

ХОЛИВАР КАК СОВРЕМЕННАЯ ФОРМА АГОНАЛЬНЫХ ИГР НОМО LUDENS

Гераськин Дмитрий Вячеславович

студент, Омский государственный педагогический университет, РФ, г. Омск

Горнова Галина Владимировна

научный руководитель, профессор, Омский государственный педагогический университет, РФ, г. Омск

Культура есть искусственное творение человеческого разума, порождённая в ответ на вызов со стороны природных сил. Желая защититься от хтонического и непонятного, древние впервые создают абстрактные образы, объяснительную модель окружающего их мира, помогающую структурировать и осмыслить, а следовательно, сделать своё жизненное пространство относительно безопасным.

Дихотомия природы и культуры послужила катализатором для генезиса общества, позволяя последнему эволюционировать и развиваться, посредством конкуренции. Желание человека превзойти природу, сделаться её повелителем, повлекло за собой извечный конфликт между «цивилизацией» и «дикостью».

Осмысляя культуру как феномен общественного бытия, голландский историк, культуролог и философ Йохан Хёйзинга опубликовал в 1938 году свой трактат под названием «Homo ludens». «Человек играющий» акцентирует внимание на положении игры в культуре, отвечая тем самым на следующие вопросы: что есть игра, каково место игрового элемента в культуре, что возникло раньше, культура или игра?

«Игра, – по мнению Хёйзинги. – Есть добровольное поведение и занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но, безусловно, обязательным правилам, с целью, заключающейся в самом этом занятии; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением инобытия в сравнении с обыденной жизнью» [3, с. 49]. Культура же формировалась за счёт игры и через игру. Последняя же, в свою очередь, не может быть сведена к феномену культуры, поскольку выступает в качестве первородной деятельности, присущей даже животным.

Осознав, что полное покорение природы чревато глобальными катастрофами, человечество перенесло свои амбиции на иной уровень бытия. Киберпространство позволяет наиболее полно раскрыть созидательные способности личности. Человек как demiurge виртуального создаёт и повелевает тем, что заключено в его пределы. Виртуальную реальность можно рассматривать в качестве надстройки над культурой, своеобразным дополнительным миром, существующим, тем не менее, по своим собственным законам и правилам. Развитие IT-технологий на сегодняшний день предварило возможность становления киберпространства как отдельного «организма». С уверенностью можно сказать, что не только индивид оказывает влияние на виртуальное, но и виртуальное оказывает существенное влияние на современного индивида. В качестве наглядной иллюстрации подходит окончание известного афоризма Ф. Ницше: «... И если ты долго смотришь в бездну, то бездна тоже смотрит в тебя» [2, с. 377]

В своём становлении виртуальное пространство поглощает и вбирает в себя разнообразные пласты культуры, накопившиеся в результате многовековой истории развития общества. Захватываемые в «орбиту» Интернета культурные аспекты, однако, редко остаются в

первоначальной форме: часть из них ассимилируется, сливаясь с виртуальным, другая, вступает в своеобразный симбиоз, а третья же, преобразуется и трансформируется под воздействием законов виртуального мира в нечто совершенно новое.

Подобной трансформации не избежала и игра. Самый простой ассоциативный ряд, который может возникнуть у современного пользователя IT-технологиями имеет приблизительно следующий вид: виртуальное + игра = компьютерная игра. Действительно, индустрия информационных технологий породила совершенно новый тип игровой активности. Однако, виртуальное пространство, а в частности Интернет, затронуло также более древние пласты культуры, имеющие игровую форму. Хёйзинга писал о так называемых соревнованиях в самовосхвалении и поношении противника, имеющих агональную т.е. состязательную форму в древних культурах: «Весьма примечательно, что как раз эта форма состязаний в самовосхвалении и хуле занимает особое место в самых различных культурах. Достаточно вспомнить о сходном поведении мальчишек, чтобы сразу же квалифицировать бранные турниры такого рода как одну из игровых форм» [3, с. 99]

Вобрав в себя этот элемент игры, Интернет придал ему принципиально новую форму, трансформировав под современные обстоятельства: «На поле битвы, по описанию древних китайских источников, царит безудержная мешанина самовосхваления, благородства, оскорблений, воздаяния почестей и т. д. это скорее состязание в моральных ценностях, соперничество в чести, а не в силе оружия.» [3, с. 99] Реальные многотысячные армии уже не собираются на поле боя для бахвальства и бравады своей силой, а военные действия целиком перенесены в виртуальное пространство. Отражает сложившуюся ситуацию и популярный неологизм «Диванные войска» – в широком смысле означающий людей, поверхностно разбирающихся в какой-либо теме, но тем не менее, активно и агрессивно вступающие в дискуссию на основе данной темы.

