



ФЕНОМЕН ГЕНДЕРНОЙ ИГРЫ В ФОКУСЕ ГЛОБАЛИЗАЦИИ

В статье представлен альтернативный инструмент анализа отношений в глобализирующемся мире – гендерная игра. Феномен гендерной игры позиционируется как «превращенная форма» отрицания социальной несправедливости и «социокультурная оппозиция» атавизмам патриархальных ценностей, продолжающих иметь место в противоречивых процессах глобализации.

Ключевые слова: глобализация, гендерная игра, гендерный порядок, гендерное равенство, гендерная идентичность, социальная роль, социальный институт.

L.I. Kovaleva

GENDER GAME PHENOMENON IN GLOBALIZATION FOCUS

The alternative tool for relation analysis in the globalizing world which is gender game is given in the article. The gender game phenomenon is positioned as «the transformed form» of negating the social injustice and «social and cultural opposition» to the patriarchal value atavisms, which continue to take place in the inconsistent globalization processes.

Key words: globalization, gender game, gender order, gender equality, gender identity, social role, social institute.

Сегодня широко распространено мнение о том, что глобализация не только создает новые реальности, но и ставит человечество перед лицом новых мировоззренческих проблем. Вместе с тем глобализация отражает конкретные взаимосвязи между менталитетом и его историческим контекстом. Как фундаментальная структурная перестройка, глобализация затрагивает такие «несущие конструкции» социальной реальности, как социальный статус и социальные роли мужчин и женщин. В фокус глобальной модернизации попадают гендерные коды и модели, аналогии которых в той или иной форме уже представлены в истории гендерных отношений. Так, доминирующий образ «архетипического» мужчины постулируется ценностной установкой фалло- и логоцентризма. К этой установке как «ложной универсалии», задающей вектор господствующего положения мужского начала в обществе, изначально был редуцирован сущностный смысл человеческого состояния и деятельности¹. Именно логоцентрированная установка рассматривается в качестве одной из причин охватившего современный мир глобального мировоззренческого кризиса. В пространственно-временном континууме западной цивилизации был сформирован семантический шаблон, наполненный психологическим, социальным, культурным, интеллектуальным, духовным, экологическим, космологическим присутствием доминирующего мужского начала. Этот шаблон маркирует отношения между людьми и различными социальными группами как системой отношений неравенства и их модификации гендерного неравенства. Гендерный порядок, имплантированный в экономические, политические и социальные дискурсы, удерживает основанное на гендерном неравенстве ментальное напряжение между индивидом и обществом. Поэтому трансформация гендерного порядка есть не что иное, как макросоциальный процесс, «точка бифуркации» в системе традиционных ценностей внутри процессов глобализации. Причем в самой системе гендерного порядка эти ценности уже мало что детерминируют, но при этом продолжают сохранять свое значение в качестве воображаемой, марионеточной, «симулятивной референции»².

¹ Тарнас Р. Возвращаясь на круги своя //История западного мышления; пер. с англ. Т.А. Азаркович. М.: КРОН-ПРОГРЕСС, 1995. С. 374–378.

² Термин Ж. Бодрийяра. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000.

Современный глобализационный процесс ориентирован на экстраполяцию либерально-демократических ценностей на политические, экономические, правовые и в том числе гендерные системы, которые для всех стран должны быть потенциально идентичны. Взаимозависимость, основанная на глобальной гомогенизации, достигшая в современной социальной реальности небывалых масштабов, инициирует создание единого мирового гендерного пространства, в котором формируются новые нормы, институты и культурные ценности. И в то же самое время неолиберальная линия глобализации с помощью таких механизмов, как конкуренция и поляризация, ревальвация и девальвация, разобщение и интеграция, утверждает неравенство между полами. Оказывается, что неолиберальный режим на самом деле лишь камуфлирует, а в лучшем случае – модернизирует «классические» модели гендерного неравенства, приводит их в соответствие с требованиями к параметрам эффективности и конкурентоспособности мирового рынка.

Результатом действия подобной неолиберальной политики в области гендерных отношений является кризис современной социальной системы. По существу это системный *мужской* кризис, обнаживший несостоятельность исходных ценностно-мировоззренческих установок маскулинного *hybris*¹. Смысл кризиса сопряжен с распадом единого глобального поля сакрального фаллического принципа и, как следствие, с уходом на второй план высшей идеи маскулинного доминирования, некогда объединявшей и поддерживавшей динамику всех процессов в обществе. Маскулинный мир сегодня столкнулся с новой действительностью, природа которой в невиданных ранее масштабах подрывает устои его укоренившейся системы, а именно – с новой реальностью, в которой бинарные оппозиции уступают место гендерной плюральности. Обогащавшееся различными новшествами, мужское упорядочение реальности утрачивает актуальность и эвристическую ценность, подчиняясь закону диалектического движения к примирению и партиципации с женским началом, которое всегда рассматривалось как «иное», как «Другой». Пересекаясь в глобальном процессе истории, реальности «мужского» и «женского» инициируют новые духовные традиции, задают иной вектор экономическим, политическим и социальным перспективам. Сегодня речь идет о масштабном синтезе, открывающем новые горизонты социальных отношений в некоей несравненно большей реальности – гендерной игре. Рассматриваемая в таком ключе глобальная смена гендерной парадигмы выглядит как смена правил во всемирной гендерной игре.

