



Цивилизация и культура

УДК 130.2

Парилов О.В.

Пространство постмодернистских игр и будущее Русской цивилизации

Аннотация. В статье рассматриваются тенденции к трансформации различных сторон государственной, общественной жизни (политической, церковной, правоохранительной, в сфере искусства и образования) в игровой симулякр. Данный процесс является следствием дезонтологизации бытия в эпоху модерна и дальнейшей постмодернистской деконструкции реальности. Новизна подхода заключается в осмыслении мировоззренческой сути постмодернистских установок, утверждающихся в настоящее время в мире и в России. Автор приходит к выводу, что верность православной Традиции есть единственный действенный способ сбережения Русской цивилизации от втягивания в ризоматическое пространство бессмысленных игр.

Ключевые слова: традиция, модерн, постмодерн, бытие, реальность, игра, православие.

Утверждение современной игровой цивилизации, по нашему убеждению, следует рассматривать как закономерный итог растянувшегося на четыре века процесса дискредитации бытия. Подлинная онтология метафизична, она есть прояснение сущности и фундаментальных основ бытия, общее понимание устройства и законов Вселенной. Подобное восприятие мира присуще сакральной традиции.

Радикальный слом традиционной онтологии происходит в модерне (XVI – XVIII в.). Христианство постулировало творение мира ex nihilo (из ничего). Новое время вычитает Божественную причину, утверждает творение мира ex ipso (из себя самого), и, как следствие, за три века до наступления постмодерна мир обнаруживает свою ничтожность, пустоту, утверждается реальность, тождественная ничто. Расколдование мира детерминирует его одновременную дезонтологизацию. В эпоху Нового времени единое бытие, утратив метафизические основания,

распадается на осколки, фрагменты (предметы), исчезает абсолютное, бытийное измерение мира. На смену бытию приходит реальность (от латинского *res* – вещь).

Язык верно отразил этот процесс дезонтологизации. В древнерусском языке понятие «вещь» имело сакрально-гносеологический смысл [1]. Вещь – нечто вещее, то, что вещает нам о сокровенном; близкие по звучанию слова «освящение», «освещение» не случайны. На Западе в эпоху Нового времени утвердилось понимание вещи (*res*) в его прямом, вульгарном бытовом понимании: вещь – предмет, не имеющий никакого сакрального и абсолютного значения, то, служит нам, что можно купить, обменять, продать. То есть, от истоков Нового времени к постмодернистской современности растянулся четырехвековой путь разрушения, дискредитации бытия. Постмодерн – это ни что иное, как дальнейшее углубление и развитие установок модерна, попытка довести до крайности освобождение бытия от сакрального. И происходит это на основе идей абсолютного освобождения, раскрепощения, тотальной толерантности [2]. Поскольку с утверждением данной установки в мире не остается ничего незыблемого, абсолютного, – это открывает путь к экспериментам с реальностью, вещами. Если модерн нивелировал бытие, лишив его основы и разбив на осколки, то постмодерн в итоге нивелирует и осколки реальности; в постмодернистском мире происходит беспрецедентный процесс окончательного исчезновения бытия-реальности.

Как? В каких формах это происходит? Первый сюжет – добровольный отказ человека от реального мира. В геометрической прогрессии по всему миру растет многомиллионная армия нетворкеров, геймеров, окончательно покинувших реальность, живущих в виртуальной среде. Виртуальность – мир новых вещей – экстравагантных, но с точки зрения «продвинутого» постмодернизма, вполне допустимых. Модерн утверждал реальность – систематизированную, упорядоченную, структурированную, но с метафизической точки зрения – ничтожную. Когда эта ничтожность была осознана, философия предпочла оперировать концептом «виртуальность». Молодое поколение выбирает не столько пепси, сколько интернет. Ключевые установки, сопровождающие новое миропонимание, – иррационализм, ризома, отсутствие какой-либо логики, структурности, системности, центра и периферии – новая виртуальная реальность размыта, бессмысленна и ее наполняет дьявольская ирония, напоминающая глумление над бытием.