Флейминг (от англ. flame – пламя) – короткий пылкий обмен репликами между двумя и более участниками, обычно происходящий в публичном интернет-пространстве, реже при частной переписке, можно рассматривать в качестве типичного образчика современных интернет-баталий. Когда к двум первичным сторонам присоединяется группа поддержки в социальных сетях, флейминг может трансформироваться в свою более деструктивную форму – холивар (от англ. holywar – священная война). Под холиваром как жанром интернет-коммуникации понимается бесконечный спор участников интернет-общения по проблеме, не имеющей однозначного решения, в ходе которого каждая из сторон пытается представить свое мнение как универсальное и единственно возможное. [1, с. 668]

Интернет также поспособствовал расширению изначальных рамок состязания в похвальбе и хуле. В первую очередь это касается: количества участников, их состава, времени, причин и жанров.

Состав участников. Если ранее состязание в поношении противников и восхвалении собственных достоинств происходило внутри одной культурно-этнической группы, например: застольные соревнования в поношении у древних германцев, *mofakhara* арабов во времена язычества, то сейчас в холиваре могут принять участие представители совершенно разных народов и культур, и, что не мало важно, различных конфессий. В итоге такая игра может служить катализатором возникновения межэтнического конфликта. Ведь, согласно Хёйзинге, нередко словесные поношения оборачивались членовредительством и убийством [3, с. 102]. Следует отметить, что учёный приводил в качестве примера одну культурно-религиозную группу (в данном случае, общество древних арабов). Экстраполируя данный пример на межэтнические отношения, необходимо сделать акцент на том, что в межэтнической коммуникации не последнюю роль играет интолерантность и ксенофобия, что, в свою очередь, приводит к эскалации напряжения и деструктивным взрывам насилия.

Количество участников. Виртуальное пространство стирает границы, вследствие чего в холиваре могут участвовать великое множество людей. Если раньше: «В состязаниях могли принимать участие племена, кланы или отдельные соперники.» [3, с. 102]. То сейчас с помощью Интернета играющие группы могут мобилизовать гораздо больше человеческого ресурса.

Определённое время. Греческая культура изобиловала примерами церемониальных и праздничных соревнований в хуле: «Так, предполагают, что иамбос (иамбос) первоначально означало насмешку, шутку, особенно в связи с публичными песнями обидного и оскорбительного содержания, входившими в празднества Деметры и Диониса» [3, с. 103]. Интернет позволяет людям вступать в коммуникацию 24 часа в сутки, тем самым нарушая определённые временные отрезки, отводящиеся для состязаний в хуле. Холивар может начаться в любой момент, временная регламентация перестаёт быть частью интернет-баталий. Однако, существуют так называемые события-триггеры (памятные, либо праздничные дни), когда активность и интенсивность холиваров в Интернете возрастает. Сессионность древних словесных баталий растягивается в виртуальном, приобретая форму затяжной конфронтации.

Расширение охвата тем. В большинстве своём, подобные состязания касались чести и достоинства отдельного индивида, приближённой к нему группы людей, либо же отдельной группы людей (как указывалось ранее, это либо клан, либо племя). Интернет же упростил процесс вхождения отдельных индивидов в новые группы, дифференцирующиеся уже не по признакам родства, а по политическим, экономическим, религиозным взглядам, по принципу симпатии и принадлежности к различным научным школам. И так в игре в поношение стали участвовать: коммунисты против монархистов, кейнсианцы против марксистов, фрейдисты против бихевиористов, атеисты против верующих и т.д. Каждая группа тем не менее, по-прежнему стремится, как и множество веков назад, поднять свой престиж, авторитет за счёт хулы в адрес своих идеологических противников.

Игра – это свободная деятельность, которую индивид может осознать как ненастоящую, не имеющую связь с обыденной действительностью и тем не менее могущая полностью захватить играющего. Хёзинга настаивал на том, что игра не равно несерьёзность. Некоторые её формы могут протекать в обстановке полнейшей серьёзности и концентрации. Игра может полностью овладеть человеком, вытеснив изначальные представления о том, что это всё «понарошку». В случае с агональными играми, такими как состязание в хуле и похвальбе, такое забывание чревато человеческими жертвами. Интернет, поглощающий различные духовные аспекты человеческого бытия, зачастую усиливает проявление их изначальных деструктивных форм, создавая опасные химерические образования. Однако, стоит помнить, что согласно законам диалектики, где есть деструктивные аспекты, там есть и конструктивное их отражение.

Список литературы:

1. Лутинова О. В. Жанровые характеристики холивара // Коммуникативные исследования. – 2019. – № 3. – С. 696-711.
2. Ницше Ф. По ту сторону добра и зла. – М.: Эксмо, 2018. – С. 299-507.
3. Хёзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – СПб.: Азбука, 2019. – 400 с.