

© 2004 г.

С. А. ШАРОНОВА

ИГРОТЕХНОЛОГИИ КАК МАНИПУЛЯТИВНАЯ МЕТОДОЛОГИЯ

ШАРОНОВА Светлана Алексеевна - кандидат социологических наук, доцент Российского университета дружбы народов.

На протяжении веков философы (Э. Финк, Л. Витгенштейн, Ф. Шиллер, И. Кант, Х.-Г. Гадамер, В. Вундт) в поисках объяснения феномена игры блуждали в неразрешимых оппозициях: реальность и нереальность, серьезность и несерьезность, субъективность и объективность, свобода и анархия. Й. Хёйзинга [1] пришел к выводу, что человечеству до XIX столетия была свойственна играющая культура. При этом игра рассматривалась в ее бытийном модусе и отнюдь не претендовала на абсолютное онтологическое господство ("субстанциальность"). Современная эпоха превратила играющую культуру в игру культурой. Феноменология игры обнаруживает парадоксальные характеристики и свойства и задача статьи - обратить внимание на опасность абсолютизации игры, рассмотрения ее в качестве сути социума в рамках методологии "инженерии общественных изменений".

Эта методология фактически ориентирует на замену бытия игрой: "Дисциплинарное мышление создает новые реальности. Оно не создает внешне положительный мир, но создает собственный... Создание новых схем меняет условия чувственности, способы действия и сознание людей. Действуя в рамках новой схемы, они создают новую реальность, новые миры" [2, с. 10].

Рассмотрим предлагаемые "характерные особенности схем" с позиций системного подхода, закономерностей моделирования и теории игр.

Позиционность, "...с одной стороны, это образование действует по схеме, а с другой - использует схему как средство организации и самоорганизации" [2, с. 9].

Данное положение созвучно одной из закономерностей кибернетики. Для того, чтобы создать систему искусственного интеллекта, необходимо понять, к какому виду она относится. В классификации, которую дали программисты, появилось понятие *парадоксальной системы*, которая в состоянии не только изменяться сама, но и изменять окружающую среду, переводя ее в совершенно новое состояние [3]. Однако ни социологи, ни кибернетики, понимая, что имеют дело с интеллектуальным продуктом, не выдвигали на первый план схему. Любая схема - это структурное воплощение реальности, где структура всегда итог какого-либо теоретизирования, использующего в основе какие-то принципы. Поэтому схема всегда ущербна в силу своей упрощенности.

Закон парадоксальности системы вбирает всю сферу жизнедеятельности социальной системы, на первом плане стоит многообразие условий существования системы и ее характеристики. А делать изменения в социуме на основании схемы - значит не учитывать всего многообразия явления. Никакая рефлексия не поможет.

"Оборачиваемость" функций, "...именно схема устанавливает соразмерность способов деятельности и объектов..."

Автономность. "Схемы ничего не обозначают, кроме самих себя..." [2, с. 9].

Если схема ничего не обозначает, кроме самой себя, то каким образом она может устанавливать соразмерность способов деятельности чего-либо и кого-либо? В игровом режиме действуют несколько пространств: игровое, межличностного общения, проблемно-предметное. Каждое из этих пространств имеет свои традиции, свои практики. Если говорить языком программистов, мы имеем дело с гипертекстами. Свободный переход из одного гипертекстового пространства в другой позволяет изменять представление и поведение акторов. Здесь не схема организует деятельность, а мотивация.

Монадность. "Каждая схема представляет собой самостоятельное образование (монаду), которое совсем не обязательно должно быть связано с другими схемами или включено в какие-то другие контексты. Схема сама создает контексты" [2, с. 9].

Любая форма общечеловеческих взаимодействий представляет собой систему взаимоотношений. Вне взаимного общения не существует социума. Если есть контакт - есть взаимосвязь и взаимозависимость. В системном подходе реализуется два принципа. Первый строится на восприятии системы как единого целого, состоящего из множества элементов. Соответственно изучение системы происходит путем расчленения, а моделирование в этом ракурсе представляет собой создание модели (образца). Второй принцип состоит в том, что любая система является элементом другой развитой системы. В этом случае изучение ее ведется как целого, неделимого элемента, находящегося в более сложной системе, а моделирование чаще всего имеет вид теоретических представлений, концептов. Если в обществе создается независимая, локально замкнутая схема, то какой контекст она может создавать?

"Представительство" объектов в схеме. "Объекты (понятия, люди, вещи), включаемые в схему, подвергаются определенной трансформации. Они начинают существовать как минимум в двух состояниях. В одном из них, действуя (или двигаясь) по схеме... В другом - они сохраняются "как вещи в себе" с тем, чтобы, выйдя из организации, обрести свою самость".