Второй сюжет – дискредитация эклектичным постмодерном абсолютных критериев: нормального и извращенного, прекрасного и безобразного, здорового и больного, нравственного и безнравственного. Утрачивая цельность, современная цивилизация неизбежно утрачивает общие смыслы, некогда скреплявшие бытие. Сама постановка вопроса о смыслах в обществе постмодерна скандализируется. Как следствие, жизнь выхолащивается, ее место замещает симуляция жизни. Наиболее аутентичное воплощение симулятивных процессов – это игра как тотальный симулякр, эрзац реальной жизни. Игра, вытесняющая все иные витальные проявления в современном социуме, представляет собой третий сюжет окончательной дискредитации реальности, превращения ее в симулякр, в игру знаков.

В авангарде постмодернистского движения идут современные Западная Европа и США, однако и Россия, русская цивилизация втягиваются в пространство бессмысленных игрищ. Игра постепенно вытесняет все иные витальные проявления. Мы живем от игры до игры (Олимпиада, затем ЧМ по футболу); лучшие люди, то есть, в центре всеобщего внимания, с баснословными гонорарами – люди игры (спортсмены, шоумены). Многие сферы государственной, общественной жизни становятся игровыми.

Политическая практика. В эпоху постмодерна происходит деконструкция идеологий, их превращение в игровой симулякр. Г. Маркузе хорошо показал, как «идеологии (в трактовке К. Манхейма) трансформируются сегодня в политические технологии, когда заложенные в них ценности и цели уже реализованы, либо более не актуальны, но еще возможно их использование, основанное на эффекте последствия или, если угодно, симуляции» [3, с. 115]. Последний прием подтверждается успехом технологий политического популизма, эффективно соединяющего в пост-идеологическом коктейле элементы ценностно конфликтовавших ранее течений. Идеологическая верность и неизменность убеждений все более воспринимается как архаизм, причем, как политиками, так и избирателями.

Игровыми симулякрами, обычными электоральными машинами становятся политические партии. По своей сути партии должны опираться на определенные социальные группы, отстаивать их интересы в высших эшелонах власти, быть представителями народа. Но на современном этапе мы наблюдаем, что партии не стремятся опереться на какую-то определенную группу, защитить чьи-либо интересы. Вместо этого они «прикрепляют» эти интересы к своим многочисленным, часто абсолютно формальным программам. Они не реализуют идеологии и программные установки, а схватывают и реализуют идеи, которые актуальны в повестке дня.

Сейчас в политике мы наблюдаем два абсолютно противоположных процесса, что очень характерно для современного состояния постмодерна. Мы видим деградацию концепта представительности: с одной стороны очевидна глобализация политической деятельности, партии обращаются к гигантским по численности группам, зачастую ко всему обществу, а то и к человечеству в целом с популистскими призывами и заявлениями, а с другой стороны происходит локализация – опора на различные меньшинства, которые зачастую противостоят друг другу.

Для современного общества гораздо важнее добиться хорошего уровня жизни, чем воздействовать на государство – люди готовы отказаться от политических свобод, но не от комфорта, достатка и иллюзии защищенности. Внутри демократии уже видны предпосылки к ее разрушению, сейчас она сводится к перечню формальных процедур. Современные выборы – это игра, на кону которой – собирание голосов разнообразных меньшинств путем пустых обещаний и лозунгов, зачастую противоречащих друг другу. Парадоксально, что в СССР явка на выборы составляла более 99 процентов, хотя выбор был очевиден. Но и власть, и народ понимали их важность. Сейчас, при соблюдении всех демократических процедур, имея возможность выбора,

человек предпочитает не тратить на выборы своего времени. Они потеряли свою значимость в глазах общества.

Яркий признак игровой симуляции государственной жизни в России – наводнение Государственной Думы РФ людьми игры. Законодательная политика самой большой в мире страны отдана на откуп шоуменам, спортсменам, актерам.

Церковная жизнь. Церкви, как наиболее аутентичному проявлению Традиции, изначально присуща иерархичность. Постмодерн, образуя пространство хаоса, эклектики, стремится разрушить эту упорядоченность. В последние годы внутри церкви возникают всевозможные «православные» активистские движения (неомонархисты, казаческие общности и прочие) – откровенно игровые персонажи, пугающие обывателей своим экзотическим внешним видом, действующие самостийно, вне благословения священноначалия.

