

КУЛЬТУРА

С.А. КРАВЧЕНКО

Играизация российского общества**(К обоснованию новой социологической парадигмы)***

Современный мир и Россия входят в новую историческую эпоху, для которой характерны не только *невиданные ранее социальные и культурные реалии*, но и главное - *особый механизм* их развития. Лауреат Нобелевской премии бельгийский физико-химик И. Пригожий показал, что развитие человеческой цивилизации связано со случайностью, рисками, многовариантностью и альтернативностью. Он и другие ученые провели исследования *самодвижения материи*, в основе которых лежали вероятностные процессы необходимости и случайности. Особо отметим два вывода из их исследований: 1) мироздание - "более не пассивная субстанция, описываемая в рамках механистической картины мира, ей также свойственна спонтанная активность"; 2) "необратимость начинается тогда, когда сложность эволюционирующей системы превосходит некий порог. Примечательно, что с увеличением динамической сложности (от камня к человеческому обществу) роль стрелы времени, эволюционных ритмов возрастает" [Пригожий, Стингер, 2001, с. 18, 265].

Из этих выводов применительно к социокультурным реалиям следуют отказ от принудительной каузальности, нелинейность и иррациональность развития мира, сложность предсказуемости будущего. При переходе обществом *определенного порога развития* (таким порогом является вступление в фазу постмодерна) беспрецедентно возрастает сложность социокультурных структур, качественно увеличивается их внутренняя саморефлексия, что проявляется в утрате гомогенности, стабильности, возрастании непредсказуемых флуктуации [Bauman, 1993, 1992; Ritzer, 1997; Козловски, 1997].

Естественно, постмодерн не мог сразу проникнуть во все культуры, охватить все сферы общественной жизни. Поэтому, на мой взгляд, ныне постмодерн сосуществует с модерном и правильнее говорить об *особенностях постмодерна* применительно к конкретному социально-культурному пространству, в частности к России. Однако в любом случае речь идет о качественных переменах в обществе.

Одной из коллективных реакций (но весьма существенной) на эти жизненные новации становится *играизация*, под которой я понимаю: 1) *внедрение принципов игры, эвристических элементов в прагматические жизненные стратегии, что позволяет индивидам посредством саморефлексии достаточно эффективно*

* Работа выполнена при финансовой поддержке Российского фонда фундаментальных исследований (проект № 00-06-80016) и Министерства образования РФ (государственный грант № 441).

К р а в ч е н к о Сергей Александрович - доктор философских наук, профессор, заведующий кафедрой социологии Московского государственного института международных отношений МИД РФ.

выполнять основные социальные роли, адаптироваться к "обществу в действии";

2) новую, формирующуюся парадигму рациональности, характерную для современных условий неопределенности, распространения институциональных рисков;

3) фактор конструирования и поддержания виртуальной реальности неравновесного типа;

4) социологическую парадигму с теоретико-методологическим инструментарием, позволяющим анализировать постмодернистское общество.

Прежде всего, сравним играизацию с игрой. В этом будет полезна известная работа Й. Хейзинги "Homo ludens", в которой представленная концепция игры получила широкое признание. Играизация, как и высшие формы игры социального характера (в отличие от игр животных), представляет способ переживания реальности, предполагающий взаимопроникновение игровой деятельности и культуры. Социальные игры (зрелища, музыка, маскарады, турниры) присущи только человеку [Хейзинга, 1997, с. 26-27]. Играизация и игра олицетворяют собой свободную деятельность человека. Они не могут осуществляться "по принуждению". Как играизации, так и игре свойственна страсть, то, что Хейзинга назвал "напряжением": "Напряжение - свидетельство неуверенности, но и наличие шанса... Именно элемент напряжения сообщает игровой деятельности, которая сама по себе лежит вне области добра и зла, то или иное этическое содержание. Ведь напряжение игры подвергает силы игрока испытанию: его физические силы, упорство, изобретательность, находчивость, мужество и выносливость, но вместе с тем и его духовные силы" [Хейзинга, 1997, с. 30].