Схемы "проживаются". «...Реальная передача схем происходит при "вхождении" в схему, движении в ней, принятии на себя функции "носителя" и последующего выхода с рефлексивным выделением схемы ("надетой на себя")» [2, с. 9].

Любая тотальная институция для своего создания пользуется определенными приемами. Один из таких приемов - кодификация, которая строится на технике "умерщвления". Эта техника состоит из отрицания всякой идентичности, ограничения во времени и пространстве, "вербовки", безусловного подчинения. Результатом служит "установление связей между социальными свойствами агентов и социальными функциями "тотальной институции" [4]. Если мы создаем схему вне институтов общества, производим соответствующую кодификацию, то в результате мы меняем "самость" индивида, т.е. его самоидентификацию. Стремление выхода из схемы могут чувствовать только те, кто не подчинился схеме, и только они могут сохранить свою самость. Поскольку, как мы знаем, продуктом игры всегда является человек (его мораль, сознание и нормы поведения), кодификация в игровом режиме воздействия - это не одежда, "надетая на себя", это новая сущность человека, и она необратима.

Предлагаемая, в частности С. Поповым, методология - практически новый виток развития манипулятивных тотальных технологий.

В чем происходит искажение методологических принципов социологии?

Во-первых, отрицание всех выявленных социологией предметностей социума: неравенство, иерархичность, институционализация, социокультурная динамика, воспроизводство, наличие исторического пласта, обуславливающего специфику развития общества. Вместо всего этого предлагается схема вне институциональных, социальных, культурных измерений, которая опирается лишь на представление разработчиков и рефлексию играющих. При этом предполагается, что будут возникать новые культуры. Однако предлагаемая методология не что иное, как модификация или развитие тотальных технологий. Гофман как-то заметил, что "тотальную организацию (total institution) можно определить как место пребывания и деятельности большого количества индивидов, которые в течение достаточно долгого времени отрезаны от внешнего мира и ведут совместно затворническую жизнь, формы которой эксплицитны и тщательно регламентированы" [5, p. 41]. Замкнутость таких институций не обязательно должна быть физической; данная методология ведет речь о моральном принуждении. Сокращая "частную сферу" акторов, она "выступает как наиболее эффективное средство для искоренения привычек и ожиданий, связанных с существованием, которое велось прежде" [4, С. 25]. Подтверждением могут служить заголовки некоторых публикаций журнала "Кентавр" - пропагандиста новой методологии; например, "...Тратить силы на переделку этого поколения не надо... мы набрали новобранцев..."; "...Современное образование - это топка. В ней новые идеи и проекты сгорают..." ("Кентавр", № 28, 2002).

Ни один социолог-постструктуралист не будет утверждать, что процесс "конструирования реальности" предполагает полную передачу всей власти и прав в руки небольшой группы людей. И Бурдьё, и Гидденс, рассуждая о воспроизводстве и производстве общества, опирались именно на исторически сложившиеся социальные институты, имеющие богатый запас традиций и практик [6, 7]. Теоретики конструктивизма Т. Лукман и П. Бергер также убеждены, что "институционализация имеет место везде, где осуществляется взаимная типизация опривыченных действий деятелями разного рода"; при этом "взаимные типизации действий постепенно создаются в ходе общей истории. Они не могут быть созданы моментально. Институты всегда имеют историю, продуктом которой они и являются" [8, с. 92]. Таким образом, попытка создания так называемых новых "социальных организаций": "корпорации газодовиков, компьютерщиков или региональных чиновников", - это попытка создания новых институтов. Но стремление "систематизировать социально классифицированных индивидов в соответствии со своими собственными принципами" не может реализоваться в полной мере, так как "иерархия мобилизованных индивидов и качеств, которую она устанавливает, не полностью автономна от внешних иерархий" [4, с. 35].

Искаженная социализация. *"Создается новая социальная организация - не классовая и не стартовая. Центры власти и влияния теряют свою жесткую привязанность к государственным образованиям и институтам... Равноправие и самоорганизация культур становится фактом реальной жизни. Множество самостоятельных миров со своими культурными нормами начинают отделяться от государственной, этнической, территориальной и хозяйственной прикрепленности и жить поверх всего этого, самостоятельно, формируя собственные смыслы жизни и способы самоидентификации"* [3, с. 2].

Под процессом социализации имеется в виду набор ценностей и практик, который индивид собирает в течение своей жизни и пользуется им. И ценности, и тем более практики нельзя принять и усвоить, не совершив определенного поступка, действия. Ибо именно в момент принятия решения человек делает выбор и ценностный, и практический. И именно от этого выбора зависит его дальнейший жизненный путь. В повседневной жизни наши поступки предполагают ответную реакцию и оценку другими людьми. Болезненный опыт неудачи учит нас, корректирует наши представления, меняет ценностные ориентации, а следовательно и поступки. Положительный опыт способствует закреплению проявленных моральных и нравственных ценностей.