Глобализация изменяет знак и вектор смыслового заряда, вокруг которого распространяется гендерное «силовое поле», системно и синхронно переходящее в иное качество. По большому счету, изменяется гендерная идентичность. Что это значит? Прежде всего, изменение системы координат, в которой теперь будет осуществляться соотнесение личности с собственным полом и устанавливаться синхронизация с полом противоположным. Это процесс многомерный, сложный и рассредоточенный во времени. Причем, чем более глобально затронуты ментальные основания гендерной системы, тем более непредсказуемым и продолжительным будет процесс синхронизации, поскольку отношения между полами складывались исторически и охранялись традицией². В то же самое время они внутренне дифференцировались, обновлялись, то есть не были неким «антиквариатом» среди других форм отношений.

Мужчины и женщины изначально стремились к конституированию символов собственного пола посредством выбора между культурными альтернативами полосообразных действий. Именно экзистенциально-этическая мотивация этих действий позволяет сохранять гендерную идентичность. Таким образом, культурная идентификация в рамках пола выступает как движущая и креативная сила символизирующей деятельности, как структурная основа гендерной ментальности, как форма обнаружения и выражения субъектности в границах гендера. И чем менее активно общество вмешивается в процесс и порядок межсубъектных отношений, тем больше компонентов участвует в культурной идентификации субъектов, которая компенсирует жесткость социальных членений³. Все это способствует более сложной организации субъекта культуры и общества, формирующегося на пересечении линий многих значений его гендерного статуса, идущих из прошлого и устремленных в будущее, ищущих согласованности в системе ментальных, мировоззренческих, поведенческих игровых форм. Идентификация с собственным полом может быть представлена как один из вариантов гендерной игры.

¹ Буквально – «необузданность», «невоздержанность», «бесчинство». Креативность *hybris* противостоит навязанной извне нормативной детерминации. Мужское начало принципиально не подвергается контролю извне, тогда как женское начало подчинено контролю со стороны маскулинной власти.

² Об этом пишут: Гилмор Д. Становление мужественности: культурные концепты маскулинности: пер. с англ. М.: РОССПЭН, 2005; Тэннэхилл Р. Секс в истории / пер. с англ. А.И. Блейз. М.: КРОН-ПРЕСС, 1995; Эвола Ю. Метафизика пола: пер. с франц. М.: Беловодье, 1996.

³ Лауретис Т. де. Технология гендера // Гендерная теория и искусство. Антология: 1970 – 2000 / пер. с англ. под ред. Л.М. Бредихиной, К. Дипуэл. М.: РОССПЭН, 2005. С. 378–416.

Гендерная игра – это игра человека, сценарии которой содержат, прежде всего, смысловые, языковые конструкции, которые создаются по принятым в данную эпоху в данном гендерном сообществе правилам. В подобном контексте под правилами имеются в виду игровые «коды» как «формы господства, более рафинированные, завуалированные, более виртуальные и в будущем менее отождествляемые» с их изначальным, истинным инициатором и носителем¹.

Гендерная игра как один из механизмов глобализации современной цивилизации инициирует разрастание искусственных образований, ослабляющих жесткость восходящих к архаическим традициям связей – сексуальных, семейных и т.п., в силу того, что в данной ситуации их качество радикально трансформируется. Но они характеризуются уже не как подлинно игровые и виртуальные, а как фрагментарные и симулятивные. К тому же количество таких связей возрастает настолько, что тотально контролировать состояние каждой из них уже не представляется возможным. В таких условиях «заботой» субъекта становится как установление гармонии с миром – с полифонией и даже какофонией его многочисленных связей, так и сохранение собственной, в том числе гендерной идентичности. Средства, используемые при этом, колеблются между текстами и кодами, являются необходимым условием в создании новых культурных гендерных матриц, мета-кодов, в совокупности составляющих ту диаду, которая принимает непосредственное участие, помимо всего прочего, в установлении новых правил глобальной игры. Иными словами, ее средствами являются сознание и язык. Именно содержание сознания, его информационная составляющая, зафиксированная в языке, является природой социальной, человеческой игры. Сам факт, что эти феномены достаточно глубоко затрагивают основы бытия человека, позволяет говорить об их роли в переходе к новому качеству социальной реальности, включающей в себя и так называемую гендерно-игровую реальность.

Гендерная игра – это производная отношений полов, социальная конструкция, эффект их дискурсивных и визуальных репрезентаций в реальности социальных институтов не только семьи, образования, масс-медиа, медицины, права, но также искусства, науки, языка. Определенный тип гендерного порядка в онтологии социальных институтов отражается в дискурсе. С другой стороны, гендерная игра формируется, конструируется и тем самым конституируется посредством дискурсивных практик и репрезентаций. В отличие от «абсолютной» игры, феномен гендерной игры до языка и вне языка бытия не имеет, поскольку язык выступает как феномен, имеющий для гендерной игры субстанциональную значимость. Порядок языка, тип дискурсивных практик задается параметрами социальной стратификации, в которую вписана гендерная стратификация. Культурно-языковая гегемония, которая, по Ж. Деррида, утверждает себя во всех формах, содействует властным институтам. Отношения власти и обладания различного рода ресурсами объективируются в семантическом, дискурсивном измерении социального. Проникая в тело социума в виде «сети дискурсов» и языковых практик, гендерная игра одновременно воспроизводит формы гендерной субъективности – гендерных субъектов общества.

Правила игры глобалистской культуры внутренне противоречивы. Актуальным сегодня является «вопрос о языке управления, способном внутри себя не то чтобы примирить различные интересы и высказывания, но организовать возможность общего или соединенного упорядочивающего отношения». Вместе с тем вопрос о языке управления становится в современном мире не чем иным, как языком игры². На этот счет нельзя не согласиться с Х. Ортегой-и-Гассетом, который утверждал: «Кто правит, тот и в самом деле властно влияет на весь мир без остатка»,³ с тем дополнением, что за абстрактными «кто» и «тот» стоят конкретные гендерные коды.

