

ФЕНОМЕН ИДЕНТИЧНОСТИ В ЭПОХЕ ПОСТМОДЕРНА IDENTITY PHENOMENON IN THE POSTMODERN ERA

Аннотация: в культуре постмодерна выбор игры в качестве жизненной стратегии существенно трансформирует проблему личностной идентичности: движущийся от истины и смысла к игре, от фиксированности к скольжению человек теряет потребность, а затем и способность к построению идентичности. Идентичность имеет статус проекта, так как идея ее появляется из косвенного утверждения неполноты действительности: между тем, что есть, и тем, что должно быть, человек наблюдает дистанцию, преодолевая которую, он ищет тождества с собой (строит свою идентичность). Выросшая из ощущения недоопределенности, проблема идентичности с самого начала была индивидуальной задачей. Бремя неясности лежало на плечах индивида и заставляло его постоянно чувствовать дистанцию между настоящим моментом жизни (актуальным «здесь и сейчас») и целью. Кризис идентичности - это кризис «ценностного центра», упраздняемого игрой. Игровое разрушение даже мыслимых рамок личности явственно ставит под угрозу ее целостность. Логическим итогом процесса размывания твердых черт субъекта является то, что конкретная человеческая личность либо заменяется маской всегда с многозначной культурной семантикой, либо «расплывается», превращаясь в пучок разноречивых культурных ассоциаций.

Abstract: in the postmodern culture the game choice as vital strategy significantly transforms a problem of personal identity: moving from truth and sense to game, from fixity to sliding of people loses requirement, and then and ability to creation of identity. Identity has the project status as her idea appears from the indirect statement of incompleteness of reality: meanwhile that is, and that has to be, the person observes a distance, overcoming which, he looks for identities with himself (builds the own identity). Grown from feeling of uncertainty, the identity problem from the very beginning was an individual task. The burden of an ambiguity lay on shoulders of the individual and forced it to feel constantly a distance between the present moment of life (actual "here and now") and the purpose. Crisis of identity is a crisis of "the valuable center", abolished by game. Game destruction even an imaginable framework of the personality clearly threatens her integrity. Logical result of process of washing out of strong lines of the subject is that the specific human person or is replaced with a mask always with multiple-valued cultural semantics, or "blurs", turning into a bunch of contradictory cultural associations.

Ключевые слова: глобализация, культура постмодерна, идентичность, игровое самоопределение, самоидентичность, кризис идентичности.

Keywords: globalization, culture of the postmodern, identity, game self-determination, self-identity, identity crisis.

В условиях процесса глобализации, мир находится в постоянном межкультурном взаимодействии. Современный человек является свидетелем и субъектом непрерывного диалога культур. Особенно ярко этот процесс проявляется в европейских и американских странах, где взаимодействуют культуры многих народов по всему миру. С одной стороны возникает обогащение культур, а с другой стороны возможно проявление кризиса, что происходит при неприятии иной культуры, определение ее как «чужой». Е.А. Левина-Крамер, в своей статье «Факторы формирования культурной идентичности личности в «чужой» культуре» отмечает, что «кризис культурных идентичностей стал одним из

важных вопросов в современных исследованиях по социальной антропологии, культурологии, социологии культуры». Пытаясь адаптироваться в чужом обществе, зачастую теряется своя культурная идентичность; происходит осознание «пограничности» своего положения, и возникает ощущение заброшенности в окружающем мире. С одной стороны, заброшенность по М. Хайдеггер неизбежное возлагание ответственности за существование на свое собственное бытие-в-мире, т.е. на самого себя. С другой стороны, по мнению Хамнаевой А.Ю., условием существования в меняющемся мире стало фиксирование неопределенности, одним из симптомов которой является кризис идентичности, выразившийся на коллективном и индивидуальном уровнях в ряде негативных явлений: утрата стабильности, дезориентированность, распад представлений о себе, недействительность всеобщих норм и ценностей.

Игра как методологическая установка в постмодернизме является лишь отражением более широкого ее понимания в качестве жизненной стратегии, единственно адекватной постсовременной ситуации. Вполне понятно, что изменившиеся представления о мире: он видится теперь неупорядоченным, непредсказуемым, ненадежным, недетерминированным, - заставили человека искать новые формы поведения в нем.

