

**Казанова Наталья Витальевна,
Штыров Андрей Вячеславович**

«Я» и «Другой» в культуре информационного общества: игровой сценарий

Информационное общество, формируя особую культурную среду, порождает ряд специфических проблем, одна из которых — трансформация традиционной оппозиции «Я» — «Другой». В статье данная трансформация рассматривается в контексте виртуализации межсубъектных отношений. Авторы предполагают, что одной из основных форм взаимодействия «Я» с «Другим» в современных условиях становится игровой сценарий.

Ключевые слова: «Я», «Другой», интерсубъектность, общение, виртуальный мир, игра.

Казанова Н.В., Штыров А.В.

«Я» та «Інший» у культурі інформаційного суспільства: ігровий сценарій

Інформаційне суспільство, формуючи особливе культурне середовище, породжує низку специфічних проблем, одна з яких — трансформація традиційної опозиції «Я» — «Інший». У статті ця трансформація розглядається у контексті віртуалізації міжсуб'єктних відносин. Автори припускають, що однією з основних форм взаємодії «Я» з «Іншим» в сучасних умовах стає ігровий сценарій.

Ключові слова: «Я», «Інший», інтерсуб'єктність, спілкування, віртуальний світ, гра.

Kazanova N., Shtyrov A.

“The Self” and “The Other” in the culture of information society: game scenario

The information society, forming a particular cultural environment, generates a number of specific problems, one of which is the transformation of the traditional opposition “The Self” — “The Other”. The article explores this transformation in the context of virtualization of the intersubject relations. The authors assume that one of the main forms of interaction “The Self” with “The Other” in modern conditions is the game scenario.

Key words: “The Self”, “The Other”, intersubjectivity, communication, virtual world, game.

Проблема «Другого» как проблема интерсубъективности впервые становится предметом специального анализа в экзистенциально-феноменологической традиции. Становящееся информационное общество, формируя особую культурную среду, порождает ряд специфических проблем, одна из которых — трансформация традиционной оппозиции «Я» — «Другой» в условиях возникновения становления информационного общества и виртуализации межличностных отношений.

В связи с этим значительный интерес представляет проблема определения природы этой трансформации, с учетом того, что наиболее адекватным способом межсубъектного взаимодействия как в реальном, так и в виртуальном мире является игра. Для решения этой проблемы необходимо проследить эволюцию взглядов на проблему «Я» — «Другой» в современной философии.

Экзистенциалисты рассматривали интерсубъективность как онтологическое отношение, противопоставив опыт межличностного общения

сфере социально-экономических взаимосвязей. Ситуация, сложившаяся в западной культуре XX в., была охарактеризована ими как «неподлинное бытие», для которого свойственно «овеществление» человека, стандартизация его мыслей и чувств. «Неподлинное» бытие порождает «неподлинное» общение. Ж.-П. Сартр отмечал потерю индивидом свободы, собственно «человеческой реальности», уникальности, подлинности под взглядом «Другого». «Другой» смотрит на него как на данность, как на некий объект в ряду других объектов. Разрушить «объектность» индивида не могут ни любовь, ни ненависть, которые выступают, согласно идеям Сартра, главными формами отношения к «Другому» [6]. Хотя гуманистический пафос экзистенциализма заложен в сохранении «Другого» как «Другого», в принятии чужой субъективности как ценности, достойной существования, Сартр не дает рекомендаций превращения «неподлинного» бытия человека в бытие «подлинное». На наш взгляд, основа такого превращения находится в сфере социальных

и экономических отношений, которыми обусловлена современная культура. Тем не менее, возможность выхода за пределы «бесчеловечных» связей должна существовать и в «неподлинном» бытии, вынуждающем индивида быть замкнутым и обособленным. В христианской этике Г. Марселя угроза превращения человека в объект рассматривается возникающей не только со стороны «Другого», как в концепции Сартра, но, главным образом, в результате эгоцентризма. Вырваться из порочного круга отчуждения и анонимности возможно, рассматривая коммуникацию как «диалог-встречу», считает Марсель [8].

Не случайно, что в век господства идеологии сциентизма одним из главных философских завоеваний на Западе считается представление о «диалогической сущности» человека. Классическим образцом «диалогической антропологии», имеющим огромное число последователей среди философов и религиозных мыслителей, является философия Мартина Бубера. Бубер различает «подлинное» и «неподлинное» в человеческом существовании.