Поскольку информационный обмен в современном мире носит доминирующий и глобальный характер, то создаваемые современным обществом культурные гендерные коды имеют в своем распоряжении один из важнейших механизмов социального контроля – «символическую доминацию». Иными словами, гендерные коды наделены способностью посредством предлагаемых всему миру разработанных субъектами определенного – мужского либо женского – пола «условий игры» тотально контролировать прохождение через сознание человека «нужных», в первую очередь *этому* полу, программ. Так, на примере генезиса сексологизированных практик М. Фуко показал, что, во-первых, игровые механизмы и способы «внедрения» сексологизированных кодов в сознание людей в масштабах всей культурной истории человечества внедрялись социальными институтами, управляемыми мужчинами. Репрессивный характер этих кодов выступал полем силы маскулинной власти. Во-вторых, в процессе создания кодов проявились черты противоречиво-

¹ Деррида Ж. Глобализация, мир и космополитизм // Космополис. М., 2004. № 2 (8). С. 126.

² Грякалов А.А. Глобализация: Pro et contra // Глобализационный вызов истории на рубеже тысячелетий: приоритеты российской культуры и искусства: мат-лы Междунар. конф. СПб., 2006. С. 25.

³ Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс: сб.: пер. с исп. М.: ООО Издательство АСТ; ЗАО НПП «Ермак», 2003. С. 116.

сти, когда средневековая сексуальная «игра исповеди и наставления» в XVII веке вытесняется по причине ее несовместимости со всеобщим интенсивным привлечением к общественно оцениваемому труду, в том числе женщин. А уже начиная с XVIII века, тема сексуальности с новой интенсивностью входит в практику интерпретации, и особенно в XX веке, в конце концов, тотально становится дискурсом эпохи постмодерна. По сути, запрет, отказ, цензура и отрицание, с одной стороны, и интенсификация удовольствий и «всякого рода неупорядоченного поведения», освобожденного от культурных репрессий – с другой, задает правила игры локальной и тактической лжи, готовящей настоящий глобальный «дискурсивный взрыв»¹.

Все формы человеческой деятельности представляют собой своеобразную виртуальную «лабораторию», в которой может быть создана практически любая «возможная реальность». Главной проблемой этого процесса является невозможность со стороны человека осуществлять контроль над этой «новой» – символической реальностью, в то время как порожденная им самим реальность обладает механизмами контролировать его самого. Гендерные коды распространяются на представления о роли пола в сфере труда, приписывая, маркируя пол теми или иными профессиональными спецификациями как правилами экономической игры. Гендерные коды маркируют занятость вообще, роль вообще, то есть определяют структуру социального института как совокупности социальных норм и культурных образцов, определяющих устойчивые формы социального поведения в соответствии с культурными канонами гендерной маркировки. Здесь отношения полов превращаются в гигантскую голограмму социального, симулятивную модель производства.

Социальный контроль, власть, для М. Фуко например, – это общее название конкретно-исторического ансамбля сил, точнее – сети *динамических отношений*². А посему всякие отношения, в том числе и взаимоотношения полов как противостоящих друг другу сил являются властными взаимоотношениями. И вопрос заключается вовсе не в том, что такое власть, как и не в том, откуда она исходит, а в том, как она осуществляется. При этом власть не столько подавляет, сколько побуждает и провоцирует³. Взятые под контроль с помощью «полиморфных техник власти» самые тонкие и самые индивидуальные аспекты поведения мужчин и женщин инициировали ферментацию «превращенных», игровых модальностей отношений власти. Результатом синхронизации в пространстве и во времени власти, гендера и игры стал феномен гендерной игры как «глобальный дискурсивный факт».

Современный человек, приняв правила игры глобализации, по большому счету идентифицировался с правилами этой новой формы игры и подчинился им, не заметив, что тем самым стер границы между мирами «серьезным» (жизненным) и «несерьезным» (игровым), мирами, которые организуют два полюса силового поля его ментальности. Одним из новых кредо человеческой экзистенции стала взаимозаменяемость «серьезного» и «игрового»: «серьезное» трансформируется в «игровое», а игра в тех же масштабах поднимается до уровня жизни. Именно поэтому, когда мы говорим о глобализации, мы обращаемся к Х. Ортеге-и-Гассету, который ставит актуальный сегодня вопрос: «*Кто в данный момент правит миром?*» И продолжаем: «*По чьим правилам мы играем?*» Сложно прогнозируемые перспективы, инициированные глобализацией, направляют человека к игре, он оказывается буквально во власти игры. Власть, по Ортеге, – это общественный вес, устойчивое состояние, статика, это господство мнений и взглядов, то есть духа⁴. Власть трансперсональна, ментальна, духовна. Она символична и виртуальна наконец. Понимаемая здесь в широком смысле, власть включает в первую очередь власть культурно-исторических феноменов над сознанием человека, власть стереотипов, в том числе гендерных, образующих менталитет человека современной эпохи.

Глобализация, втягивающая в свою орбиту человека, широкомасштабно преобразует и изменяет господствующие в его сознании ментальные матрицы. Любые перемены в мире резонируют с «универсальным образом перемен»: «смертью» старого и рождением «нового». Рождение «нового» означает прежде всего рождение иного, отличного от того, что уже когда-то было, но по каким-то причинам утратило свою актуальность. Универсальный образ перемен имманентно содержит «механизм» перераспределения сил, а значит, направлен на «изменение исторической гравитации» и, как следствие, на глубокие изменения в ментальном поле гендерной игры. В координатах современной культуры перераспределение сил, процесс их трансформации предполагают изменения гендерного порядка.