З. Бауман, сравнивая две эпохи - модерна и постмодерна, - указывает на то, что для первого в большей степени было характерно представление о жизни как пути или целенаправленном развитии, продвижении, приближении к цели. Это представление легитимировало идею проекта, на которой было основано представление о прогрессе. Знаком постмодерна, в отличие от модерна, на наш взгляд, становится не «путь»/«дорога», а «сад расходящихся тропок» (см. одноименную новеллу Х.Л. Борхеса). З.Бауман пишет по этому поводу следующее: «Правила жизненной игры, в которую играют потребители эпохи постмодерна, постоянно меняются. Поэтому в игре разумно придерживаться стратегии ведения коротких партий, а, следовательно, всю свою жизнь с ее гигантскими всеохватывающими ставками разумно разбить на серию коротких ограниченных партий...» [Бауман 2002: 226]. Метафорами жизненной стратегии постмодерна, основанной на неприятии всякой привязанности и фиксированности, становятся ранее маргинальные формы поведения, которые теперь практикует большинство в основное время своей жизни и в местах, расположенных в центре жизненного мира. Это - жизненные стили фланера, бродяги, туриста и игрока, взаимопроникающие и взаимопересекающиеся в своей склонности придавать человеческим отношениям фрагментарность и прерывность.

Жизненным стилем модерна было паломничество (достаточно вспомнить реалии знакомого нам - советского - варианта модерна: освоение целины, строительство БАМа и др.), так как человек сам приносил смысл в пространство без контуров, готовое принять любые предложенные очертания. В постмодернистской же ситуации наступательная тактика, по замечанию Ж.-Ф. Лиотара, сменяется оборонительной, потому что онтологически признанным оказывается только хаос, а в децентрированном мире, где одни парадоксы, ризомы и симулякры, прежние пространственно-временные ориентиры теряют свою ценность. Отношение к жизни как игре существенно меняет хронотоп постмодерна. Игра запрещает прошлому ограничивать настоящее (вспомним «локальную детерминацию» Ж.-Ф. Лиотара). Игра стремится отменить время во всех формах, кроме одной - простого собрания, неупорядоченной секвенции моментов настоящего, то есть в форме длительного настоящего. Разъятое и переставшее быть вектором время, в свою очередь, больше не структурирует пространство. В игре нет ни «вперед», ни «назад» -здесь ценится только умение не стоять на месте. И потому естественным и закономерным оказывается устранение линейности и прогресса. Культурный герой постмодерна не наступает на мир в стремлении познать и подчинить его, а отступает, защищается, играя с ним. Это самым непосредственным образом связано с постсовременным представлением о мире как ризоме лабиринте. Ведь лабиринт моделирует не только свойства бытия как игрового «поля возможностей», но и поведение игрока в этом поле. Так, А. Махов считает, что так же, как поведение в лабиринте не может иметь достаточного рационального обоснования,

так и поведение игрока «повинуется» закону недостаточного основания»: решительность, с которой игрок делает свой ход, - мнимая, ибо возможности игры до конца не просчитываемы и, если не совсем «слепы» и одинаковы, то все же теряются где-то во мраке. В сущности, за внешней точностью, быстротой, уверенностью движений игрока - все то же нерешительное (или мнимо-решительное) блуждание по лабиринту возможностей» [Махов 2001: 85]. Подчиняясь правилам постмодернистской игры (одним из которых является отсутствие четких правил), человек «теряется» в ней, как в лабиринте.

Фигура игрока является крайним проявлением боязни фиксации и привязанности как основного постмодернистского настроения. Основой жизненной стратегии играющего героя эпохи постмодерна можно считать интенцию к полной непредсказуемости и неконтролируемости отношений с миром. «Игрок» живет в мягком и уклончивом мире, который сам играет с человеком, предлагая ему одновременно разные ходы в партии его жизни. Жизнь игрока лишена жесткой и одномерной направленности, она представляет собой череду игр, каждая из которых состоит из особых конвенций и образует отдельную «область смысла». Игра как образ жизни дробит последнюю на множество маленьких универсумов, замкнутых и самодостаточных, имеющих свое начало и свой конец. При этом для игрока важно соблюсти независимость последовательно сменяющихся друг друга игр: чтобы обеспечить «равенство стартовых возможностей», каждую игру нужно начинать с нуля, не детерминируя ее результатами предыдущих игр. Играть короткие игры - значит избегать долговременных обязательств, отвергать любую фиксацию, не привязываться к месту, не обречать свою жизнь на занятие только одним делом, не контролировать и не закладывать будущее, следить за тем, чтобы последствия не выносились за рамки самой игры. Следование этим правилам и позволяет проживать жизнь как игру. А это значит, что к игре могут быть редуцированы все перечисленные выше стратегии, позволяющие человеку избегать привязанности и фиксации.

