

УДК 177.7

ГЛОБАЛЬНОЕ И ЛОКАЛЬНОЕ: ИГРЫ В МОДЕЛИРОВАНИИ МИРА¹

Н.В. Жадунова

Игра как феномен культуры определяет процесс становления личности в системе взаимодействия глобального и локального. Концепции игры Э. Финка, Р. Кайуа позволяют рассматривать игру как медиатор, способный нивелировать конфликт между локальными нормами и ценностями отдельного человека и глобальным миром. Игра, один из основных феноменов бытия, может служить символом процессов глокализации: в ней раскрываются способности "быть открытым миру", учитывать "чужие правила" и выходить за пределы ценностной и мировоззренческой замкнутости.

Ключевые слова: глобальное; локальное; глокализация; игра; Э. Финк; Р. Кайуа; модель; медиатор.

ГЛОБАЛДЫК ЖАНА ЛОКАЛДЫК: ДҮЙНӨНҮ МОДЕЛДӨӨДӨ ОЮНДАРДЫН МААНИСИ

Оюн маданияттын феномени катары глобалдык жана локалдык өз ара аракеттенишүү системасында инсандын калыптануу процессин аныктайт. Э. Финктин, Р. Кайуанын оюн концепциясы оюнду локалдык нормалар менен ар бир адамдын баалуулуктарынын жана глобалдык дүйнөнүн ортосундагы кагылышууну жөнгө салуучу медиатор катары кароого мүмкүндүк берет. Оюн болмуштун негизги феномендеринин бири катары глокализация процессинин символу катары кызмат кыла алат: анда "ачык болуу", "бөтөн эрежелерди" эске алуу, баалуулуктардын жана көз караштардын жабыктыгынын чегинен чыгуу жөндөмдүүлүктөрү ачылат.

Түйүндүү сөздөр: глобалдык; локалдык; глокализация; оюн; Э. Финк; Р. Кайуа; модель; медиатор.

GLOBAL AND LOCAL: GAMES IN MODELING THE WORLD

N. V. Zhadunova

Game is an important cultural phenomenon which determines the process of personal development in the system of global and local interactions. Concepts of game E. Fink, R. Caillois allow to consider a game as a mediator capable, which can settle the conflict between local norms and values of the certain person and the global world. The game, one of the main phenomena of life, can serve as a symbol of processes of glocalization: there is the ability to "be open to the world", take into account "other people's rules" and go beyond the normative and ideological isolation.

Keywords: global; local; glocalization; game; E. Fink; R. Caillois; model; mediator.

Современные мыслители, анализируя происходящие общественно-политические трансформации, неизбежно затрагивают вопросы о главных причинах радикальных изменений, которые совместно воздействуя на "работу воображения", на систему норм и ценностей человека информационного общества, задают новые правила поведения, конструирования личности и социальных миров. Информационное общество часто уподобляют совокупности разнообразных мировоззренческих

ландшафтов, которые как пестрое игровое поле вызывают замешательство у человека невозможностью понять и усвоить правила "жизненной" игры. Одним из таких ландшафтов является противопоставление и тесное переплетение глобального и локального.

Очевидные и достаточно бурные изменения происходят на фоне активных глобализационных процессов, стирающих индивидуальную, социальную и территориальную специфику, и противостоящих им процессов локализации – стремления выделить, осмыслить, сохранить, сделать узнаваемые локальные особенности. Условием мгновенного ускорения взаимопроникновения

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 18-011-00710.

и взаимодействия глобального и локального являются информационные технологии, порождающие новые медиа, и человеческая мобильность.

Эти факторы были обозначены и изучены в трудах социологов, социальных философов, экономистов и политологов, которые, при всей разности подходов, отмечают, что развитие современных технологий, экономики, трансформация общественных институтов влекут за собой, с одной стороны, размывание границ, ассимиляцию и унификацию и, с другой стороны, сохранение локальных особенностей. Локальная специфика становится лозунгом для нерасторжения в глобальном, для самовычленения себя из “плоского” мира. В работах А. Аппадурай, У. Бека, Р. Робертсона, А.Ю. Согомонова, Т. Фридмана и других анализируются современные проблемы реорганизации глобального пространства и определяется внутренняя логика глокальности [1–4].