Однако если вы находитесь в игровом пространстве, здесь усиливается фактор нереальности и возникает возможность искажения вашей социализации.

Актор, свободно перемещаясь в игровом пространстве, знает, что его деятельность происходит в нереальности. Поэтому ошибки здесь не будут столь болезненны, как в реальности, здесь можно вернуться назад и "переиграть" ситуацию, можно "зачеркнуть" прошлое и продолжать игру, как будто ничего не случилось т.д. Вы свободны в своих действиях, и ваша свобода ничем не ограничена. Неважно, где вы играете - в Интернете или в жизни - вы всегда находитесь в нереальности, как теперь говорят, в виртуальной реальности. Такая свобода от реальности и уводит адептов новой методологии в полное анархическое состояние: отрицание социальных институтов, страт, классов и т.п.

Если принцип схематизации жизни реализуется на уровне одного индивида, какие последствия мы можем тогда иметь? На мой взгляд, одним из ярких примеров является известный феномен

подростков-убийц (подростки, приходящие в класс и ни с того ни с сего расстреливающие своих одноклассников). Этой проблемой занимались американские психологи и не нашли объяснений. А ответ лежит как раз в игре, вернее в искажении процесса социализации через игру. Интернет с его возможностями подросток воспринимает как игру: открыть новые возможности, преодолеть новые уровни трудностей, добыть информацию и т.п. Доступ к любой информации позволяет вам реализовывать ваш круг интересов. Вы вправе выбрать и канал обратной связи, которая одобряет ваши действия, ваш образ мышления. Подросток живет как бы параллельной жизнью, где ценности подлинной реальности ("бытия") постепенно подчиняются или подменяются виртуальными. Ограничение своей "частной сферы" индивид осуществляет самостоятельно, постепенно сокращая круг общения и информации на выбранных для себя принципиальных позициях. Не имея реальных контактов, которые бы корректировали этот ценностный набор, не имея достаточного жизненного опыта, в какой-то момент он реализует свою виртуальную мораль в так называемом реальном обществе. Это как раз тот случай, когда виртуальная мораль не связана ни с институтами, ни с социальными слоями, стратами или классами.

Социализация либо ее искажение происходит, если подростков включают в игротехнологию, например, бойскаутов, только здесь отбором ценностей занимается не сам подросток, а организаторы (игротехнологи) данного движения, организации. Они прописывают и начинают вживать схему в социум. Социологи говорят о необходимости взаимодействия социальных институтов, их взаимовлиянии, в результате которых происходят качественные изменения в обществе. Здесь же вы свободны от такой коррекции, поскольку находитесь вне социума, этот социум вы как раз выстраиваете сами, формируете его самостоятельно. Примером такой социализации может служить пионерская организация. Ее предназначением было воспитывать подрастающее поколение в духе коммунистических идей. Но даже там присутствовала опора на наличные социальные институты - образования, политики, культуры.

Итак, следуя методологии С. Попова, мы практически отдаем приоритет нереальности. Однако жизнь уже доказала, что любые построения аналогичного типа в конце концов разбиваются о законы развития общества. В качестве примера таких теоретических построений (схем), реализованных в жизни, можно привести концепцию проведения революции в одной стране, и программу построения коммунистического общества. Какие доводы могут быть выдвинуты для отнесения данных концепций к игровым технологиям? Во-первых, преобразование реальности в нереальность и обратно (создание теоретических проекций справедливого общества). Во-вторых, в процессе игры (реализации концепции) велась рефлексия ситуации и разрабатывались конкретные процедуры деятельности (например, процедура "Вся власть советам", которая проводилась или снималась в зависимости от обстоятельств), отрабатывались правила игры (подчинение всей жизнедеятельности общества партийной идеологии, главным проводником идеологии было образование). В-третьих, "свобода воображения авторов" по созданию нового государства не была скована научными направлениями (в частности, в основу знаменитой "концепции единой трудовой политехнической школы" были заложены все передовые идеи того времени, невзирая на их методологическую принадлежность).

В трудах российских ученых можно встретить такое выражение, как "мифотворчество" советского периода. Одним из таких мифов был миф о создании однородного, бесклассового общества. Как показали социологические исследования в области образования, проведенные группой ученых во главе с В.Н. Шубкиным, несмотря на все заверения партии и правительства институт образования в социалистическом обществе продолжал воспроизводить неравенство. Таким образом, чем свободнее вы в воображении, тем дальше от ценностей и норм общества.