Постмодерн все активнее стремится прописать церковь в виртуальном пространстве. Своеобразная точка невозврата здесь такова: интернет перестает быть инструментом (к примеру, миссионерской проповеди), но превращается в новую ризоматическую среду обитания. Создана «церковь он-лайн», предлагающая молящимся монитору сетевым жителям духовные услуги: поучаствовать в виртуальной службе, поставить виртуальную свечу, заказать по сети молебен. Транслируется ли благодать по сети? Воспроизведенная на экране икона – не есть ли типичный симулякр? Церковь, мигрировавшая в он-лайн, живет по законам постмодернистского виртуального пространства. Интернет-войны с использованием троллинга, множества ников, отслеживания IP-адресов проникли даже в Русскую древлеправославную церковь, которая всегда была оплотом традиционализма [4].

Примером вовлечения церкви в постмодернистское игровое поле могут служить многочисленные «православные форумы», организуемые продвинутыми активистами, предлагающие на своих инновационных тематических площадках: презентацию компьютерной игры «Не пусти Pussy Riot в церковь», новые иконы (на одной из них Спаситель изображен с футбольным мячом), православную моду, питьевые фонтанчики со святой водой, но главное, – ответ на вопрос – почему православным быть выгодно [5]. Победитель шоу «Голос» иеромонах Фотий, по закону шоубизнеса, неизбежно становится медийной фигурой (следующее его появление на голубом экране – в шоу «Кто хочет стать миллионером?», следующее – в первый день Великого Поста в шоу богохульников и кощунников «Вечерний Ургант»). Возможно, приведенные выше примеры свидетельствуют о бессознательном стремлении вписаться в инновационный мейнстрим. Но некоторые одиозные личности сознательно растворяют церковь в игровом пространстве. Полагаю, не случайно организаторы постмодернистских бесовских телеспектаклей назойливо подчеркивают свою православность (Андрей Малахов). В этой связи интересна фигура провокатора, священника – актера Ивана Охлобыстина (одна из ключевых его ролей – в фильме «Generation П» по роману постмодернистского писателя Виктора Пелевина). После роли бесноватого в фильме «Царь» Охлобыстин был отстранен от церковной службы, но взамен стал

известным телепроповедником, представшим перед телезрителями в его политическом проекте «Коалиция Небо», образце типичного постмодернистского ТВ-балагана, демонстрирующего образ «священника-симулякра», представителя «православия-лайт». Отец Иоанн надевает на себя маску юродствующего, но вряд ли это юродство во Христе: «Я не гипнотизер, я – шут гороховый предложил вам эстетическую концепцию, и вы, ну признайтесь, допустили возможность этой концепции. Это было на самых глубоких уровнях ваших чувственных реакций наравне с сексуальным, то есть в самой бездне» [6].

Правоохранительная сфера, силовые структуры. Данные институты с неизбежностью втягиваются в постмодернистское игровое пространство, обслуживают его. Массовые флешмобы и исторические реконструкции (имитация, игровой симулякр героических баталий); олимпиада, чемпионат мира по футболу неизбежно рекрутируют сотни тысяч силовиков и правоохранителей, при этом оголяются те участки социального бытия, которые требуют защиты, зачастую, оперативной.

Поскольку дух агона, состязательности имманентен игре, современная игровая цивилизация характеризуется тотальной и перманентной войной всех против всех. Достаточно понаблюдать, как современное постмодернистское (то есть циничное, бессмысленное, тупое и отупляющее) телевидение искусно и искусственно повышает градус социальной взаимной агрессии, режиссируя политические дебаты (симулякр политической жизни) или шоу для домохозяек с обсуждением житейских садистских историй.