Таким образом, специфика постмодернистской ситуации заключается в отсутствии пределов, внутри которых возможно изобретение устойчивых жизненных стратегий и претворение их в практику. Время, которое «больше - не река, а скопление запруд и омутов» [Бауман 2002: 234], распавшееся на эпизоды, пространство, распавшееся на фрагменты, не могут стать основой никакой связанной и последовательной жизненной стратегии, кроме одной - перебирание разных возможностей проигрывания жизни.

Таким образом, игра претерпевает странную трансмутацию: из свободной деятельности, приносящей разрядку и удовольствие, она превращается в единственно адекватный способ бытия. Выступая против тоталитаризма классического дискурса, она сама претендует на тотальность. Тотальность и неизбежность игры, навязываемой в постсовременной ситуации человеку, создают ряд проблем, связанных с антропологической целостностью и субъективной стабильностью.

Выбор игры в качестве жизненной стратегии существенно трансформирует проблему личностной идентичности: движущийся от истины и смысла к игре, от фиксированности к скольжению человек теряет потребность, а затем и способность к построению идентичности. Так, по мнению М.Фуко, человек изобретает для себя идентичность, или когерентность, когда душа его претендует на единообразие, в то время, как сейчас нужно вести речь о поиске бесчисленных начал, в которых растворяемся, «рассеивается» его «Я».

Самоопределение по-прежнему остается проблемой, но при этом возможность самождественных реконструкций ставится под вопрос. Д.Келнер замечает по этому поводу, что идентичность в наше время становится игрой по свободному выбору, театральным представлением своего «Я», и что «вольности в резких сменах самоидентификации могут привести к потере контроля» [Бауман 2002: 212].

Это явление закономерно, если рассматривать проблему идентичности, вслед за Ж.Делезом, в качестве проблемы древовидной, или монологической культуры. З.Бауман пишет по этому поводу следующее: «Идентичность как таковая является изобретением модерна. Расхожие утверждения вроде тех, что модерн лишил

идентичность «корней» или что модерн породил неотягощенную идентичность, являются плеоназмами» [Бауман 2002: 214]. Появляясь в отмеченное экспансией рациональности Новое время, эта проблема заключалась в том, как построить идентичность и сохранить ее целостность и стабильность. Что же происходит с идентичностью в эпоху постмодерна, проблема которого, как известно, заключается в том, как избежать фиксации и сохранить свободу выбора?

Идентичность имеет статус проекта, так как идея ее появляется из косвенного утверждения неполноты действительности: между тем, что есть, и тем, что должно быть, человек наблюдает дистанцию, преодолевая которую, он ищет тождества с собой (строит свою идентичность). Выросшая из ощущения недоопределенности, проблема идентичности с самого начала была индивидуальной задачей. Бремя неясности лежало на плечах индивида и заставляло его постоянно чувствовать дистанцию между настоящим моментом жизни (актуальным «здесь и сейчас») и целью. Конституирующий принцип модерна - постоянное отталкивание от «вчера», чтобы вечно быть на пороге «завтра», дабы не впасть в «традицию» (Ю.Хабермас). Эта жесткая однонаправленность из настоящего в будущее превращает самоопределение в самопреодоление и формирует метафору жизни как пути. Превнося смысл в путь, «человек идущий» определяет, что ему нужно делать, чтобы соответствовать своему проекту, то есть строит свою идентичность. В постмодернистской же ситуации, как это уже было отмечено, вместо метафоры пути появляется «сад расходящихся тропок». Непреодолимая дистанция между настоящим и целью пропадает, потому что «правила игры, в которую играют герои постмодерна меняются слишком быстро» [Бауман 2002: 216].