Искаженная практика. *"Указанная деятельность создает новый мир - "третью природу": мир символической реальности. Причем эта символическая (или виртуальная) реальность постепенно начинает становиться ведущей в организации общественной жизни" [2, с. 5]; "...схемы (а не знания и понятия, которые сами появляются в рамках тех или иных схем) становятся основным средством мышления и действия" [2, с. 9].*

В процессе вторичной социализации, как известно, активно участвует институт образования. Чтобы понять, насколько пагубным может быть использование игротехнологий в образовательной среде, необходимо знать свойства игры. Одно из таких свойств заключается в том, что игра никогда не кончается. Игра - это не только социальная или педагогическая, или терапевтическая технология, игра - это феноменальное явление бытия. Начатая в технологическом аспекте, игра продолжается и в жизни. Погруженные в рефлекссию учащиеся, продолжают жить в игровом пространстве еще длительное время после окончания игры. Всем известен этот синдром "торможения", когда актеры звонят, ищут встречи с руководителем игры, чтобы поделиться новыми мыслями, идеями.

Следующее свойство игры - она не имеет результата. Попытки в начале 90-х годов ввести деловые игры в процесс обучения в общеобразовательных школах в виде самостоятельной дисциплины потерпели неудачу. Во-первых, подростки очень активно входили в игру и подчинялись игровому воздействию: их захватывал творческий процесс, свобода самовыражения. Однако прозрение от того, что результат не интересует никого, осознание того, что пережитые минуты счастья творческого полета - это только манипуляция с целью активизации их мотивации учебы, - все это приводило к психологическим срывам. Во-вторых, деловая игра не имеет предмета изучения, как например, математика и другие дисциплины. Поэтому она обращается к конкретным предметам и в весьма насыщенном учебном процессе не облегчает, а скорее отягощает школьную жизнь.

Разрушительное воздействие игры проявляется и в том, что итог игры в виде победителя или побежденного не однозначен; раз конца игры нет, то выигрыш со временем может обернуться проигрышем. Созданная схема, как бы она затем не рефлексировала, уже запрограммирована на определенные параметры "успеха", "выигрыша". Однако жизненная ситуация намного сложнее любой схемы.

Обязательными элементами игры является эмоциональная экспрессия и перемещение в не-реальность. Представьте себе, что созданная кем-то схема "вживается" в жизнь через образовательную среду, имея в качестве негативного базиса все вышеизложенные аргументы, при этом ее воздействие усилено этой самой эмоциональной экспрессией и виртуализацией реальности. Мы получаем общество, состоящее из людей, страдающих игровой зависимостью. Известно, что при каждой игровой школе существует определенная группа людей, которая стремится участвовать во всех играх, поскольку испытывает потребность пережить снова и снова эйфорию игровой страсти. При этом существуют и игротехнологи, которым совершенно неважно, во что играть и для чего - главное испытывать чувство власти над людьми, их эмоциями, поведением.

Теперь представим, что на этом фоне знания заменяются схемами, т.е. технологизируется сам процесс обучения. Если нацеленность всего игрового арсенала идет только на технологический аспект - на схему, то на первый план выходят лишь ответственность акторов друг перед другом за сохранение и реализацию схемы при игнорировании обязательств перед другими социальными средами. Если мораль игры состоит только в реализации кодификации морали схемы, то игра превращается в манипулятивную технологию, а игровые действия - суть закрепление предлагаемой практики. Соответственно происходит роботизация личности и тиражирование полученного результата. Если образование воспроизводит общество, то какое общество оно будет воспроизводить, если возьмет за основу предлагаемую методологию?

Игра на протяжении многих веков служила созидательным процессам. Человек, играя, познавал мир. Положительным воздействием игры в процессе обучения пользовались и раньше. Игра позволяла стимулировать обучение; способствовала регулированию нагрузки, снимая напряжение через релаксацию; она помогала формировать моральные ценности, учила нормам поведения. Современные игровые технологии помогают усилить все эти положительные качества. Речь не идет о том, что игра вредна. Речь о том, что не только неграмотное применение игры может привести к тяжелым последствиям, но и сама методология может иметь разрушительную направленность. И если недостатки проведения можно корректировать, то недостатки методологии распознаются только в виде печальных последствий.

За любой игровой схемой стоит человек, ее создавший. Подменять жизнь игрой значит способствовать развитию манипулятивных структур в обществе, опирающихся на тотальные принципы. Тотальная же институция уничтожает основы социализации.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Хейзинга Й. Homo Ludens (человек играющий). М., 2001.
2. Попов С. Методология организации общественных изменений // Кентавр, методологический и игротехнический альманах. 2001. № 26. С. 2-13.
3. Управление, информация, интеллект. М., 1976.
4. Пуэнто Л. Личный опыт и научное требование объективности // Начало практической социологии. М., 2001.
5. Goffman E. Asiles. Etudes sur la condition sociale des malades mentaux. Paris, 1968.
6. Бурдые П. Практический смысл. СПб., 2001.
7. Giddens A. New rules of sociological method: A positive critique of interpretative sociologies. L., 1976.
8. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. М., 1995.