Даже разгул терроризма в современном мире и в России следует рассматривать как сюжет постмодернистских игр, игр жестоких, игр со смертью. Обесмысливание жизни неизбежно влечет желание балансировать на грани, что демонстрируют не жалеющие, не ценящие ни себя, ни других стритрейсеры, зацеперы и прочие. Современный терроризм, помимо социокультурных, религиозных интенций, еще и – «крайняя, ... оргаистическая, вакхическая форма игры в жизнь и смерть» [7, с. 93].

СМИ и виртуальное пространство являются питательной средой для терроризма, они – его соучастники. Здесь очевидна взаимная связь: как это ни цинично, для телевидения и хозяев интернет-сетей терроризм желанен как сенсация – единственное условие их существования; для террористов интернет-среда есть поле самопрезентации. Поэтому рост терроризма напрямую связан с развитием интернета. Теракт в глазах его инициаторов приобретает огромную значимость, если он сопровождается срежиссированным в духе Голливуда видеорядом. Яркий пример – выложенные в интернете видеоролики изуверских акций ИГИЛ. Двое российских подростков, расстреливавших полицейский автобус из окна своего дома и выкладывавших это в сеть, перед тем, как лишиться себя жизни, были озабочены одним – недостаточным, по их мнению, количеством on-line зрителей.

Постмодернистское игровое искусство. Г.В.-Ф. Гегель в свое время вывел законы трагического (приоритет содержания над формой), эпического (паритет формы и содержания) и комического

(приоритет формы над содержанием). Современное постмодернистское искусство предельно комично, поскольку это чистый симулякр – гипертрофированная форма с абсолютно пустым содержанием. Речь о наследниках Энди Уорхола, движимых постмодернистским лозунгом «все может быть искусством», детально скрупулезно воспроизводящих осколочные фрагменты реальности (прикрученный к стене писсуар, воссозданный вагон метро с чьей-то спиной). Предметы, содержательно выхолощенные, превращенные в собственные виртуальные копии. Пустая реальность, но, с точки зрения формы, детально воспроизведенная.

Игровое образование. Целенаправленно втягивается в игровую среду и образовательная сфера России, в которой все больше утверждаются игровые формы обучения. Человек и, в частности, субъект образовательного процесса превращается в «участника огромного множества «языковых игр», и все свои состояния он переживает по правилам «языковых игр» [8, с.116]. Игровое образование утверждается постольку, поскольку современное студенчество представляет собой поколение, «не только получающее и усваивающее информацию из СМИ (добавим от себя – и из интернета), но и играющее, манипулирующее с ней» [9, с.25]. С одной стороны, игра приносит в образование творческий, состязательный момент, делает образовательный процесс более увлекательным и привлекательным. Но с другой стороны, игра вытесняет научный дискурс, строгое абстрактное мышление, формируя постмодернистское поверхностное клиповое, «разорванное» сознание. Внедрению игровых форм в образовательный процесс большое внимание уделяет современное российское законодательство. Так, в Распоряжении Правительства РФ от 22.11.2012 № 2148-р отражена необходимость поддерживать разработку обучающих игр и игр-симуляторов [10].

В этом же игровом контексте следует рассматривать и особый интерес к различным образовательным технологиям с применением современных электронных средств. Порой они трактуются не как средство образования, а как цель. Это в русле постмодернистского клипового сознания. СМИ, интернет, как ключевой источник информации значительного числа студентов, нацелены на подачу информации в зрелищной «упаковке», которая, по верному утверждению Л.В. Дягилевой, «как троянский конь, подрывает мировоззрение алчущей зрелищ публики» [9, с.24]. Насыщенные визуальными изображениями лекции-презентации развивают образное мышление. В становлении же аналитического, абстрактного мышления (что собственно, определяет качество образования) зрелищность – лишь помеха [11].

Стратегические проекты образования будущего (форсайт «Образование – 2030») пророчествуют массовую миграцию в виртуальность, где произойдет абсолютное слияние жизни, образования и игры. Зам. Начальника Управления оценки качества образования, Рособнадзор Е.Е. Семченко стремится вписать систему образования в гипертрофированную индустрию развлечений; развлекательное образование видит в качестве ответа на вызовы и угрозы современному общественному развитию: «Новые системы образования строятся на ... том, что жить и творить – большое и радостное развлечение» [12]. Язык не обманывает, он чутко отражает суть происходящих событий. Глаголы «влечься», «увлечься» означают стремиться к чему- кому-либо.