Тем не менее играизация отлична от игры, которая есть деятельность, лишенная прямой практической целесообразности. В ней все осуществляется "ну просто", "как будто взаправду", "понарошку". «В этом "ну просто" всякой игры, - отмечает Хейзинга, - заключено осознание ее неполноценности, ее разворачивания "понарошку" - в противоположность "серьезности", кажущейся первичной... Не будучи "обыденной жизнью", она стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей. Она прерывает этот процесс. Она вторгается в него как ограниченное определенным временем действие, которое исчерпывается в себе самом». Играизация не знает строгих правил, напротив, она их постоянно корректирует и создает новые модели деятельности; нарушение же правил игры ведет к исключению из нее: "правила игры беспорядны и обязательны, они не подлежат никакому сомнению... Стоит лишь отойти от правил, и мир игры тотчас же рушится. Никакой игры больше нет" [Хейзинга, 1997, с. 28, 30].

Играизация прагматична, что проявляется в следовании узкопрактическим интересам, соображениям выгоды и пользы; в противоположность этому существует «внутренняя связь культа с игрой... Само понятие игры как нельзя лучше охватывает это единство и неразрывность веры и неверия, это соединение священной серьезности с "дурачествами" и притворством». Играизация охватывает все слои общества, в то время как игра доступна в полной мере лишь избранным: "Игровое сообщество обладает, вообще говоря, склонностью сохранять свой постоянный состав и после того, как игра уже кончилась... присущее участникам игры чувство, что они совместно пребывают в некоем исключительном положении, совместно делают одно важное дело, обособляясь от прочих и порывая с общими для всех нормами, простирает свои чары далеко за пределы продолжительности отдельной игры" [Хейзинга, 1997, с. 38, 42, 31].

Игра выполняет особые, свойственные только ей функции становления личности. Известный американский социолог Г. Мид, основоположник символического интеракционизма, рассматривает игру как главный фактор *первичной социализации*. Соответственно, он выделяет начальную стадию в развитии личности индивида, обозначенную им как стадия игры (*play stage*), на которой ребенок играет чужие роли (учитель, доктор, продавец), и соревновательную стадию (*game stage*), предполагающую адекватное исполнение ребенком своей собственной роли, а главное - развитие соци-

альной способности оценивать себя глазами других. В итоге благодаря игре индивид начинает жить в одном мире с другими людьми. Игровая ситуация в отличие от игры предполагает освоение *специфического* знания конкретных общественных сфер, которое происходит на этапе *вторичной социализации* — последующего процесса, позволяющего уже социализированному индивиду входить в новые сектора объективного мира общества.

Как видно, и по содержанию, и по функциям игровая ситуация во многом отлична от игры, которая в концентрированной форме определяется как "разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и предоставляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей" [Постмодернизм... 2001, с. 293-294].

Рассмотрим более конкретно содержание феномена игровой ситуации в свете определения, предложенного выше.

1. Игровая ситуация представляет собой *внедрение принципов игры, эвристических элементов в прагматические жизненные стратегии, что позволяет формироваться новому типу социальной адаптации в условиях парааномии*. В отличие от классической аномии [Мертон, 1992], новых форм социальной патологии, возникших как результат "конкретного сочетания сил аномии и развития" [Comparative... 1999, p. 217], парааномия предполагает стирание принципиальных различий между объективной и субъективной реальностью, нарушение целостного мира смыслов, размывание идентичностей, культурных целей и, соответственно, институциональных средств их достижения. Используя терминологию Ж. Бодрийяра, можно сказать, что парааномия - это мир *симулякров и симуляций*, мир, в котором уничтожается соотносительность знаков и слов с истинным положением дел [Baudrillard, 1983]. При этом общественная жизнь в целом все более приобретает *хаотическое* содержание, находящееся в процессе самоорганизации. Она изменяется не только под воздействием *внешней*, принудительной каузальности, но и под влиянием *внутренней саморефлексии*, как бы внутренних команд, исходящих как от социальной структуры, так и от социальных акторов. Парааномия возникает, когда начинает размываться само представление о нормативности и девиации. Она - *естественное* состояние общества постмодерна. В этом направлении, нравится нам это или нет, развивается и российское общество.