Преодоление настоящего ради будущего оказывается теперь бессмысленным, так как определяющим футуральным моментом является только случай. Все фигуры игры жизни взаимозаменяемы, и ценность их определяется исключительно по их состоянию на данный момент. Так идентичность становится «игрой по свободному выбору», которую З.Бауман характеризует следующим образом: «Ужас новой ситуации в том, что вся кропотливая работа по самоконструированию может пойти насмарку. Ее привлекательность - в независимости от прошлых жизненных перипетий, в невозможности окончательного поражения, в сохранении возможности для выбора... Загвоздка теперь не в том, как раскрыть, изобрести, соорудить, собрать, (даже купить) идентичность, но как избежать застревания на месте. Крепко сложенная и долговечная идентичность из достоинства превращается в недостаток...» [Бауман 2002: 226].

Предлагаемое в постмодернистской ситуации игровое самоопределение, основанное на растождествлении субъекта, базируется на уверенности в том, что «в человеке со всей полнотой осуществляется потребность быть всем» [Ромцева 2006: 67]. Во многом это напоминает ренессансные представления о человеке как микрокосме. Но не стоит забывать о том, что постмодернистская многоликость - знак деабсолютизированного мира, где человеку дано бесконечное число возможностей, но не дан критерий выбора. Игра позволяет обнаружить новые аспекты собственного «Я», богатство меняющихся сущностей, масок без стоящей за ними реальной персоны.

Бесспорно, положительной чертой игрового самоопределения является отказ от преодоления настоящего ради будущего, столь свойственного проектам модернизма. Серьезные действия, направленные на результат имеют тенденцию к сокращению, автоматизации самого действия. Игровое же действие, самоустраемленное и внешне бесцельное, направлено только на себя. Играя, мы не избираем кратчайшую дорогу, а, наоборот, тормозим действие, делаем ощутимым его построение. Следовательно, игровое действие - это действие, которое ощущается, а игровое самоопределение - это способ вернуть жизненному процессу его интенсивность и проблемность.

Но более бесспорным, к сожалению, является отрицательное влияние игры на герменевтические горизонты нашего повседневного опыта. Тотальность игры ведет к трансгрессии на следующих уровнях:

- внутри «объективной реальности» размывается граница между живыми и искусственными сущностями;
- растушевывается грань между объективной реальностью и ее «кажимостью»;
- взрывается идентичность индивида.

В постмодернистском игровом самоопределении происходит диссимиляция уникальной самости субъекта во множественность соперничающих «масок», набор отдельных образов без координирующего центра. Этот процесс заставил теоретиков постмодернизма постулировать «смерть субъекта». Радикальному сомнению в категории субъективности способствует «размывание» понятия пола. Одним из «игровых» следствий деконструкции логоцентризма можно назвать феминизацию дискурса и культуры. Традиционно западноевропейская культура соотносится с доминированием агрессивного мужского начала. Поэтому разрушение оппозиции «мужское/женское» формирует представление о культуре как играющей своей неопределенностью, неструктурированностью, потому что «женское» рассматривается философами-постмодернистами как метафора игры, соблазна. (Этому посвящены работы Ж.Деррида «Шпоры», Ж.Бодрийера «О соблазне» и «О совращении».) Так Ж.Деррида рассматривает женщину как «модель истины», потому что женщина пользуется силой соблазна. Именно женщине присущ «гистрионский инстинкт», так как «она забавляется притворством, украшениями, обманом, играет искусством и артистической философией, она есть сила утверждения».

Также истоком постмодернистского распада «Я» является комплекс идей Ф.Ницше о субъекте-фикции, субъекте-множественности. Ницше писал в свое время: «Субъект есть не что-либо данное, но нечто присочиненное, подставленное... Субъект - это терминология нашей веры в единство всех различных моментов высшего чувства реальности. Субъект есть фикция, будто многие наши одинаковые состояния суть действия одного субстрата, но мы сами же создали «одинаковость» этих состояний» [Ницше 2001: 224-226]. Ж.Делез, заключая что «У Ницше все - маска, в единство «Я» он не верит», развивает эту идею «видимости единства» в работе «Различие и повторение». Причина этого заключается в том, что в классическом и модернистском дискурсах маргинальность игры поддерживалась верой в существование предсуществующей «реальности», центрирующей как мир, так и субъекта в мире. В постмодернизме же произошла денатурализация самой реальности, вызвавшая децентрацию субъекта.

Синдромом децентрированного субъекта (заигравшегося героя эпохи постмодерна) С.Жижек считает MPD (MultiplanUserDomain)- множественное расстройство личности. Сущностью игровой личности является отсутствие явной внутрииндивидуальной иерархии, плюральность, в которой ни одна персона не является гарантом единства субъекта.