Приставка «раз» означает «разрывание», «разложение». Таким образом, «увлеченный», «увлекающийся» человек – устремленный к чему-то; «развлекающийся» – разрываемый, разлагающийся на части. Таким образом, развлекательное образование неизбежно приведет к разложению личности, что вполне коррелирует с эклектичным постмодернистским хаосмосом.

Мир традиции, в частности, православной, в противовес шизофренической расколотости постмодерна, утверждает человека целостного, цельного, в котором душевные, духовные силы собраны воедино. Об этом еще в первой половине XIX века писали православные мыслители – славянофилы.

Таким образом, в настоящее время быть причастным подлинному бытию – это означает пребывать в Традиции, а если говорить о Русской цивилизации, то – в Традиции православной. Это единственный способ не втянуться в пространство прикольных бесовских постмодернистских игрищ, являющих собой прямой путь в пустоту, небытие.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] См.: Общественные трансформации и цивилизационная идентичность России: материалы всероссийского круглого стола // Философские исследования и современность / С.Р. Аблеев и др. – М., 2018.
- [2] См.: Цивилизационный суверенитет России: глобальные угрозы и стратегические перспективы : материалы всероссийского круглого стола // Философские исследования и современность / С.Р. Аблеев и др. – М., 2018.
- [3] Маркузе Г. Одномерный человек. – М.: REFL-book, 1994.
- [4] См.: Зеньковский С.А. Русское старообрядчество: духовные движения семнадцатого века. – М.: Церковь, 1995.
- [5] Православный корпус [Электронный ресурс]. – URL: // <https://vk.com/missionerfest> (дата обращения: 08.05.2018).
- [6] Щипков А. Про Ивана Охлобыстина. Расчетливое полубезумие [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.pravoslavie.ru/53194.html> (дата обращения: 08.05.2018).
- [7] См.: Баранов Г.С., Баранова Е.Г. Терроризм как постмодернистская игра // Вестник АГТА. – 2007. – № 1 (том 1).
- [8] Конев В.А., Лехциер В.Л. Знак: Игра и сущность : Самарские семинары. – Самара, 2002.

[9] Дягилева Л.В. Языковые игры в образовании: содержание и особенности // Педагогическое образование и наука. – 2012. – № 7.

[10] Распоряжение Правительства РФ от 22.11.2012 № 2148-р [Электронный ресурс]. – URL: http://www.edu.ru/index.php?page_id=35 (дата обращения: 08.05.2018).

[11] Кузнецов А.П., Парилов О.В. Совершенствование качества вузовской подготовки юристов (обзор межвузовской научно-методической конференции) // Юридическое образование и наука. – 2002. – № 3.

[12] Семченко Е.Е., Алимова Н.К. Вызовы и угрозы современному общественному развитию и развлекательное образование // Науковедение: электронное издание. – 2012. – № 1.

© Парилов О.В., 2018.

Статья поступила в редакцию 25.11.2018.

Парилов Олег Викторович,

доктор философских наук, профессор,

Нижегородская академия МВД России (Нижний Новгород),

e-mail: olegparilov@yandex.ru.

Parilov O.

The space of postmodern games and the future of Russian civilization

Abstract. The article examines the tendencies to the transformation of various aspects of state and public life (political, ecclesiastical, law enforcement, in the field of art and education) into a game simulacrum. This process is a consequence of the deontologization of being in the epoch of modernity and the further postmodern deconstruction of reality. The novelty of the approach lies in understanding the ideological essence of postmodernist attitudes, which are currently being established in the world and in Russia. The author comes to the conclusion that loyalty to the Orthodox tradition is the only effective way to save the Russian civilization from drawing meaningless games into the rhizomatic space.

Key words: tradition, modern, postmodern, being, reality, game, Orthodoxy.

Parilov Oleg Viktorovich,

D. in Philosophy, full professor,

Nizhny Novgorod Academy of the Ministry of internal affairs of Russia (Nizhny Novgorod)