Процесс трансформации гендерного порядка можно редуцировать к непосредственному перераспределению власти между полами. Если, вслед за М.К. Мамардашвили, редуцию понимать как способность оказаться в «точке возврата исходных жизненных смыслов» и вспомнить современные феминистские на-

¹ Фуко М. История сексуальности // Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности: пер. с фр. М., 1996. С. 102–104.

² Табачникова С. Мишель Фуко: историк настоящего // Воля к истине. М., 1996. С. 414–418.

³ Грякалов А.А. Указ соч. С. 25.

⁴ Ортега-и-Гассет Х. Указ. соч. С. 117–118.

строения, то все это вместе может означать не что иное, как активно пролонгированную интенцию возвращения к матриархату и/или созданию безгендерного общества. К тому же одна из сторон глобализации, заключающаяся в позиции последовательного отстранения от исторически сложившихся в культуре норм и традиций в гендерных отношениях, которые определяются не только происходящими в них структурными изменениями, но и трансформацией исходного контекста их онтологии, непосредственно проецируется на реальность гендерной игры. И если современный феминизм претендует не только на символическое господство, но и на легитимное, то есть на тип господства, исторически находившегося в руках мужчин, то тем самым женщины в лице феминизма глобально изменяют политические, социальные и экономические правила игр нового мира. Таким образом, очевидно, что онтологически первостепенные перемены носят сегодня глобальный характер не только, а возможно, и не столько в экономике, объективируясь в феноменах новых технологий, единого рынка, системных кризисов, сколько в сфере политики и ее главном атрибуте – власти, которую делят между собой не политики, что, впрочем, не противоречит сложившимся представлениям о ней, а два «противоположных» пола.

Идеология трансформации власти в современную эпоху определяется тем, что онтологический «тяжеловес» – пол приобрел альтернативу – гендер, имеющую минимум онтических характеристик и максимум виртуальных и социальных. Гендер не «дан» природой, он состоялся как оппозиция ей, он «производится как социально организованное достижение»¹. Гендер – это социальное творчество. Но творчество, и в том числе гендерное, ставшее ключевым для современной эпохи способом освоения действительности, ассоциировано с отсутствием критичности. Благодаря творчеству жизнь превращается в развлечение, а взаимодействие человека с этим миром, иногда комическое, иногда трагическое и основанное на взаимном непонимании, делает его «человеком играющим»².

Перформативность гендера создает для игры благоприятный ментальный климат³. Не случайно именно эпоха с приставкой «пост-» наиболее сензитивна к игре. В эпицентр игры попадают практически все модальности отношений полов: семья, любовь, брак⁴. Ортега-и-Гассет считает человека «баловнем» истории, жизнь которого «неумолимо теряет достоверность и становится видимостью, игрой в жизнь, притом чужую». Часто это бывает игра по правилам «чужого пола». При этом человек стремится «делать игру и спорт главным занятием»⁵. Такковы характеристики парадоксальности менталитета человека/мужчины «новой» эпохи, живущего во власти правил игры эпохи «пост-».

Современный мир балансирует на грани предпочтений между трудом и игрой. Причем труд разъединяет, разделяет мужчин и женщин, ставит их по разные стороны рынка, обмена, распределения благ. Игра, наоборот, соединяет, консолидирует, допускает компромиссы, поскольку в ней все напряженные общественные отношения проявляются в «превращенной» форме. Что касается оптимизации творческих возможностей человека, в частности в трудовой деятельности, как, впрочем, и оптимизации самого характера труда в целом, все сводится к тому, что эти изменения способствуют перераспределению гендерных ролей и доминант в культуре. В известной книге «Конец труда: упадок мировой рабочей силы и заря пострыночной эры» Дж. Рифкин (Rifkin, 1995) говорит о «конце труда», полагая, что технологические новации приближают человечество «к краю уже близкого мира без труда». Попутно заметим, что голландский культуролог Й.Хёйзинга в середине XX века говорил о том, что из бытия человека, утрачивая свою антропологическую и культурную ценность, исчезает игра. От ее онтологии остается только пустой «блеск формы», а от содержания – лишь иллюзия. Это означает, что игра утрачивает онтологию. «Чувства, мысли, достижения, выставяемые напоказ, надуманные интриги, запутанные правила отношений с игрой не имеют ничего общего», – заключает Хёйзинга⁶. Об элиминировании любви из жизни человека и превращении этой стороны человеческих отношений в технологический процесс оформления сексуального дискурса говорит М. Фуко. Создается впечатление, что из пяти, выделенных Э. Финком феноменов человеческого бытия, – смерти, труда, господства, любви и игры – в эпоху глобализации остается только два – смерть и господство. Что уже само по себе можно расценивать как глобальную экзистенциальную проблему.

¹ К. Уэст, Д. Зиммерман. Создание гендера // Хрестоматия феминистских текстов: пер. под ред. Е. Здравомысловой, А. Темкиной. СПб.: Дмитрий Буланин, 2000. С. 193–220.

² Делягин М.Г. и др. Практика глобализации: игры и правила новой эпохи. М., 2000. С. 60.

³ Батлер Дж. Гендерное беспокойство // Антология гендерной теории: сб. пер. / сост. и коммент. Е.И. Гаповой и А.Р. Усмановой. Минск: ПроPILE, 2000. С. 297–346.

⁴ Тоффлер Э. Сломанная семья // Шок будущего. М.: АСТ, 2008. С. 263–286.

⁵ Ортега-и-Гассет. Там же. С. 88–90.

⁶ Хёйзинга Й. В тени завтрашнего дня: пер. с нидерл. М., 1992. С.7.