В условиях, когда никакая реальность, никакой смысл не могут быть приняты как верные и бесспорные, игровая ситуация позволяет индивидам преодолевать напряжения на структурном и функциональном уровнях, весьма эффективно адаптироваться к этому порядку в самых разных сферах общественной жизни. Она выступает в качестве новых нормативных регуляторов социальных практик людей. Искусственная игровая ситуация становится востребованной в современных социальных институтах, структуры и функции которых все более виртуализируются. Игровые и эвристические практики социально конструируются, а затем включаются в экономические, политические и другие структуры.

Так, наравне с реальными экономическими институтами появились и развиваются современные экономические симулякры и симуляции - виртуальные компании, теневые предприятия и банки, фирмы-однодневки, разного рода "крыши" (последние особенно характерны для России). На рынках наряду с реальными сделками по купле-продаже *товаров* совершаются операции-игры с *образами* платежей, покупок, предоставлением кредитов и т.д. Зачастую игры осуществляются не с товарами в собственном смысле слова, а лишь со знаками. Манипуляции с образами и знаками постепенно превращаются в повседневные рутинные практики. Все это виртуализирует операционную среду, смешивает критерии идентификации легальной и нелегальной деятельности, до предела осложняет осуществление целенаправленной экономической стратегии.

Вместе с тем игровая ситуация позволяет экономическим акторам, создавая игровые по духу "программы", эффективно социально взаимодействовать друг с другом, осу-

ществовать управление конкретным ходом экономической жизни в условиях видимого хаоса. Она формирует у социальных акторов особые *фоновые ожидания* — по Г. Гарфинкелю, социально-культурные установки на те или иные действия, которые латентны, не осознаются, но являются, по существу, механизмами социальной коммуникации между людьми [Garfinkel, 1967, p. 55]. В нашем случае фоновые ожидания предполагают формирование игровых кодов, творческой активности, нацеленной на эвристические элементы. В виде латентных смыслов фоновые ожидания игрового смысла включаются в распространяющиеся ситуативные практики, предполагающие виртуальный порядок с определенными *правилами*. Они, как показал Гарфинкель, допускают "методические процедуры" социального взаимодействия в спонтанно складывающихся ситуациях. В самом деле, без игровых "методических процедур" сегодня практически невозможно ни приобрести сырье для производства, ни, особенно, реализовать товар.

Размывается реальность и в политической сфере. Подчас исчезает само представление о политике как, по мысли М. Вебера, целостностиченческой деятельности, предполагающей "самостоятельное *руководство*". Заметим, что социолог, выделяя три решающих качества политика - страсть, чувство ответственности, глазомер, - характеризовал их также через призму рациональности: страсть он понимал как "*ориентацию на существо дела*", а глазомер как "способность с внутренней собранностью и спокойствием поддаться воздействию реальностей" [Вебер, 1990, с. 644,690].

Сегодня политика в России зачастую стимулируется сугубо прагматическими задачами сохранения или обретения властных полномочий, что не имеет ничего общего ни с реальными проблемами, ни с реализацией конкретных программ, ни даже с выполнением традиционных "обещаний" политиков народу. При этом появляются симулякры самих источников власти - структуры с размытыми функциями, иногда даже легитимно не закрепленными. Возникают виртуальные партии и движения, которые вообще не осуществляют *самостоятельного руководства*, не ориентированы на существо дела, на *борьбу* за власть, но производят *образы* борьбы, виртуализируя тем самым политическое пространство. Эти образы, если ими умело манипулируют определенные силы, позволяют добиваться преимуществ одних политических партий перед другими в конкуренции за власть (например, симуляция выборов в ходе избирательных кампаний). Все чаще российский избиратель имеет дело не с реальными лидерами, готовыми осуществлять конкретные дела в интересах граждан, а с *образами* героев, спасителей, покровителей, суперменов и т.д., обещающих за несколько дней, к конкретной дате полностью решить сложные проблемы.