Человек живет в двух основных измерениях: «Я-Оно» и «Я-Ты» [4]. Отношение «Я-Оно» свойственно «монологическому» миру, миру всеобщего производства и потребления. Другой человек выступает здесь как предмет в ряду остальных предметов внешнего мира. Общение носит функциональный характер. Подлинно же «диалогическому миру» присуще отношение «Я-Ты» — непосредственное, нефункциональное, для которого свойственны такие глубоко личностные феномены, как дружба и любовь. В этом отношении проявляется «самость» общающихся, «Другой» теряет объектность, выступает как партнер. Впоследствии Бубер актуализирует понятие «Я-Ты-отношения» в понятии «встреча». «Общение-встреча» — происходящий вне пространства и времени процесс, в котором в результате взаимного понимания-творчества открывается сокровенная тайна «Другого». Такое общение возможно только как со-бытие личностей, но не как рядом-бытие индивидов.

Важно отметить, что многочисленные сторонники диалогики Бубера придают понятию «общения-встречи» особое значение (К. Левит, К. Барт, Р. Гвардини). Так, например, немецкий философ О. Больнов рассматривает «встречу» как «ключевое слово современности». В философии Больнова это слово приобретает предельное звучание: «встреча» жизненно необходима, так как только в общении с «Ты» человек становится самим собой, «открывает» себя для себя. Однако в полном смысле слова «встречи» случаются редко. Отношение человека к собственному бытию в эти моменты сродни «экзистенциальному кризису», когда переворачивается вся прежняя жизнь и начинается нечто совершенно новое [3].

Человеческой общности присуща онтологическая способность к непосредственному восприятию «Другого», устремленность в мир «Другого». Такова позиция представителей французского персонализма (Э. Мунье, Ж. Лакруа и др.). Открытость «Другому» — основа подлинно личностного общения, которое является, по мнению персоналистов, целью и назначением человека. Истинная коммуникация — любовь, понимаемая Мунье как «сверхприродное» отношение, как «новая форма бытия». «Я существую в той мере, в какой я существую для другого, и в пределе быть означает любить. Эта истина и есть персонализм» [11, 45]. Более того, персоналисты упраздняют саму возможность подлинного общения как традиционной связи между людьми посредством интеллекта, слова, деятельности. Истинное общение есть непосредственная коммуникация сознаний, их «взаимопроникновение». Встреча личностей происходит «по ту сторону слов и систем».

К. Ясперс в теории «экзистенциальной коммуникации», разрабатывая идею о противопоставлении «подлинного» и «неподлинного» в бытии человека, выделяет несколько уровней общения, наиболее примитивный из которых — коммуникация в «наличном бытии» [15]. «Солидарность наличного бытия» — эмпирически наблюдаемые и изучаемые общности людей (семья; государство, религиозные объединения и пр.), в которые индивид вступает в силу необходимости или для достижения определенных целей. Не являются «подлинными» ни «коммуникация предметной рациональности», для которой свойственно общение на основе формальных законов мышления, ни коммуникация на уровне духа, в которой индивиды выступают как часть духовной целостности в пределах безлично осуществляемой в субъектах «общей идеи». Единственно подлинный тип общения — экзистенциальная коммуникация, осуществляемая на самом глубинном уровне человеческого бытия, который невозможно постичь, по мнению Ясперса, не только рационально, но и интуитивно. На него лишь указывает экзистенция, выступающая в качестве знака, обозначающего «нечто совершенно другое». Постичь экзистенцию можно путем «экзистенциального просветления», вызываемого общением с другим человеком. В «экзистенциальной коммуникации» человек ни в коем случае не выступает в качестве средства, он является самоцелью. Общение понимается здесь как общение «самостей», имеющих равный онтологический статус. Заметим, что, рассматривая конкретные формы межличностного общения, многие авторы обращаются к феномену любви, и Ясперс, в свою очередь, видит источник непосредственного общения личностей не в прагматизме играющих социальные роли индивидов, а в любви.

Итак, плодотворное развитие «коммунологической» традиции, обосновывающей сущностную, онтологическую потребность индивида в «Другом», характерно для современной западной философии.

Необходимо отметить, что тема диалогичности культур разрабатывается не только в западноевропейской традиции. Например М.М. Бахтин, разрабатывая свою концепцию диалога как единственного способа отношений, ведущего к взаимопониманию разных культур, опирается на анализ первичного соотношения «Я-Другой». Согласно Бахтину, «Другой» так же онтологичен, укоренен в бытии, как и «Я». «Другой» нуждается во «мне», предрасположен не только к простому познанию, но и к «сочувственному» пониманию «меня». «Я» и «Другой» выступают как сотворцы друг друга, отношение между ними — «сотворчество понимающих» [2, 365–366]. Антропологическая теория общения неразрывно связана у Бахтина с пониманием диалога как отношения универсального, всеобщего принципа бытийственности. Диалогические черты (открытость, незавершенность, взаимодополнительность и взаимообогащение) присущи процессу развития общества в целом. Монолог возможен лишь в «малом времени» (современность, ближайшее прошлое и предвидимое будущее). «Большое время» (безграничное прошлое и безграничное будущее) — бесконечный и незавершенный диалог. Рожденные в диалоге прошедших веков смыслы постоянно обновляются, в них привносится новое, современное звучание. Диалог постоянно развивается, а значит, «у каждого смысла будет свой праздник возрождения» [2, 393].