Складывается ситуация перехода от одностороннего описания необходимости и объективных последствий глобализации к анализу очевидного социально-политического напряжения, ею порождаемого. Так, исследователь Брюс Мазлиш в работе “Глобальное и локальное: понятия и проблемы” отмечает, что помимо небольшой группы поборников глобализации, все отдадут предпочтение локальному. “Локальное – основа свободы, но, кроме того, в нем есть что-то теплое, надежное, как дом, укрывающий человека от угроз внешнего мира... Оно символизирует корни в эпоху краха связей и традиций” [5, с. 25].

При этом он делает оговорку, что, несмотря на идеальную модель организации общества, нивелирующую глобализационные угрозы и риски, “локальное страдает серьезными узостью и ограниченностью. Локальное часто сосредоточено на своих проблемах” [5, с. 25].

В стремлении найти ответ на вопрос “Как сбалансировать достоинства и недостатки глобального и локального?” исследователи предлагают следовать новому принципу “глобальной локализации”, учитывающему местную специфику. По мнению У. Бека, это системные трансформации в социальном пространстве, затрагивающие все сферы жизни и предполагающие своеобразную игру, одновременно учитывающую несколько противоречивых правил [2, с. 85].

Необходимо отметить, что понятие “игра” (“игры глобалистов”, “игры в локальность”, “правила глобальной игры” и другие) входит в активный лексикон журналистов и исследователей глокализации и обнаруживает проблему, суть которой сводится к установлению места и роли игры в условиях глокального общества, очевидности

и выполнимости правил этой игры для каждого человека. В отсутствии четких границ для самоидентификации, утрачиваемых традициях и обесценивании ритуальных действий, локальные сообщества начинают “вспоминать”, восстанавливать “правила игры” (нравы, обряды), говорить о возрождении традиционных ценностей и мировоззренческих установок.

Игра в современном обществе становится важным элементом понимания и проживания действительности. Как один из пяти основных феноменов человеческого бытия, согласно концепции Э. Финка, она позволяет осваивать изменяющийся мир, диктует стратегии поведения, тактические ходы и решения. “Игра, – пишет Э. Финк, – охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком” [6, с. 360].

Глокализация, возникающая из противоречий и последствий глобализации, характеризует процесс преобразования разнородного мирового социального пространства в единую систему, сохраняющую свои локальные особенности, в которой информационные потоки видоизменяют мировоззрение и стратегии взаимодействия индивидов и обществ.

Исследователи глокальности признают, что эти изменения и есть игра, точнее изменение правил игры. Так А.А. Радугин, У.Ф. Бойматов, концептуализируя понятие глокальности, высказывают предположение, что “развитие процесса становления мирового общества, в котором не будет единообразия, но будет сочетание ценностей, норм и правил игры глобального проекта с ценностным многообразием регионов планеты, а вертикальная, по степени развитости, иерархия культур сменится горизонтальной при условии многообразных вариаций переплетения общественной жизни глобального начала и локальных социальных корней, где глобальное и локальное будут партнерски равнозначны и лишены взаимоподчинительных амбиций” [7, с. 197].

Возникают закономерные вопросы: что может явиться условием “взаимоподчиненности амбиций” и на каких основаниях возможно партнерское сосуществование норм и ценностей локальных культур?

Вполне вероятно, что сегодня одной из наиболее продуктивных моделей может быть игра в ее онтологическом содержании. Э. Финк пишет: “У человеческой игры нет каких-то иных возможностей для своего выражения, кроме жизненных сфер нашего существования. Отношение игры к другим основным феноменам – не просто

соседство и соотнесенность, как в случае с трудом и борьбой или любовью и смертью. Игра охватывает и объемлет все другие феномены, представляет их в непривычном элементе воображаемого и тем самым дает человеческому бытию возможность самопредставления и самосозерцания в зеркале чистой видимости» [6, с. 392].

В. Прозерский в рецензии на книгу Э. Финка обращает внимание на тот факт, что игра у него всегда выступает в качестве посредника: «Игра выступает посредником между недействительностью своего внутреннего мира и тем миром, где находится ее действительный носитель. Таким образом, игра имеет “двойное пространство” и “двойное время”. Ни одна половинка этих двойников не перекрывает другую. Один час игры может охватывать события многих лет; за несколько часов, протекших на сцене, успеет пройти целая жизнь. Потеря различения двух миров в игре, предупреждает Финк, приведет к тому, что игра превратится в фантом воображения, химеру, сновидение и, по существу, перестанет быть игрой. Одновременно утрачивается содержательная наполненность игрового времени» [8, с. 370].