Наиболее рельефно играизация проявляется в культуре, через которую она входит в нашу повседневную жизнь, во все ее сферы, образуя *играизированные массы*. Играют политики, предприниматели, военные, представители правоохранительных органов. Игра становится органичной частью международных саммитов и дипломатических встреч. Организуют игры фонды, декларирующие свою приверженность благотворительной деятельности. Играют выпускники школ и колледжей, участвуя во всероссийской телепрограмме "Умники и умницы", приз которой - зачисление в МГИМО без экзаменов. И все играют, однако, не "понарошку", "ради игры", а взаправду, преследуя вполне прагматические цели. Телевидение из средства информации превращается в тотальное казино, в котором играют уже миллионы людей с учетом их дифференцированных статусов и ролей (играют собственники СМИ, менеджеры, режиссеры и, конечно, зрители). И опять-таки практически все играют не "ради игры", а ради социальной и профессиональной необходимости - кое-кто вообще видит в этом чуть ли не единственное средство решения своих жизненных проблем.

На дорогах не "понарошку" играют как водители, так и те, кто по долгу службы призван контролировать и организовывать движение транспорта. Лица, имеющие хоть какое-то отношение к науке и культуре, играют в академиком (за последние годы

в России созданы десятки, если не сотни академий, соответственно, в сотни раз увеличилась численность самих академиков) и это при том, что социологи констатируют процесс *размывания* социального слоя российской интеллигенции вообще [Мансуров, Семенова, 2001, с. 284-302]. Через Интернет можно принять участие в самых различных тотализаторах. Подобных примеров немало. Но главное - все это протекает не только и даже далеко не "в свободное время", что характерно для "классической" игры. По существу, все отмеченные и подобные игры перестают быть таковыми в смысле их традиционного содержания и функций. От них лишь сохраняются принципы игры, эвристические элементы, которые, будучи закрепленными в "отпечатках" памяти, в сочетании с прагматическими жизненными стратегиями образуют новое качество - играизацию - один из существенных компонентов культуры постмодерна.

Играизация коренным образом трансформирует характер коммуникации людей, разделяя их во времени и пространстве, позволяя одновременно участвовать даже в играх, проходящих на других континентах. Некоторые СМИ принципиально отказались от разграничения отечественной и зарубежной аудиторий, делая ставку на глобальность телег и радиовещания. Отсутствие привязанности к какому-либо географическому месту, характерное для традиционных культур, заменяется тем, что у индивида качественно расширяется возможность плюралистического выбора жизненных стратегий. Благодаря играизации, социальное взаимодействие людей все больше разделяется во времени и пространстве. Межличностные связи освобождаются от зависимости внешних факторов - традиций, родства, материального обеспечения. Через играизацию люди входят во многие секторы современной жизни, находящиеся в процессе постоянной самоорганизации, и тем самым более или менее успешно адаптируются к неравновесной культурной среде, справляясь со случайностями и непредсказуемыми флуктуациями, плюрализмом и неопределенностями.

