

**АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ИСКУССТВОВЕДЕНИЯ**

УДК 008

DOI: 10.24412/2070-075X-2023-2-7-12

**М.К. Найденко, Е.А. Найденко, Т.В. Мишина****КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЕ ТРАНСФОРМАЦИИ ФЕНОМЕНА ИГРЫ  
В ЭПОХУ ПОСТМОДЕРНА**

*В данной статье авторы предпринимают попытку рассмотрения достаточно хорошо изученного феномена игры и его проявления в жизни социума в эпоху постмодерна. Классическое культурологическое и философское осмысление феномена игры уже не способно полностью объяснить трансформации данного феномена в постмодерне, когда само общественное бытие предлагается индивиду в качестве некой игровой ситуации, диктуя поведенческие и мировоззренческие стереотипы отсутствия истины во всех ее проявлениях, «метаиронии», «новой искренности», «метамодернизма» и пр. Подобный подход к исследованию феномена игры определяет его актуальность и научную новизну. В статье анализируются прежде всего культурологические трансформации, однако они могут быть актуализированы в ряде смежных отраслей научного знания – философии, социологии, социальной психологии и т.д., что позволяет говорить о теоретической и практической значимости исследования. Проблематика статьи – изменения в проявлениях феномена игры в эпоху постмодерна, а соответственно социокультурные факторы существования данного феномена в жизни общества, рассматривается и в известной мере решается авторами посредством метода сравнительного анализа, что также определяет научную новизну исследования.*

*Ключевые слова: феномен игры, постмодерн, метаирония, новая искренность, метамодерн.*

В начале нашей статьи зададимся вопросом о том, как и когда сам феномен игры выступил в качестве предмета исследований? Несмотря на то, что употребление термина «игра» присутствует в античной философии, традиционно исследование данного феномена связано с трудами И. Канта, Й. Хейзинга, Х.-Г. Гадамера, Е. Финка [1, 2, 3, 4]. Рассмотрим основные положения и их развитие в данной последовательности авторов.

Если И. Кант обращает внимание лишь на сходство игры и собственно творческой, художественной деятельности, как проявления свободы человека, то Й. Хейзинга предпринимает попытку обоснования игры как феномена, предшествующего самой культуре, сопровождающего ее от зарождения до нынешнего времени. Сама культура здесь реализуется в формах и атмосфере игры.

Х.-Г. Гадаммер в своих рассуждениях идет еще дальше предшественников, постулируя распространение феномена игры и на неживую природу (игра бликов, игра волн), определяя вариации движения «туда-сюда» в качестве субъекта управляющего тем, кто втянут в эту игру. С этим спорит Э. Финк, утверждая, что это субъективное впечатление наблюдателя, человека, поскольку люди по сущности своей игроки. По его мнению, игра – отличительная характеристика именно человеческого бытия даже во внеигровых ситуациях.

Как можно заметить, различие мнений исследователей в определении границ игры не мешает им быть едиными в том, что сам феномен игры является одним из основополагающих в культуре, ее становлении и существовании. Это единство проявляется исследователями в том, что принципиально важным по отношению к феномену игры является целеполагание. Действительно, если имманентными целями игры являются соревнование, представление, репрезентация, воображение, то внешних целей значительно больше, и именно они способны проявлять себя в социальных отношениях индивида.

Внешние цели игры чрезвычайно разнообразны, от обучения и тренировки до самоутверждения и превосходства. Подобное внешнее целеполагание далеко выходит за рамки самой игры. Оставаясь в иллюзорном мире игры, человек реализует реальные цели личностной ориентации, что неизбежно приводит к конфликту идеального и реального. Вряд ли в эпоху социальных сетей стоит доказывать функциональность этого механизма внешнего целеполагания. Иными словами, реальная цель в иллюзорном мире может быть осознана лишь тогда, когда человек оказывается вне игры. Но самостоятельное осознание этого чрезвычайно трудно в ситуации самообмана или «саморазыгрывания».

Своего рода предчувствием игровой природы нынешнего информационного и постинформационного общества является точка зрения отечественного философа, культуролога, филолога М.М. Бахтина [5]. Он подчеркивает опасность ситуации, когда сам играющий не видит игру в целом, не представляет ее этического и эстетического значения и последствий.

М.М. Бахтин приводит пример, когда мальчик, играющий в разбойника, внутри переживает выдуманный им образ разбойника – это его игровая ситуация, но когда он смотрит глазами этого «разбойника» на идущего мимо другого ребенка, ситуация перестает быть игрой, т.е. теряет эстетическую и этическую составляющие.