Онтологическая укорененность игры позволяет восстановить разрушенные в ходе глобализации локальные уровни общности, не навязать жестким установлением, а “мягко” и бесконфликтно противодействовать деградации и исчезновению уникальных традиционных хозяйственных укладов, культурного своеобразия, максимально замедлить рост фундаменталистских и националистических тенденций. Как крайние проявления нетерпимости к иному, национализм и фундаментализм, характеризуются категоричностью и серьезностью, что, по мнению Й. Хёйзинги, является отказом от игры, предельным отказом от воображения. Игра как допущение возможности множества ходов и альтернатив своей избыточностью и развитием воображения, перевоплощения, возможности сыграть роль другого, создает уникальную возможность выйти за пределы инстинктивной свойственной людям дихотомии “друг – или враг”.

Й. Хёйзинга в книге “*Homo ludens*” пишет: “...подлинная культура не может существовать без некоего игрового содержания, ибо культура предполагает некое самоограничение и самообуздание, некую способность не воспринимать свои собственные устремления как нечто предельное и наивысшее, но видеть себя помещенной в некие добровольно принятые границы” [9, с. 292–293].

Подобную точку зрения высказывает современный социальный философ А. Аппадурай. Он доказывает, что воображение способно соединить глобальное с локальными практиками.

Воображение, по его мнению, вошло в логику повседневной жизни, от которой до этого оно было успешно отстранено [1, 3]. Именно воображение, разворачивающиеся в игре, позволяет уловить динамику глобальных культурных систем, где осуществляются взаимоотношения между индивидами, технологиями, финансами, информацией, идеологией.

Игра берет на себя роль посредника, медиатора, помогающего обходить острые углы различий, снимать напряжение там, где серьезные модели разрешения споров и противоречий терпят фиаско. Вслед за Э. Финком Р. Кайуа утверждал, что игра с примечательным постоянством ассоциируется у нас с одними и теми же идеями – раскованности, риска или умелости [10, с. 33].

Игрой человеку задается определенная программа, которая либо позволяет развиваться, стимулирует воображение, актуализирует существующие, либо вводит новые ограничения и самоограничения, направленные на минимизацию негативных последствий. Так, например, принцип “практики малых дел”, возникший в результате стремления отдельных групп и индивидом уменьшить экологический вред, является своеобразной игрой в экологию, в которой есть правила, система санкций и поощрений, базирующихся на самоограничениях и самоконтроле (проведение Дня Земли, раздельный сбор бытового мусора и прочее).

Игра амбивалентна, в нее можно играть с различными установками, подчас играть вопреки правилам и договоренностям. Иногда отказ от правил моделирует новую игру, а иногда разрушает ее полностью, но даже в этих условиях, игра позволяет понять, осмыслить происходящее, рискнуть, сдернуть маски, выявить, просчитать того, кто никогда не будет играть по правилам и подготовиться к этому в реальной жизни.

Исследователь Е.Л. Яковлева в статье “Игра – уникальный феномен культуры” отмечает, что игра предполагает наличие нескольких пространств, которые гарантируют погруженность человека в особое смысловое поле, которое обеспечит “приобретение человеком новых качеств и еще большей полноты и целостности” [11, с. 154].

Вероятно, в глобальном мире действительно необходимы новые качества, умения понимать, что как в игре нет раз и навсегда определившихся победителей и побежденных, так и в изменяющемся мире категории “развитость” и “отсталость” могут быть только ситуативными характеристиками. Так, например, сравнение оседлых народов и кочевников может быть закономерным как элемент хронологического анализа, но не как атрибутивные свойства.

По мнению А.Ю. Согомонова, предлагающего в своих работах рассматривать перспективы развития глокалэтики (как “понятного и прозрачного диагноза культуры современной цивилизации – диагноза ее гранднарративам, ценностям и правилам игры”), не только территории, но даже группы и индивиды сегодня отличаются друг от друга не историко-хронологической “развитостью” или “отсталостью” по воображаемой модернизационной шкале, а своими неповторимыми рисунками того, как в них переплетаются включенность в глобальные потоки и следование местным культурным традициям, социальным устоям [4, с. 67–68].

Включенность современного человека в “глобальные потоки” как в стремлении раствориться в них, так и в стремлении замкнуться, законсервироваться, также несет в себе игровые элементы уподобления, подражания, мимикрии. Во многом эти элементы носят формальный характер (например, возрождение народных праздников, сакральное значение которых давно утрачено, внедрение “традиционной педагогики” в практику современного образования и прочее).