Под влиянием симулякров и симуляций в играизированном обществе стираются различия между китчем и высоким искусством. Еще 20 лет назад номера "Необыкновенного концерта" театра С. Образцова воспринимались как пародия на псевдоискусство. Тогда при всех возможных вкусовых допущениях в стране существовала разделительная грань между общепринятой культурой (нормой) и разного рода субкультурами и контркультурами (девиация), к которым у общества в целом было негативное отношение. Сегодня же, например, игра на всем, включая грязную посуду, может симулировать культуру вообще. Во всяком случае, такое исполнение рассматривается как *одна из* субкультур в культурном плюрализме, имеющая практически *равные права* на автономное существование, на потребление зрительскими массами (программа "За стеклом" и др.) В итоге современные россияне входят в культурный мир, в котором китч и высокие эстетические ценности трудно различить.

Интимность, секс и сексуальность также оказались подвержены играизации. Сексуальный дискурс оказался тем, что можно играизировать, регулировать с помощью игровых практик. Сексуальность не есть некая универсальная константа, напротив, она тесно связана со знанием, типом мышления, социальной и культурной жизнью вообще. Соответственно, в играизированном обществе происходит умножение отдельных форм сексуальности. Российские уличные и газетные рекламы предлагают круглосуточный досуг, стриптиз, сексуальные релаксации на любой вкус. Желающие играют в бестелесный секс, позволяющий достичь вполне прагматического - испытать оргазм без соития.

Это все примеры того, что играизация не обходит стороной практически ни одну сферу жизни людей. Играизированные практики распространяются в самых разных культурных контекстах и по всему миру. Играизация становится самостоятельным видом социального и культурного производства, имеющего *глобальный характер*. Играизированный индивид и играизированное общество становятся глобальными символами успеха и благополучия. Неудивительно, что массы людей во всем мире хотят быть частью этого. Естественно, играизация специфична в локальных социо-

культурных контекстах. Но в любом контексте ее *основные характерные черты* сходны с процессом макдональдизации, под которым американский социолог Дж. Ритцер понимает "процесс, в ходе которого принципы работы ресторана быстрого обслуживания начинают определять функционирование все большего числа сегментов американского общества и остального мира" [Ritzer, 1996, p. 1], включая образование, работу, здравоохранение, отдых, питание, политику, семью и т.д. Но если макдональдизация стала "религией потребительства", то играизацию, полагаю, можно назвать *религией успеха*. Обе эти "религии" относительно самостоятельны. Но у них есть одно общее связующее звено - *развлечение*. "Потребление все меньше и меньше имеет дело с приобретением товаров и услуг, - пишет Ритцер, - и все больше и больше с развлечением. В самом деле, о средствах потребления мы все чаще узнаем из шоу-бизнеса, ибо они становятся его частью" [Ritzer, 1999, p. 194-195].

При этом играизированные структуры создаются практически в соответствии с концепцией "структуриации" Э. Гидденса. «Структура, - пишет он, - не является "внешней" по отношению к индивидам: как "отпечатки" памяти и то, что проявляется в социальных практиках, она в определенном смысле скорее "внутренняя", чем внешняя по отношению к деятельности индивидов (в терминах Дюркгейма). Структуру не нужно приравнивать к принуждению, она не только принуждает, но и дает возможности» [Гидденс, 1995, с. 61]. В связи с этим поток играизированных действий индивидов неизбежно воспроизводит *ненамеренные последствия*, столь характерные для повседневности постмодерна и для российского общества в особенности. И тем не менее играизация обладает определенной способностью упорядочивать их.

2. Играизация - *новая, формирующаяся парадигма рациональности*, позволяющая в предпринимательстве, политике, культуре и даже личной жизни противостоять давлению хаоса, становясь *фактором социального порядка - порядка, порожденного из хаоса*. Естественно, что при этом в понятие "порядок" вкладывается иной смысл. "Как мы уже упоминали, - пишут И. Пригожий и И. Стингер, - понятие порядка (или беспорядка) сложнее, чем можно было бы думать" [Пригожий, Стингер, 2001, с. 252].

