становится актуальным умение не раскрыть, собрать и сохранить свою целостность, но, наоборот, избежать уточнения координат в пространстве-времени и во взаимоотношениях, потому что вся кропотливая работа по самоконструированию может сойти на нет из-за слишком часто меняющихся обстоятельств. Следовательно, человеку, чтобы избежать болезненного крушения надежд, связанных с будущим, разумно придерживаться стратегии ведения «коротких партий». По существу, эта стратегия поведения

является защитной реакцией и формой адаптации человека в распавшемся, фрагментарном мире, лишенном цели, смысла и закономерности. Вполне понятно, что в этих условиях человек зачастую не успевает самоопределиваться, главным для него становится успеть отреагировать – сменить маску (успеть поставить «смайлик»). Разумеется, описанная ситуация не отменяет проблему самоопределения. Но теперь, выбирая между стремлением к идеалу и универсальности через преодоление случайности и стремлением к самосозиданию, через признание случайности, человек должен быть готов к последнему. А это значит, что, вместо обретения и сохранения целостности, ему теперь необходимо думать об избегании какой бы то ни было фиксации и привязанности.

В этой ситуации, трансформирующей все прежние представления о самоидентификации, появляется потребность в новой поведенческой модели, соответствующей новой жизненной стратегии. Как вид деятельности, максимально точно отвечающий на запрос современной ситуации, предлагается игра, поскольку множественность «Я» нормальна только для человека играющего. Поскольку в изменившемся, крайне нестабильном мире нет ничего единственно подлинного, нет критерия выбора между множеством возможностей, то человек оказывается *обречен* на игру. Играя, субъект открывает себя, основы индивидуального бытия, демонстрируя способность созидать свой мир, раздвигая пространственно-временные рамки реального, социально-детерминированного бытия. Главным смыслом игры при этом, по нашему мнению, выступает самоактуализация играющего субъекта посредством трансформации субъективной реальности своего бытия, и, тем самым, изменения «status quo» его (субъекта) индивидуальной и социальной предзаданности.

Осознавая значимость игры в современном информационном пространстве, человек должен быть готов в поисках самого себя выбирать различные жизненные стратегии, играть разные роли, ни одна из которых не абсолютна, иначе он должен быть готов к невозможности единственно верного самоопределения (что вовсе не означает полной невозможности самоопределения). Итак, современному человеку, оказавшемуся во фрагментарном мире относительного и случайного, не осталось более ничего, как приспособляться к миру, устав от тщетных попыток познать и покорить его. В таком случае игровая самоидентификация, отменяющая «смерть субъекта», является совершенно неизбежным следствием усталости человека от рации и реакцией на несвободу человека массы.

Литература

1. Алексеева И. Ю. Интернет и проблема субъекта. [Электронный ресурс]. URL : http://iph.ras.ru/page52154242.htm#_edn3 (дата обращения – 29.11.2014).
2. Голобородова Т. Н. Феномен игры в культуре постмодернизма: проблема философского анализа : автореф. дис. ... канд. филос. наук. Барнаул, 2000.
3. Горный Е. Онтология виртуальной личности. [Электронный ресурс]. URL : <http://www.netslova.ru/gorny/selected/ovl.html> (дата обращения – 29.11.2014).
4. Делез Ж. Различие и повторение. СПб., 1998.
5. Ефимов Е. Г., Ануфриева Е. В., Самчук М. М. Самосознание как фактор формирования пространства пользователей в социальных сетях // Междунар. научн.-исслед. журн. // Research Journal of International Studies. 2013. № 9–3. С. 47–48.
6. Сартр Ж.-П. Экзистенциализм – это гуманизм : сумерки богов. М., 1989.
7. Соловьев А. В. Динамика культуры информационной эпохи: монограф. / Ряз. гос. ун-т им. С. А. Есенина. Рязань, 2009.
8. Тиллих П. Теология культуры // Избранное: теология культуры. Пер. с англ. М., 1995.
9. Цветаева М. И. Об искусстве. М., 1991.
10. Щеглова Л.В., Шипицин А.И. Антиномии современной культуры и новая социальность в компьютерных сетях // Грани познания : электрон. научн.-образоват. журн. 2012. № 2(16). [Электронный ресурс]. URL : <http://grani.vspu.ru/files/publics/1346136691.pdf> (дата обращения – 29.11.2014).
11. Эко У. Пять эссе на темы этики. СПб., 2002.



Play as the way of personal self-determination in the information space

There are considered the peculiarities of personal self-determination, and the play as the way to satisfy person's striving to the new and to compensate the lost self-determination.

Key words: *play, personal self-determination, information space, rhizome, simulacrum.*