Истоки обозначенной проблемы восходят к началу человеческой истории, а именно – к описанному в эпизоде Книги Бытия миру, в котором есть место только «беззаботной» и «бесполой» игре. «Инфантильный» фон игровой стратегии бытия человека предшествует его грехопадению, когда, по Дж. Рифкину: «труд в поте лица еще не стал обязателен, ни в качестве тяжелой работы или пахоты [la labeur et le labour] для мужчины, ни в качестве деторождения для женщин». Библейская интерпретация «заземления» человека связана именно с фактом его грехопадения, которое «радикальным» образом изменило как стратегию человеческого бытия, направив ее к труду, так и «выявило» пол человека и связанные с ним бинарные противоречия. К тому же правила и «пространственные координаты» игры для него радикально изменяются. Как показал Платон, теперь человек играет, не зная ни смысла, ни истинных правил игры, а просто следуя «божественным» образцам¹. У современного человека сохраняется ностальгия о мире «без труда». Ностальгия о первоначальном «золотом веке» или «рае на земле», объективированная в игре, способной вернуть в Эдем, принимает сегодня глобальные масштабы. Но, разорвав «золотые нити», человек оказался сегодня, по сути, «вне игры». Не желающий мира, в котором над ним довлеет труд, он прилагает невероятные усилия для того, чтобы преодолеть последствия «неосмотрительного» нарушения своими прародителями установленных Богом «правил игры»: стремится сделать виртуальным труд и «онтологически легитимной» игру, то есть установить в своей игре собственные правила.

Вполне закономерно возникает вопрос, который Ж. Деррида озвучил в работе «Глобализация, мир и космополитизм», а именно: означает ли, что «в самом деле, у своих истоков мир изначально не знал труда: труда еще нет или же больше нет»². Й. Хейзинга утверждает, что игра старше культуры, а значит, и существовала еще до труда³. Поэтому культуроразмерная человеческая сущность в человеке возникает и разворачивается именно в игре. Тогда ответ на вопрос Ж. Деррида таков, что, действительно, мир у своих истоков был более тесно сопряжен с игрой, нежели с трудом. Но у этого вопроса есть и другая сторона. Если именно труд, по определению, лежит в основании разделения социальных ролей на мужские и женские, то можно ли говорить, что «отсутствие» труда, равно как и «конец труда», позволяют отменить разделение гендерных ролей в отношениях мужчин и женщин. Ответ на этот вопрос дают научно-технические достижения, виртуализирующие и глобально дислоцирующие теле-труд, который, как утверждает Ж. Деррида, «влияет на труд в его классических формах, в тех формах, которые мы унаследовали, посредством нашего нового ощущения границ, виртуальной коммуникации, скорости перемещения и объема информации. Эта эволюция очевидным образом движется в направлении глобализации»⁴.

Становится понятным, что независимо от амбиций, диктующих желание или нежелание с обеих сторон сделать шаг навстречу «гендерному паритету», глобальный мир меняет взгляд на роль мужчин и женщин в тех сферах жизни, в которых определяющей системой отношений являются отношения трудовые в широком смысле, то есть в экономической сфере. Вместе с тем набирает инерцию тенденция к сокращению ролевой дистанции между полами, а ее практическая реализация напрямую связывается с теми имманентными изменениями в гендерном разделении труда, которые строятся на фундаменте нового общественного порядка, создающего условия для устранения прецедентов разделения труда по половому признаку⁵. Разделение труда – важная составляющая гендерной политики общества. Во-первых, современное производство уже по большей части не требует от работника «применения» в труде гендерно-специфических качеств. А во-вторых, что касается традиционно декларируемых различий между мужским, склонным к формальной логике, и женским, склонным к интуиции и озарениям, типам интеллекта, то они нивелируются с появлением компьютерных технологий. Более того, появляются гипотезы, прогнозирующие постепенное возвращение современной культуры к некоему подобию матриархата. По-видимому, XXI век стоит у истоков не только смены «гендерной парадигмы», но и у оформления новых гендерно-игровых сценариев, основой которых будут изменившиеся гендерные приоритеты, заявленные именно в трудовой сфере. И, как выясняется, не только в трудовой.

Как уже было сказано выше, бытие современного мира маркируется информационными признаками. В целом информационный мир стал особым тектоническим пластом, «естественные» процессы развертыва-

¹ Платон. Законы: пер. с древнегр. М., 1999.

² Деррида Ж. Глобализация, мир и космополитизм // Космополис. М., 2004. № 2 (8). С. 130.

³ Й. Хейзинга. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня.

⁴ Деррида Ж. Там же. С. 131–132.

⁵ Делокаров К.Х. Женщина и ценности западноевропейской цивилизации // Общественные науки и современность. 2000. № 4. С. 68–74; Журженко Т.Ю. Дискурс рынка и проблема гендера в экономике // Общественные науки и современность. 1999. № 5. С. 175–187. Кочкина Е.В. Женщины в российских органах власти // Общественные науки и современность. 1999. № 1. С. 173–183; Степанова Н.М. Опыт использования гендерных квот в странах Западной Европы // Общественные науки и современность. 1999. № 4. С. 185–192.