В своих исследованиях М.М. Бахтин доказывает, что, когда человек начинает жить, разыгрывая выдуманную роль, он непременно впадает в «наивный индивидуализм» или «наивный паразитизм» [6. С. 40–41]. Подобная подражательная жизнь, по мнению исследователя, является «суррогатом жизни», что неизбежно влечет за собой крайне негативные последствия.

Действительно, информационное общество постмодерна сполна ощутило на себе последствия, о которых писал М.М. Бахтин. Более того, человек уже не сам определяет социальную роль, но она диктуется ему на подсознательном уровне всеми инструментами массовой культуры. Цель и целеполагание становятся ненужными в стремлении преодолеть их «нудительную серьезность» (выражение М.М. Бахтина) в угоду впечатлению, производимому на других людей, соответствию неким заданным извне стандартам имиджа, поведения, успешности и т.д. При этом сами установки в постмодерне являются лишь симулякрами ценностных ориентаций индивида.

Постоянное чередование нацеленности на реальные жизненные цели и внешнюю игровую эффективность, «игру в героя» стирают границы реального и виртуального. Пресловутое «клиповое сознание» уже не способно анализировать различия между поступком для себя и поступком «для других» (игра на предполагаемого зрителя), а развитая информационная среда лишь способствует этому процессу.

Отсюда главные постулаты постмодерна об отсутствии авторитетов, ненужности идеологии (более того, признании ее несомненным злом, ограничивающим свободу личности), негативно-критическое отношение к знанию в угоду идее о несовершенстве разума и самого человека, которого должно переделывать как часть глобального мира. В этом мозаичном синтезе элитарной и массовой культуры, их смешении, происходит деконструкция ценностного, духовного, сакрального в угоду массовости, доступности, потреблению [7].

Таким образом, и сам процесс познания в мире постмодерна превращается в то, что Сократ называл «игрой в познание». Достаточно обратиться к диалогу «Евтидем» Платона, чтобы сравнить ухищрения софистов, сбивавших с толку афинскую молодежь при помощи употребления одного и того же понятия в разных смыслах и «иронию» постмодерна по отношению к знанию в целом [8]. По мнению Сократа, здесь вместо познания и обучения целью является «потеха над людьми», целью которой является удовольствие от ситуации, когда человек оказывается в логическом тупике.

Здесь нам видится аналогия с романом Дэвида Фостера Уоллеса «Бесконечная шутка», написанного в 1996 году и ставшим не только «международным бестселлером», но и своеобразным манифестом «метамодернизма» [9]. Это понятие, введенное в научный оборот в начале 90-х годов прошлого века, постулируется и как новая культурологическая и философская концепция, и как течение, идущее на смену постмодерну, называемое еще «новой искренностью» в значении того, что каждый человек уникален по-своему и ему не следует стесняться демонстрировать свое «Я» социуму (заметим, прежде всего в социальных сетях).

Как и большинство отечественных исследователей, мы достаточно скептически относимся к понятиям «метамодерна», или «постпостмодерна», полагая их субъективной попыткой придать той или иной абсурдной новации постмодерна некое теоретическое обоснование. Собственно, из исследований, анализирующих на теоретическом уровне данное понятие, на сегодняшний день можно привести лишь работу голландского философа Робина ван ден Аккера и норвежского теоретика медиа Тимотеуса Вермюлена «Заметки о метамодернизме» (Notes on Metamodernism), опубликованную в 2010 году в «Journal of Aesthetics & Culture» [10].

Между тем постмодерн в его классическом понимании Ж. Бодрийяром лишь более обнаруживает себя в современных реалиях [11]. Действительно, работы Ж. Бодрийяра, постулируя игровую нереальность, не подлинность мира постмодерна, его зараженность вторичными паразитарными смыслами, как нельзя лучше способны охарактеризовать современную ситуацию. Однако рассмотрим основные положения сторонников «метамодерна» с точки зрения интересующего нас феномена игры.

Так, в упомянутом нами выше романе «Бесконечная шутка» (заметим, что само название – ироничная отсылка к «Гамлету» У. Шекспира) Дэвид Фостер Уоллес одновременно иронизирует над иронией постмодерна (ирония в квадрате), отрицающей писателей старшего поколения. Вместе с тем возникает закономерный вопрос о том, а зачем, собственно, литература, театр, кино должны «иронично» дистанцироваться от каких-либо убеждений, морали, идей и бесконечно «шутить» над ними под прикрытием трюков с гиперссылками и неуместными сопоставлениями?

Сам Дэвид Фостер Уоллес приходит к наиболее цитируемому из его книги выводу о том, что ирония подобна анестезии, способной притупить боль от переживания реальности (речь идет о сохранении этического и эстетического душевного равновесия), но, превысив дозу, она приводит к смерти перед лицом безумствующего постмодернизма. Эклектика бесконечной игры нарративов перестает выполнять функции игры и претендует на осознание себя в качестве новой реальности со всеми вытекающими отсюда последствиями.