Человеку, Ego которого распалось на множество игровых идентичностей, адекватна характеристика, данная Ж.Лаканом: «Децентрированный субъект - это не множество частичных центров... Децентрация - это децентрация пустоты субъекта по отношению к его содержанию, «Я» - это пучок воображаемых и / или символических идентификаций, «расщепление» - это расщепление пустоты и воображаемой «персоны» как содержимого «Я» [Лакан 1995: 120].

Иными словами, карнавальная формула «Маска, я тебя знаю» к игроку эпохи постмодерна не подходит, так как «расщепление» его «Я» - это не размежевание двух сущностей, двух содержаний (лица и маски), а отделение некоей сущности от ничто, идентификационного признака от пустоты.

Игровая децентрация означает двойственность символической и воображаемой идентификаций в определении того, что есть мое реальное «Я» и моя внешняя

маска. Следствием этого является то, что символическая маска может быть более подлинной, чем скрываемое ею «подлинное» лицо. К примеру, принимая в игровой форме личину агрессивности, я могу обнаружить свою подлинную агрессивность.

С. Жижек на актуальном сейчас примере компьютерных игр характеризует эту проблему следующим образом: «Экранная персона, которую я творю сам для себя, может оказаться в большей степени мной самим, чем мой «официальный имидж», так как в ней наличествуют видимые черты моего «Я», которые я не решаюсь эксплицировать в реальной жизни» [Жижек].

Игровое самоопределение указывает на тот факт, что само соскальзывание с одной идентичности на другую или скольжение между множественными «Я» создает разрыв между идентификацией как таковой и пустотой, служащей пустым местом идентификации. Иными словами, сам процесс сдвига идентификаций предполагает наличие своего рода незаполненного средостения, обеспечивающего движение от одной идентификации к другой. И этой пустой средой оказывается сам субъект. На этом основании теоретики постмодернизма (М.Фуко, Р.Барт и др.) делают вывод о «смерти субъекта», а человека считают «негативным пространством» (Р.Кроусс) и «случайным механизмом».

Таким образом, гетероцентричное игровое сознание лишает онтологического статуса традиционное представление о человеке как центрированной целостности. Кризис идентичности - это кризис «ценностного центра», упраздняемого игрой. Игровое разрушение даже мыслимых рамок личности явственно ставит под угрозу ее целостность. Логическим итогом процесса размыwania твердых черт субъекта является то, что конкретная человеческая личность либо заменяется маской всегда с многозначной культурной семантикой, либо «расплывается», превращаясь в пучок разноречивых культурных ассоциаций.

Эпизодичность и фрагментарность, вариантивность и комбинаторность становятся принципами восприятия действительности и образом жизни индивидов. Разнообразные жизненные события и ситуации, в которых участвует современный индивид, не способствуют достижению идентичности как устойчивого внутреннего состояния. В то время как немаловажным для человека является именно ощущение и постоянное осуществление личного тождества, самоидентичности.

Между тем, в связи с кризисами и трансформациями общества в целом у человека появилась возможность осуществления задачи достижения самоидентичности, которое зависит от самого человека, от его выбора в поливариантных условиях современности. Смысл идентичности для современного человека, в поисках которого сплетаются социальные, психологические и экзистенциальные аспекты, сегодня связан с ситуативным определением бытия человека, с самоидентификацией как открытием, незавершенностью и направленностью в будущее.

Каждый человек находится на грани даже не двух, а многих культур. Важно, что «пограничны» даже не столько сами люди, сколько среда, в которой они живут. Полисы и мегаполисы впитали в себя многие культурные традиции, что не может не сказываться на его жителях.

Список литературы:

1. Бауман З. Индивидуализированное общество / Пер.с англ. В.Л.Иноземцева. - М., 2002.
2. Жижек С. Матрица: истина без преувеличений. - [Электрон. ресурс]. Режим доступа: <http://anthropology.ru/ru/texts/zizek/matrix.html>.
3. Лакан Ж. Функция и поле речи в психоанализе. - М., 1995.
4. Махов А.В. Новый человек и эпоха глобального моделирования. – М., 2001.
5. Ницше Ф. По ту сторону добра и зла. Прелюдия к философии будущего. - М., 2001.
6. Ромцева В.И. Человек и культура: постмодернистский взгляд. - М., 2006.