Диалогика приобретает в последнее время все более универсальный характер. Диалог смыслов в контексте развития культуры (Бахтин) получает новое звучание как в русской традиции (идеи Библера о диалоге культур как диалоге личностей), так и в западных направлениях (культура как место «всеобщего человеческого общения» в концепции Э. Левинаса).

Представители «антропологического» направления в философской мысли заняты поиском путей сохранения «остатков человечности» в порабощающем индивидуальность «техническом мире», в «массовом обществе», основным условием существования которого является стимуляция потребности индивидов потреблять, в результате чего сам человек становится предметом потребления.

В современном информационном социокультурном пространстве доминирует постмодернистская модель существования, в которой преобладают культ случая и игры, что значительно усложняет процесс традиционного, выработанного веками способа ведения диалога. Пространство постмодерна — это «мир симулякров», в котором тотально

провозглашен отказ от поиска сущности, истины, цели (жизнь как реакция), отказ от признания абсолютных ценностей и, как следствие, провозглашена «смерть субъекта» (Р. Барт, М. Фуко). Как было показано выше, в традиционном мироощущении принято было считать невозможным самоопределение человека без участия других людей, без социальной нормативно-ценностной регламентации, без устремленности к некоему Абсолюту. Человек эпохи постмодерна разочарован в Абсолютном как таковом, он не чувствует необходимости в устремленности вверх.

Нарастающее желание компенсировать это разочарование, преодолеть его, заставляет индивида переосмысливать свое место в окружающем мире и даже заново искать его. В условиях отсутствия единой цели, множественности формально равнозначных ценностных ориентиров, к тому же постоянно сменяющих друг друга, это становится нетривиальной задачей. Одним из способов решить ее, одновременно адаптируясь к реалиям изменчивого фрагментарного мира, является применение индивидом поведенческой стратегии «коротких встреч», позволяющей избежать привязанностей. Реализуя данную стратегию, человек фактически превращает свою жизнь в перфоманс, где он играет разные роли, пытаясь тем самым компенсировать собственную одномерность (Г. Маркузе) [11]. Неудивительно, что в этой ситуации в наиболее адекватную форму общения человека с миром превращается игра, поскольку множественность «Я» нормальна только для человека играющего. Игра спасает личность от кризиса идентичности, так как, играя, мы соответствуем не одному проекту, а множеству вероятностей. Оказавшись вне системы привычных четко детерминированных связей, свойственных мирам классики и модерна, человек современный получает свободу, которая предопределяет ситуацию игры, делая её неизбежной. Поскольку в изменившемся и крайне нестабильном мире нет ничего абсолютного и единственно подлинного, нет критерия выбора между множеством возможностей, то человек оказывается «осужден» быть играющим.

Только в «человеке играющем» можно усмотреть и уверенность его в том, что многоликое «Я» способствует преодолению неполноты и ограниченности собственной человеческой природы. Более того, игровая самоидентификация является совершенно неизбежным следствием усталости человека от «рацио» и реакцией на несвободу «человека-массы». Играя, человек раздвигает рамки индивидуального существования. В то же время в игре реализуется многослойное взаимодействие «Я», «Другого», «Я-Иного», совокупности «Других». В игре индивид первоначально нуждается в партнере, ему необходим «Другой» для осуществления игрового действия,

игра — это всегда диалог. Коллективная игра — это совместные действия, которые основываются на личной заинтересованности всех участников, на принятых всеми правилах и принятии оговорённой ситуации (создании её плана, выработке целей и т.д.). Именно в игре реализуется взаимоотношение человека с иным, «Другим», происходит игровая идентификация через исполнение ролей «Другого». Данный процесс можно определить как «бытие-в-партнере» (процесс взаимопределения человека человеком в бытии).

Игра, как и любой иной социальный процесс, протекает в определённой среде, обеспечивающей взаимодействие субъектов, тем самым не только влияя на взаимоотношения индивида с «Другим», но и формируя пространство, в котором протекает это взаимодействие, становясь одним из ведущих способов виртуализации жизненного пространства человека. В процессе игры формируется и функционирует неустойчивая, изменчивая во времени структура индивидуальных образов и стереотипов, порождаемых многообразием информационных сообщений текстового, визуального и акустического характера, составляющая особую разновидность реальности — виртуальную реальность. Взаимодействуя с объектами окружающего мира, виртуальная реальность дополняет его, делает более комфортным для существования индивида, подстраиваясь под его нужды и потребности. В этой реальности действует виртуальное «Я» — идеальный образ «Я», проекция себя реального в пространстве виртуальных образов.