По отношению к искусству данная игра проанализирована в статье С.Н. Оводовой и Д.В. Добротворского [12]. Авторы справедливо полагают, что метамодернизм ни в какой мере не отменяет ни основные идеи постмодерна и даже модерна. Он просто использует эти принципы в других целях. Рассматривая это положение на примере произведений искусства, авторы убедительно доказывают, что природа юмора постмодерна содержит в своей основе прежде всего деконструкцию жанровых особенностей того или иного произведения. В свою очередь «постирония» обнаруживает

себя как диалог, в котором невозможно отличить, где искренность, а где ирония над этой искренностью. Таким образом, мы вновь сталкиваемся с циничной игрой вторичных смыслов.

Здесь можно рассмотреть и еще одну сторону данной игры, а именно ее абстрактную тотальность. Иными словами, основным правилом предлагается пресловутое «и то и другое – и ни одно из них» как условие оценочного суждения, нивелирует сами культурно-исторические ситуации, абсолютно различные в разных странах.

Последовательно, с конца 90-х годов прошлого века, искусство постмодерна постулирует внутреннюю пустоту и агедонию, как нечто привлекательное, социально успешное, модное. Спекулируя на усталости и пресыщенности от предшествующих культурных установок, необходимости их разрушения, в угоду модному имиджу, что чрезвычайно важно прежде всего для молодого поколения.

Но разве не об этом писал Ж. Бодрийяр, замечая, что мода тесно связана с имморальностью: «Она знать не знает ни о системах ценностей, ни о критериях суждения» [13. С. 188]. Социолог справедливо полагает, что стирание различий в дефинициях добра и зла, рационального и иррационального, прекрасного и безобразного является прежде всего «адским подпольем власти».

Отсюда становится понятным стремление отмежеваться от самого термина «постмодернизм», бесконечно предлагая все новые понятия: («гипермодерн», как бессмысленность всех социальных практик, «цифромодернизм», как парадигма информационного общества и компьютеризация смыслового текста, «альтермодернизм», как совокупность явлений, до конца не определяемых, но пришедших на смену постмодерну и пр.). По сути, целью введения этих дефиниций в научный оборот является стремление подменить верный с точки зрения грамматики, но абсолютно бессмысленный семантически «постпостмодернизм».

Еще известнейший мыслитель Умберто Эко, иронизируя над попытками находить предшественников постмодерна в истории, замечал, что при таком векторе поиска можно причислить к постмодерну и Гомера, поскольку смена исторической ситуации «модерн – постмодерн» определяет любую переходную эпоху [14. С. 171]. Следовательно, относительно сущности феномена игры можно прийти к выводу о том, что сама «игра» остается прежней. Происходит смена «хозяев игры», диктующих «игрокам» новые правила и обстоятельства.

### Литература

1. Кант И. Тартуская рукопись // Эстетика Иммануила Канта и современность. М., 1991. 174 с.
2. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс – академия, 1992. 464 с.
3. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1998. 344 с.
4. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в Западной философии. М., 1988. 382 с.
5. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М.: Искусство, 1979. 364 с.
6. Бахтин М.М. Автор и герой в эстетической деятельности. М., 2002. 282 с.
7. Битарова Л.Г., Бич Ю.Г. Экзистенциальное осмысление человека в системе массовой культуры // Интегрированные коммуникации в спорте и туризме: образование, тенденции, международный опыт. Краснодар; КГУФКСТ, 2018. Т. 1. С. 86–90.
8. Платон. Собр. соч.: В 4 т. М., 1990. Т. 1. 382 с.
9. Уоллес Д.Ф. Бесконечная шутка. М., 2022. 348 с.
10. Ван ден Аккер Р., Вермюлен Т. Заметки о метамодернизме. 2010. URL: <http://www.emerymartin.net/FE503/Week10/Notes%20on%20Metamodernism.pdf>

11. Найдено Е.А., Тонковидова А.В. Вспоминая Бодрийяра // Интегрированные коммуникации в спорте и туризме: образование, тенденции, международный опыт. Краснодар: КГУФКСТ, 2018. Т. 2. С. 105–107.

12. Оводова С.Н., Добротворский Д.В. Нарратив науки и ирония в «Рик и Морти»: метамодернизм vs постмодернизм // Вестник Омского университета. 2020. Т. 25. № 3. С. 54–60.

13. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет. 2006. 390 с.

14. Эко У. Статьи. Заметки. Выступления. М., 2020. 344 с.

**Cultural Transformations of the Phenomenon of the Game in the Postmodern Era**  
*Kul'turnaya zhizn' Yuga Rossii – Cultural Studies of Russian South*, 2023, 2 (89), 7–12.