ния полионтичности которого в онтологических слоях ментального поля культуры образуют единое пространство с игрой и гендером, где игра в статусе виртуальной реальности интерпретируется как «мир абсолютных возможностей». Можно с полной уверенностью говорить о появлении нового типа культуры виртуальной реальности, которая «обладает собственным набором ценностей, стандартов, языка, символов»¹. Именно благодаря появлению компьютера образовалось новое, ранее считавшееся некой «утопией», игровое гиперпространство, позволяющее включаться в игру, находясь в любой точке земного шара, в режиме «on line». Интернет-игра превращает жизнь в единую недифференцированную реальность, когда становится крайне затруднительно выполнимой задачей провести демаркационную линию между внешним и внутренним миром, между объективной и виртуальной реальностью. И в этом смысле глобальный формат интернет-коммуникации оказался бесконечной игрой, технологией возможного бытия, максимально созвучной с особенностями культуры постмодернизма, для которой характерны незавершенность, открытость личности, потенциальность как отличительная черта человеческого существования. Симптоматично и то, что эта заданная в глобальном мире ситуация информационно-игровой гиперреальности, абсорбирующей и поглощающей реальность и представляющей ее в символизме симулякров, уже принимается современной цивилизацией как данность.

Отметим еще одно важное обстоятельство. Современный человек субъективно живет в «разорванности» двух миров: реального социального бытия и бытия информационного, маскирующего отсутствие подлинной, «физически» ощущаемой, реальности, а потому ему приходится решать двойную задачу с тем, чтобы стать субъектом не только социального, но и «символического» информационного мира. Э. Тоффлер утверждает, что «мы станем первой цивилизацией, которая заставит высокие технологии производить (взамен реальным предметам. – Л.К.) самый недолговечный, но и самый устойчивый продукт – человеческие ощущения»².

Ситуация становится особенно напряженной, когда объективация реальности касается возможностей идентификации пола/гендера. Социальный мир традиционно жестко объективирован и структурирован, что связано с установлением рамок самокатегоризации человека как социального субъекта, в том числе в границах пола. Информационный мир принципиально безграничен, и самопрезентация в нем носит децентрированный и виртуальный характер. Это обстоятельство создает дополнительные ментальные нагрузки на существование человека в пространстве Интернета. Здесь ему приходится виртуально реконструировать собственную гендерную идентичность, осмысливать ценностные ориентиры своей деятельности, формировать себя как активного субъекта коммуникации. Другая сторона самопрезентации строится на создании, моделировании «сетевой» идентичности, отличной от реальной, примером которой может служить широко распространенная в Интернете виртуальная «смена пола». Анонимность сетевого общения позволяет использовать ресурс Сети как возможности исследовать отношения между полами, как стремление приобрести новый гендерный опыт, как практику экспериментирования в рамках гендерной роли.

В современной культуре традиционный субъект игры «рассеивается» в «сетевых структурах». С одной стороны, глобальная Сеть, расширяя свою «нишу» в культуре, втягивает человека в свою орбиту и лишает его тем самым того конкретного ментального и экзистенциального топоса, в котором он идентичен с собственным «Я». Человек здесь неотвратимо погружается в безличное «пространство потоков» и «бездвременное время» мгновенных информационных сообщений и *игровых транзакций*. С другой стороны, та же самая культура наделяет гендерные группы своего рода «молекулярной мобильностью», в силу которой в Интернете они получают возможность произвольной самоорганизации и мгновенной концентрации своих ментальных усилий в символическом пространстве игры.

Интернет вобрал в себя практически все возможности моделирования реальности и, сохраняя анонимность, дистанцированность и гибкость, воплощает в своем трехмерном пространстве любой акт человеческого существования, имитируя не только реальность, но и мироощущение и мировосприятие. Выступая в качестве глобального «текста», Интернет не навязывает те или иные ценности, он их только как бы «предлагает», но делает это «предложение» навязчиво и достаточно соблазнительно. Сеть становится ловушкой желаний: желаний видеть, чувствовать, переживать. А поскольку эти желания никогда не удовлетворяются до конца, они инициируют специфический экзистенциальный «голод», то есть «зависимость» сознания от источника удовлетворения. Именно благодаря своей глобальности, Интернет ферментирует «гипержелания» и тем самым имеет множество «лазеек» для того, чтобы «голод» практически никогда не был удовле-

¹ Образование и информационная культура. Социологические аспекты: тр. по социологии образования. Т. V. Вып. VII / под ред. В.С. Собкина. М., 2002. С. 403.

² Тоффлер Э. Шок будущего. М.: АСТ, 2008. С. 262.

творен. Интернет «соблазняет» возможностью игры, являясь на самом деле одним из латентных проявлений ее власти. Глобальная Сеть усиливает игровой элемент в культуре, втягивая практически весь мир в бесконечную глобальную Игру. И если в самом начале культурной истории игра как культурная форма занимала среди других культурных форм определенную «нишу», то сегодня благодаря в том числе и Интернету, игра вышла за пределы этой «ниши». Игра облачается в «одежду» культуры, что существенно преобразует ее лик. Игра становится как бы «интерфейсом» культуры. То же самое можно сказать и о культуре, ассимилировавшей в свое тело игру. Игра, согласно своей динамичной природе, изменяет многие параметры культуры.

А. Моль говорит о культуре как об интеллектуальном аспекте искусственной среды, созданной человеком в ходе своей социальной жизни, а динамику культуры связывает с динамикой массовых коммуникаций, коммуникационные же отношения – с научно-техническими достижениями в этой области¹. Для культуры эти достижения имеют как положительную, так и отрицательную сторону, поскольку они, как и всякий процесс общественного развития, сотканы из противоречий. Так, движимое техническим прогрессом быстрое развитие средств массовой коммуникации создает некоторое противоречие «логически упорядоченного» и «мозаичного» в существовании как культуры в целом, так и отдельного человека. Человек просто не успевает за «взрывом информации». Моль говорит о то и дело возникающих «зазорах» в передаче информации, которые являются «ловушками» для сознания. В конечном счете, речь идет об игре, которую информация инициирует, а иногда и провоцирует в массовом сознании. Вследствие концентрированного, массивного воздействия информационных технологий на человека его сознание практически утрачивает способность к различению объективности и необъективности критериев истины. Материальность и бесспорность практики заменяются для него «виртуальным» характером представлений, задаваемых и создаваемых СМИ в «медиа-пространстве» мнениями и восприятиями. Сознание человека оказывается как бы в зеркальном зале, стены, пол и потолок которого причудливо, бесконечно и разнообразно отражают друг друга, создавая игру бесконечности. Мир превращается в цепь «виртуальностей», ожиданий, имитаций и репрезентаций, и человек, в конце концов, утрачивает способность управлять этими процессами. Причем отмечаемый многими исследователями факт победы кажимости и мнимости в борьбе с данностями говорит сам за себя.