Согласно синергетике, порядок, развитие общества вообще не мыслятся без *бифуркаций* — определенных периодов, в которых флуктуации внешних и внутренних факторов развития, а также непредвиденные последствия действий людей достигают критического уровня, что влечет за собой неустойчивость, возможности различных вариантов развития. Однако в результате общественная система может самоструктурироваться и выйти на более высокий уровень упорядоченности. "Идеи о нестабильности флуктуации начинают проникать в социальные науки, - продолжают далее Пригожий и Стингер. - Ныне мы знаем, что человеческое общество представляет собой необычайно сложную систему, способную претерпевать огромное число бифуркаций, что подтверждается множеством культур, сложившихся на протяжении сравнительно короткого периода в истории человечества... Мы живем в опасном и неопределенном мире, внушающем не чувство слепой уверенности, а лишь чувство умеренной надежды" [Пригожий, Стингер, 2001, с. 276]. Играизация как раз способствует тому, что упорядочивает неупорядоченность, разумеется, до определенной степени - "умеренной надежды", смутных представлений о социальных и культурных реальностях, структур в гидденсовском понимании. Определенная рутинизация играизированных практик становится условием социальной стабильности. Она обеспечивает адекватное взаимное восприятие поступков индивидов.

Как и макдональдизацию, играизацию можно *измерить* по следующим параметрам: эффективность, калькуляция, предсказуемость, контролируемость [Ritzer, 1996, p. 9-11]. Под *эффективностью* играизации понимается оптимальный, возможно быстрый способ достижения прагматической цели, осуществляемый с *нарушением общепринятых правил*. Например, за деньги можно купить определенный статус - от водительских прав до графского титула.

Калькуляция предполагает учет количественных и качественных затрат на реализацию конкретных прагматических стратегий. Можно, например, подсчитать временные затраты на ту или иную играйзиррованную активность и сравнить полученные результаты с тем, сколько времени потребует деятельность, если ее осуществлять строго по правилам. Плоды и риски играйзации также можно учесть: первые становятся, прежде всего, достоянием социально привилегированных слоев населения, а вторые (риски) сосредоточиваются среди малоимущих. У них чаще случаются жизненные драмы и культурные травмы от игровых неудач. Актеры с большим социальным и политическим капиталом могут даже получать экономическую выгоду от глобального увеличения рисков, разрабатывая технические новинки, играйзиррованные практики, минимизирующие для них риски. Разумеется, риски от играйзации рано или поздно затрагивают и тех, кто их производит или извлекает из них выгоду. Новые русские тоже не защищены от негативных последствий играйзации. Однако все без исключения сферы играйзированной жизнедеятельности, связанные с непрерывным просчитыванием всевозможных рисков и их параметров, можно в принципе калькулировать.

Предсказуемость означает сознательное принятие отсутствия принудительной каузальности, строгих правил деятельности, неопределенности и рисков, альтернативности и случайности. Но по совокупности случайностей вполне можно выявить *статистическую причинность и общее, результирующее следствие* как самоорганизации конкретных институтов, относительно стабильных черт социальной жизни, так и характер взаимодействия акторов. Высшей детерминантой, по существу, выступают программы социального взаимодействия, социальные практики, которые одинаковы в определенных времени и пространстве, благодаря рефлексивности агентов.

Контроль здесь не прямой, а рефлексивный. Основной акцент делается на отслеживании перемещения реальных и виртуальных капиталов. Важно проконтролировать характер деятельности акторов с учетом игровых кодов и дискурсов, к которым они привержены. В итоге рефлексивный мониторинг позволяет актору, контролируя свою деятельность, соизмерять свои желания с возможностями в контексте взаимодействия с другими людьми.