В некоторых случаях виртуальный мир вступает в «конкуренцию» с миром реальным, превращая игру из способа существования индивида

в окружающем социопространстве, способа его взаимодействия с «Другими» в способ ухода от реальности, замыкания субъекта в собственном пространстве. Все чаще возникают ситуации, когда виртуальный игровой мир начинает представляться субъекту игры гораздо более богатым и значимым, чем окружающая повседневная действительность, что чаще всего приводит к дальнейшему усугублению кризиса личностной идентичности.

«Приняв роль другого» в процессах социальной интеракции, непрерывно проецируя образ «как нас видят другие», индивид присваивает себе позиции реальных (предполагаемых/возможных) «Других». Индивид, ощущая воздействие «ролевых ожиданий» со стороны значимых для него людей, усваивает ценности группы в качестве своих собственных (Дж. Мид, Ч. Кули) [9]. Игровые отношения определяются диалоговым режимом их развертывания, игровая реальность есть субъект-субъектные взаимоотношения.

Таким образом, именно игровой сценарий выстраивания субъект-субъектных отношений в современной культурной ситуации является возможностью поиска «Другого» для ведения диалога. Игры дают как возможность расширения границ субъектного бытия, так и шанс выйти из рамок социальной детерминированности. Игра как, прежде всего, свободная деятельность является основой большинства современных социальных процессов, давая индивиду необходимые инструменты для освоения социальной реальности в виде разветвленной и многоуровневой системы правил современного коммуникативного пространства, для понимания и выработки культурных смыслов и символов.

ИСТОЧНИКИ

1. Баева Л.В. Е-НОМО SAPIENS: виртуальный микрокосм и глобальная среда обитания / Л.В. Баева, И.Ю. Алексеева // *Философские проблемы ИТ и киберпространства*. — 2014. — № 1 (7). — С. 86–97.
2. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества / М.М. Бахтин. — М.: Искусство, 1986. — 445 с.
3. Больнов О.Ф. Философия экзистенциализма / О.Ф. Больнов. — СПб.: Лань, 1999. — 222 с.
4. Бубер М. Проблема человека / М. Бубер // *Я и Ты* / пер. с нем. Ю.С. Терентьева, Н. Файнгольда; послесл. П.С. Гуревича. — М.: Высшая шк., 1993. — С. 73–158.
5. Восканян М.В. Homo Informaticus и Homo Ludens: игра в культуре информационного общества / М.В. Восканян // *Вопросы культурологии*. — 2008. — № 11 (ноябрь). — С. 17–20.
6. Гуревич П.С. Философская антропология Сартра / П.С. Гуревич // *Философские науки*. — 1989. — № 3. — С. 87–89.
7. Маркузе Г. Эрос и цивилизация. Одномерный человек: Исследование идеологии развитого индустриального общества / Г. Маркузе. — М.: АСТ, 2002. — 526 с.
8. Марсель Г. Быть и иметь / Г. Марсель. — Новочеркасск: Сагуна, 1994. — 160 с.
9. Мид Дж. От жеста к символу / Дж. Мид // *Американская социологическая мысль: Тексты*. — М.: МГУ, 1994. — 230 с.
10. Микешина Л.А. Новые образы познания и реальности / Л.А. Микешина, М.Ю. Опенков. — М.: РОССПЭН, 1997. — 240 с.
11. Мунье Э. Персонализм / Э. Мунье; пер. с фр. и примеч. И.С. Вдовина. — М.: Искусство, 1992. — 143 с.

12. Ситниченко Л.А. Человеческое общение в интерпретациях современной западной философии. Критический анализ / Л.А. Ситниченко. — К. : Наукова думка, 1990. — 110 с.
13. Философия коммуникации: проблемы и перспективы : [моногр.] / под ред. д.ф.н., проф. С.В. Клягина, д.ф.н., проф. О.Д. Шипуновой. — СПб. : Изд-во Политехн. ун-та, 2013. — 260 с.
14. Шахалова О.И. Онтологический статус другого в процессах межиндивидуальной коммуникации / О.И. Шахалова // Смысл и выражение: контroversы современного гуманитарного знания : сб. ст. и выступ. [конф.] / Самарск. гос. ун-т и др. — Самара, 2001. — С. 108–111.
15. Ясперс К. Духовная ситуация времени / К. Ясперс // Смысл и назначение истории. — М. : Политиздат, 1991. — С. 288–418.