Тем не менее современные оценки глобализации как траектории движения культуры в историческом пространстве и времени указывают на наличие в этом процессе признаков диалектического характера. Противоречие процесса глобализации заключается в равных по силе, но противоположных по направлению и знаку тенденциях. Обратной стороной технического прогресса является снижение духовного потенциала. По мнению Ортеги-и-Гассета, стремление к «высокой культуре» сопровождается ее «дегуманизацией», природа, жизнь человека – «технологизацией» и «индустриализацией», а человеческая индивидуальность – «массовизацией». К тому же дискурс глобализации строится на субстантивации «индустрии» красоты, тела, секса, моды и т.п., охватывающей все новые и новые ментальные поля гендерной культуры, в которые попадают даже те из них, которые изначально считались «традиционными».

Информационная революция как продукт глобализации качественно изменила представление человека о собственных возможностях. Новые технологии сделали принципиально достигаемыми ранее невозможные в своем осуществлении притязания человека. Именно имплантация «технического» компонента в процессы развития культуры имеет следствием такие явления, как тиражирование, редупликация, культурный «импорт», вестернизация и другие. Инверсионные тенденции глобализации, распространившиеся на сознание человека, коснулись и изменений в базовой дихотомии «природа – культура», которые отразились не только на проблеме экологии природы, но и стали одной из центральных проблем, существенно изменивших жизненный контекст человека. Человек перешел границу своего «естественного» существования и переместился в иную систему координат – «искусственный» мир информационных «фантомов», где присутствуют иные параметры его экзистенции. Реальность качественно усложнилась – в ней появились многообразные процессы, по большей части с отрицательными для человека значениями, широкомасштабное проявление и долгосрочные закономерности которых им ранее не прогнозировались. Стремление человека к обретению устойчивости явлений и событий собственной жизни на деле обернулось их множественностью, разнородностью и непредсказуемостью.

Технологический прогресс оказывает непосредственное влияние на ферментацию глобальных процессов. В роли «лидера» здесь выступает скорость. Увеличение скорости сопряжено с изменениями масштабов времени и пространства. Человеком, его сознанием предъявляются повышенные требования к «включению» в новый скоростной режим. Скорость, которую Э. Тоффлер назвал «стихийной силой», движу-

¹ Моль А. Социодинамика культуры: пер. с фр. / вступ. ст., ред. и прим. В.В. Бирюкова, Р.Х. Зарипова, С.Н. Плотникова. М., 1973. С. 83.

щей «грохочущий поток перемен», имеет более важное значение, чем *направление* этих перемен. Футуролог убежден, что в скором будущем человечество ждет «адаптационный срыв», который будет носить массовый, глобальный характер¹.

Скорость процессов, происходящих в отношениях современных мужчин и женщин, редуцирует эти отношения к тем их формам, которые не требуют в своем развитии «вызревания», а могут осуществляться исходя из примитивной, инстинктивной природы. Рождение глубоких чувств испытывает дефицит не только времени, но прежде всего возможности занять экзистенциальное пространство. А это пространство занято у обоих полов переживаниями, так сказать, первого плана: карьерный рост, социальный статус, материальное благополучие и многое другое, все, что неразрывно фундирует отношения полов. Глобальный масштаб регресса и «инфляции» гендерных ценностей личности является следствием их синхронности с быстро изменяющимися стандартами экономических и политических отношений в обществе.

«Быстрота, с которой все меняется, энергия и напор, с которыми все совершается», начинает угнетать не только людей «архаичного склада», но и даже тех, кто стремится к переменам. По-видимому, не случайно пространство «разлада их жизненного ритма с ритмом эпохи»,² как и прежде, занимает игра – культурная форма, в ментальном поле которой эти ритмы синхронизируются. Потенциал игры настолько высок, что в состоянии создать мощное ментальное поле, охватывающее едва ли не весь жизненный мир человека, создавая в его экзистенции консонансную среду.

Среди феноменов глобализации, изменяющих ментальное поле гендерной культуры, выделяются технологии high-hume, направленные на изменение человека, нацеленные на получение многообразных и разносторонних эффектов самопрограммирования. Технологическая эволюция направляет вектор трансформаций на живое человеческое сознание, перестраивая и направляя технологии на изменение общественного сознания и духовной культуры. Непосредственно сопряженная с прямым воздействием на собственное сознание, эволюция сознания открывает принципиально новое направление своей эманации – «ментальное». К ним добавились технологии генной инженерии, которые позволяют изменять и физическую «оболочку» человека, среди которых, в частности, можно назвать приобретающие все большую «популярность» операции, связанные с переменой пола. В этом ключе распространение информационных технологий, особенно технологий high-hume, искусственно ограничило сферу применения формальной логики и расширило сферу так называемой «экзистенциальной» логики, выполняющей функцию своеобразной репрезентации конкретно-личностного бытия³. В такой редукции не мышление в его картезианском понимании, а переживание творческого становления рассматривается сегодня в качестве критерия человеческого существования⁴.