DOI: 10.24412/2070-075X-2023-2-7-12

*Mikhail K. Naidenko*, Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, Russian Federation). E-mail: naidenko07@mail.ru

*Elizaveta A. Naidenko*, Kuban State University of Physical Culture, Sports and Tourism (Krasnodar, Russian Federation). E-mail: naidenko07@mail.ru

*Tatiana V. Mishina*, Kuban State University of Physical Culture, Sports and Tourism (Krasnodar, Russian Federation). E-mail: mishina84@list.ru

**Keywords:** phenomenon of the game, postmodern, meta-irony, new sincerity, metamodern.

The authors of this article from the standpoint of cultural studies consider the transformation of the phenomenon of the game in the postmodern era. Paying attention to the fact that the classical interpretation and justification of this phenomenon does not satisfy the realities of scientific knowledge, the authors undertake a method of comparative analysis to consider the problem. This approach and a comprehensive review of the changes in the phenomenon of the game in the interpretation of modern domestic and foreign researchers determines the scientific novelty and relevance of the article. The appeal in the article to the modern attempts of Western culturologists to determine the interpretation of the cultural and historical situation (post-postmodern), is discursive, problematic in a wide field of scientific knowledge. The authors considered various conceptually contradictory interpretations of the phenomenon of the game in modern times, which allowed us to come to logical conclusions and conclude that the paradigms and definitions proposed today are essentially a desire for simple renaming. Here, the comparison of the opinions of domestic and foreign researchers on this problem seems convincing. The article is addressed to culturologists, as well as to a wide range of interested researchers of the phenomenon of play in modern culture.

### References

1. Kant, I. (1991) *Tartuskaya rukopis'* [The Tartu manuscript]. In: *Estetika Immanuila Kanta i sovremennost'* [Aesthetics of Immanuel Kant and modernity]. Moscow.

2. Huizinga, J. (1992) *Homoludens. V teni zavtrashnego dnya* [Homo ludens. In the shadow of tomorrow]. Moscow: Progress – Academy.

3. Gadamer, H.-G. (1998) *Istina i metod* [Truth and method]. Moscow.

4. Fink, E. (1988) *Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya* [The main phenomena of human existence]. In: *Problema cheloveka v Zapadnoy filosofii* [The problem of man in Western philosophy]. Moscow.

5. Bakhtin, M.M. (1979) *Estetika slovesnogo tvorchestva* [Aesthetics of verbal creativity]. Moscow: Iskusstvo.

6. Bakhtin, M.M. (2002) *Avtor i geroy v esteticheskoy deyatel'nosti* [Author and hero in aesthetic activity]. Moscow.

7. Bitarova, L.G., Beach, Yu.G. (2018) Ekzistentsial'noe osmyslenie cheloveka v sisteme massovoy kul'tury [Existential understanding of a person in the system of mass culture]. In: *Integrirrovannye kommunikatsii v sporte i turizme: obrazovanie, tendentsii, mezhdunarodnyy opyt* [Integrated communications in sports and tourism: education, trends, international experience]. Krasnodar: KGUFKST, 2018. Vol. 1. pp. 86–90.
8. Platon (1990) *Sobranie sochineniy: v 4 t.* [Collected works: In 4 Vols]. Moscow. Vol. 1.
9. Uolles, D.F. (2022) *Beskonechnaya shutka* [Endless joke]. Moscow.
10. Van den Akker, R., Vermyulen, T. (2010) *Zametki o metamodernizme* [Notes on metamodernism]. [Online] Available from: <http://www.emerymartin.net/FE503/Week10/Notes%20on%20Metamodernism.pdf> (Accessed: 12.05.2023).
11. Naidenko, E.A., Tonkovidova, A.V. (2018) Vspominaya Bodriyyara [Remembering Baudrillard]. In: *Integrirrovannye kommunikatsii v sporte i turizme: obrazovanie, tendentsii, mezhdunarodnyy opyt* [Integrated communications in sports and tourism: education, trends, international experience]. Krasnodar: KGUFKST, 2018. Vol. 2. pp. 105–107.
12. Ovodova, S.N., Dobrotvorsky, D.V. (2020) Narrativ nauki i ironiya v «Rik i Morty»: metamodernizm vs postmodernizm [Narrative of science and irony in “Rick and Morty”: metamodernism vs postmodernism]. *Vestnik Omskogo universiteta – Bulletin of the Omsk University*. 25. Is. 3. pp. 54–60.
13. Bodriyyar, Zh. (2006) *Simvolicheskiy obmen i smert'* [Symbolic exchange and death]. Moscow: Dobrosvet.
14. Eco U. (2020) *Stat'i. Zametki. Vystupleniya* [Articles. Notes. Speeches]. Moscow.