Р. Кайуа, определяя виды игр, выделяет мимикрию (*mimicry*) как игру в убеждение себя и других в чем-либо. “Любая игра предполагает временное принятие если не иллюзии (собственно, это слово означает не что иное, как вступление в игру – *in-lusio*), то хотя бы некоего замкнутого, условного и в некоторых отношениях фиктивного мирка. Здесь перед нами – целый ряд разнообразных явлений, имеющих общую основу: субъект игры думает, убеждает сам себя или других, что он кто-то другой. Он на время забывает, скрывает, отбрасывает свою собственную личность и притворно приобретает чужую. Эти явления я решил обозначать термином *mimicry*, обозначающим по-английски миметизм, особенно мимикрию у насекомых, дабы подчеркнуть фундаментально-стихийный, едва ли не органический характер побуждения, которое вызывает их к жизни” [10, с. 55].

Любопытно, что современное информационное общество, позволяющее играть много ролей одновременно (иметь много аккаунтов в социальных сетях, выступать от лица несуществующих персонажей, постоянно менять их и т. д.), быть участником различных сообществ, придерживающихся противоположных взглядов, в большей степени использует мимикрию. Сегодня любой социально-политический институт функционирует как игра, которую, отмечает Р. Кайуа, “надо было учредить, основать на новых принципах и которой пришлось вытеснить более старую игру. Эта новоявленная игра отвечает иным потребностям, чтит иные нормы и законы, требует иных качеств

и способностей. Иначе говоря, принципы, управляющие различными видами игр, – случайность или ловкость, удача или доказанное превосходство – проявляются и вне замкнутого мирка игры” [10, с. 93].

Тем не менее, игра сама по себе не может вскрыть или решить какую-либо проблему, это прерогатива человека. Только человек может играть осознанно и творчески, не ради удовольствия (хотя это базовая характеристика игры), но и для того, чтобы ставить эксперимент, развивать себя и других, помогать им формулировать и осваивать новые правила поведения, понимать взаимозависимость с другими, отрабатывать продуктивные модели индивидуального и социального поведения. В игре человек осваивает те элементы и процессы действительности, которые по каким-либо причинам представляют трудности, либо остаются за гранью понимания.

Игра в своей приравненности к фундаментальным феноменам бытия позволяет “быть открытым миру”, учитывать “чужие правила” и выходить за пределы ценностной и мировоззренческой замкнутости.

Литература

1. Appadurai A. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization* / A. Appadurai. Minneapolis, 1996. 229 p. URL: <https://ru.scribd.com/document/244556073/Appadurai-Modernity-at-Large-Cultural-Dimensions-of-Globalization-pdf>.
2. Бек У. Общество риска: на пути к другому модерну / У. Бек. М.: Прогресс – Традиция, 2000. 384 с. URL: http://www.libma.ru/kulturologija/obshestvo_riska_na_puti_k_drugomu_modernu/p1.php#metkadoc16 (дата обращения: 12.06.2018).
3. Фурс В. Арджун Аппадурай. “Современность” на просторе: культурные измерения глобализации / В. Фурс // Социологическое обозрение. 2003. Т. 3. № 4. С. 57–66.
4. Согомонов А.Ю. Глокалэтика / А.Ю. Согомонов // Профессиональная этика инженера. Вестник. Вып. 17 / под ред. В.И. Бакштановского, Н.Н. Карнаухова. Тюмень: НИИ ПЭ, 2000.
5. Мазлиш Б. Глобальное и локальное: понятия и проблемы / Б. Мазлиш // СоцИс. 2006. № 5.
6. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк // Проблема человека в западной философии / пер. А. Гараджи. М.: Прогресс, 1988.
7. Радугин А.А. Проблематизация и концептуализация глокализации как социального процесса становления мирового общества / А.А. Радугин, У.Ф. Бойматов // Вестник ВГУ. Серия: Философия. 2017. № 3.

8. *Прозерский В., Ойген Финк*. Play as symbol of the world and other writings / В. Прозерский, Ойген Финк // Horizon, 2017. № 6 (2).
9. *Хёйзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
10. *Кайуа Р.* Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
11. *Яковлева Е.Л.* Игра – уникальный феномен культуры / Е.Л. Яковлева // Вестник ОГУ. 2010. № 7 (113).