Играизация, несомненно, оказывает определенное позитивное влияние на социокультурное развитие современного общества. Она расширяет число благ и услуг, предоставляя их многомиллионным массам людей. Актеры играйзации могут заниматься своей деятельностью вне зависимости от их местонахождения и времени суток. Резко сократилось время для достижения желанных целей (заметим, целей индивидуальных, не общественных!). Играизация в относительно мягких формах способствует утверждению таких защитных механизмов, как вытеснение, отрицание и сублимация, что весьма актуально для современной России. Она, в частности, позволяет удалять из сознания мысли о рисках как о чем-то враждебном, заглушить мотивы к действиям, которые потенциально вызывают аффект, большую напряженность. Неприятные реальные события могут отрицаться с помощью замены их симулякрами и вымыслами. Играизация также способна направлять агрессивную энергию, деструктивность в русло, в принципе не опасное для общества и самих акторов. Играизация быстро включает в повседневную жизнь технологические, маркетинговые и управленческие новации, особенно относящиеся к управлению рисками, что является глобальной проблемой современности [Веск, 1992].

Вместе с тем, подобно макдональдизации, играизация порождает *иррациональную рациональность*. Люди, участвующие в играйзированной деятельности, по существу, низводятся до технических ресурсов, что так или иначе способствует *дегуманизации* человеческих отношений. В силу психологических особенностей далеко не всем дан творчески-критический потенциал восприятия информации, позволяющий активно созидать свою жизнь, делать успешную карьеру. Многие вынуждены играть примитивные роли статистов. Они становятся вещами, которыми манипулируют, у которыхх

создают иллюзии причастности к решению общественных и личных проблем посредством игровых практик.

В играизированном обществе люди перестают различаться по социальному происхождению или положению, во всяком случае роль этого фактора существенно снижается. Одной из основ новой дифференциации становится доступ к тем или иным играизированным практикам, приверженность к конкретным играизированным дискурсам, по которым можно формировать типы идентичности акторов.

Играизация становится *новой формой отчуждения*. Играизированный индивид как бы отстраняется от самого себя. Он не является двигателем своих собственных действий. Более того, он вступает в мир несвободы: хотя индивид питает иллюзию, будто делает то, что он хочет, в действительности им движут страсти, иррациональные силы, отделенные от его сознательного "Я". Индивид может полагать, что он свободен - ведь игровые практики предполагают выбор. Но этот выбор ущербен, ибо не оставляет возможностей с помощью разума мысленно постигать мир и влиять на содержание и качество общественной жизни. Его место занимает рассудок - способность *манипулировать* миром вещей при помощи мышления. "Разум, - считает Э. Фромм, - инструмент человека для достижения истины, рассудок - инструмент для более успешного обращения с миром; первый - человечен по своей сути, второй принадлежит к животному в человеке" [Фромм, 1995, с. 325].

Играизации сопутствует регрессия - переход к более низким, упрощенно-примитивным социальным действиям, что так или иначе способствует воспроизводству деструктивности. Регрессия может проявляться в самых различных формах - увеличении потребления алкоголя, табачных изделий, наркотиков, а также в том, что люди испытывают тягу к социальным действиям, связанным с повышенными рисками и мистикой. Они полагают, что рискованные игровые практики, услуги магов и экстрасенсов, которые все более приобретают форму шоу, по возможности, массового, могут сразу решить их личные проблемы, вылечить от всех болезней. Регрессия проявляется и в том, что индивиды преступают порог дозволенного: пренебрегают правилами безопасности, нарушают законы, во имя политиканских амбиций и коррупционных целей приносят в жертву права и свободы, а то и судьбы других людей, равно как и свою жизнь. Словом, совершают массу действий с явно иррациональным компонентом.