Человечество XXI века стремительно эволюционирует от логического мышления к креативному формированию общественного сознания, которое теперь стало одной из «технологий», где стирается грань между физически существующим фактом и «игрой» с ним. Процессы и феномены глобализации все более приближаются к тому рубежу, о котором говорил и предупреждал Й. Хёйзинга, – к игре как имитации жизни. Так, мы уже отмечали, что виртуализация, достигаемая с помощью современных компьютерных возможностей, порождает, по сути, параллельный мир, параллельную реальность, связи которых с жизненным миром истончаются. Ослабевающим от экзистенциального напряжения сознанием человек пытается разделять мир жизни и мир игры, но мир игры форсирует свое воздействие, которое по своей глобальности, силе и привлекательности превосходит мир жизни. «Выброшенному» в новый для себя мир человеку необходимо заново строить отношения, и прежде всего отношения с противоположным полом, формат и содержание которых изменился. И здесь глобальный мир диктует ценности, направленные на поддержание существования этого мира, а значит, человек вынужден следовать этим требованиям, хочет он того или нет. Представления о «мужественности» и «женственности», «любви», «верности» и других основополагающих ценностях в отношениях между полами в эру глобализации стали не чем иным, как «предметами», втянутыми в орбиту игры, попросту – игрушками и фетишами, «метками», получившими силу знаков, моделирующих представление об отношениях. По словам Ж. Бодрийяра, современная эпоха – это особый код, а эмблемой этого кода служит мода с ее игрой различительных оппозиций «польза/бесполезность»⁵. Мода предлагает мужчинам и женщинам всеобщий эквивалент отношений, включающий игру этих оппозиций, а вернее, эквивалент, разыгранный

¹ Тоффлер Э. Шок будущего: пер. с англ. М., 2001. С. 15–16.

² Х. Ортега-и-Гассет. Восстание масс. С. 25.

³ Исаев А.А. Философия как экзистенциальный выбор // Философские науки. 2005. № 6. С. 59–62.

⁴ О технологии «high-hume» см.: Делягин. Игры и правила новой эпохи. С. 58–77.

⁵ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М., 2000. С. 174.

внутри самой игры. Поэтому в пространство двойной игры отношений попадают те элементы, которые в мире считаются «модными» в буквальном смысле¹. В конечном счете, мужчинам и женщинам, втянутым в глобальную игру гендерной моды, навязываются те или иные модели отношений. Принимая правила этой симулятивной игры, они оказываются в виртуальном пространстве условностей, продиктованных правилами все той же модной игры.

Сказанное позволяет сделать вывод о том, что посредством игры моделируется не только обобщенный и идеальный образ *возможного мира*, который существует пока еще в потенци, но и образ *возможного человека* и возможных гендерных отношений. Игра имеет свойство «консервировать» любую информацию, поэтому для человека она выступает в качестве транслятора и репрезентатора информационных модулей гендерной системы, а также «механизмом» производства, воспроизводства и управления современными глобальными гендерными процессами.



УДК 111. 1

Н.А.Черняк

ВЗАИМООТНОШЕНИЕ С ДРУГИМ: ПОНИМАНИЕ ИЛИ ВОПРОС

В статье рассматривается проблема взаимоотношения с Другим (Чужим) в феноменологической и экзистенциалистской перспективе. Выясняются возможности и роль понимания в регуляции человеческих отношений (межличностных, национально-этнических и проч.).

Ключевые слова: другой, бытие-с-другим, понимание, феноменология опыта, ответ.

N.A. Chernyak

MUTUAL RELATION WITH THE OTHER: UNDERSTANDING OR QUESTION

The issue of mutual relation with the Other (Stranger) in phenomenological and existential prospect is considered in the article. Possibilities and role of understanding in regulation of the human relations (interpersonal, national-ethnic and others) are revealed.

Key words: the other, existence with the other, understanding, experience phenomenology, answer.

Было бы не совсем правильным утверждать, что тематика Другого («Иное», «Чужое») является специфической лишь для сегодняшней философии, т.е. философии конца XX – начала XXI вв. Известно, что проблема Другого обсуждалась в «Феноменологии духа» Гегеля, в «философии жизни», феноменологии, экзистенциализме, герменевтике и других направлениях философской мысли. Вместе с тем следует признать, что особую остроту и актуальность она приобрела именно в наше время. И дело заключается вовсе не в моде на то или иное веяние в культуре и философии. Дело в том, что взаимодействие, столкновение с Другим, Чужим становится фактом повседневной жизни. Не вызывает сомнения, что не только ближайший, но мир в целом, становится мультикультурным; в обжитый нами, понятный, доступный мир вторгаются иные формы общежития, которые выходят за границы нашей осведомленности, понятности и поэтому аттестуются как чужие. В этой связи возникает вопрос: что же такое «чужое», «другое» и как жить, как устанавливать отношения с Другим?

Как видим, проблема имеет прежде всего практический характер. Однако это обстоятельство не только не отменяет, но, пожалуй наоборот, делает необходимым философское осмысление феномена Другого, Чужого, выявление предельных оснований «инаковости», «другости», «чужести», их внутренней определенности, а также выяснения вопроса о том, в каких описаниях (онтологии или эпистемологии) «Чужое» в наибольшей мере выражает себя и как эти описания соотносятся с классическими эпистемологическими конструктами (Я, трансцендентальный субъект, единое, тождественное, абсолют и др.).

¹ Шаров К.С. Гендерные аспекты моды // Вопросы философии. 2007. № 7. С. 50–64.