Отчужденный человек создает себе идолов в виде счастливого случая, кланового игрового клуба, власти, добытой махинациями, капитала, сделанного за счет игры, и т.д. Он перестает быть творцом, превращаясь в слугу созданных его руками идолов. Возникает социальный тип авантюриста, движимый жадной игровой страстью, успеха любой ценой. Для него свобода и демократия - вседозволенность, возможность блефовать и манипулировать сознанием окружающих. Вместе с тем, многие люди начинают ощущать себя марионетками. У социального типа марионетки нет чувства своего "Я", и такие люди, по существу, и не могут его иметь. Они готовы обманываться, легко примыкают к той или иной играизированной массе, их основная мотивация - зависть и жадность. Помыслы и действия отчужденного человека направлены на то, чтобы выгодно реализовать себя в том или ином игровом пространстве. Его самооценка зависит от того, насколько он преуспеет в большой или малой игре. Человеческие качества отныне рассматриваются им через призму "успеха-неудачи". "Сегодня для нас стало очевидным, - замечает американский социолог Ч. Миллс, - что не все люди от природы хотят быть свободными, что не все хотят и не все могут, по самым разным причинам, сделать над собой усилие для овладения разумом, столь необходимым для свободы" [Миллс, 2001, с. 199].

Есть опасение, что *авантюристский* и *марионеточный* типы людей могут распространяться в России как прямое следствие играизации. В связи с этим актуальна ориентация общественного сознания на само содержание свободы как независимого выбора жизненного пути или жизненных стилей, на создание нравственно оправ-

данных форм социальной жизни, которые будут способствовать саморазвитию личности индивида в контексте новых глобальных взаимозависимостей.

Играизация и сопутствующая ей культура высоких рисков не могут не порождать у современного человека противоречивые психологические состояния - сомнения, тревоги. Причина этого видится в том, что индивид практически утрачивает внешние опоры, детерминирующие его поведение (авторитет, традиции, веру). Возникает дезориентированность, источник которой - разрыв преемственности в организации институциональной системы постмодерна, а также социальных и культурных традиций. В результате неуверенность, тревога становятся спутником жизни играизированного индивида, а субъективные кризисы, безрассудства, проявления деструктивности превращаются чуть ли не в норму.

3. Играизация - эффективный фактор *конструирования и поддержания виртуальной реальности неравновесного типа*. Она обеспечивает функционирование институтов, коммуникативных процессов, посредством которых социально активные акторы, как правило, обладающие значительными экономическими, политическими и символическими капиталами, выполняют роли *значимых других*, эффективно симулируя экономические достижения или демократические инновации. П. Бергер и Т. Лукман выделяют две переменные, влияющие на поддержание субъективной реальности, - плотность производимой и поддерживаемой акторами реальности и интенсивность общения [Бергер, Лукман, 1995, с. 250]. Обе переменные весьма рельефно присутствуют в современном обществе. Более того, в обществе разрабатываются все новые процедуры, представления, программы для поддержания повседневных игровых практик, в которые включаются все более широкие слои населения, образующие *играизированный "хор"*, которым дирижируют (манипулируют) значимые другие. Этот "хор", по существу, - масса, хотя и открытого типа. Как и во всякой массе, в нем присутствует тяга коллективного бессознательного к поиску вождей, героев или суперменов, олицетворяющих идеал силы, успеха и благополучия. "Хор" стремится идентифицировать себя с ним, что, несомненно, способствует поддержанию сложившейся реальности.

Однако ныне влияние *конкретных* значимых других на поддержание реальности нельзя оценивать по прежним меркам, характерным для традиционного общества и даже общества модерна. Ведь в условиях постмодерна речь идет, подчеркнем, о реальности неравновесного типа. А это, по определению, предполагает увеличение ее динамической сложности и, как следствие, - более частую, чем это было прежде, переоценку значимых других. Последние либо переходят в иные жизненные сферы, где сохраняют свою значимость, либо пополняют "хор". Скачут рейтинги популярности российских политиков. Места обанкротившихся значимых других тут же занимают новые акторы, проявившие большую рефлексивность в отношении рисков играизации. При этом общественное сознание ныне не реагирует болезненно на перемещения значимых других: нет очевидной ненависти, бичевания ушедших лидеров; не столь радикально звучат требования нового, "настоящего" героя, готового в очередной раз "осчастливить народ", хотя многие россияне с конкретной личностью, особенно президентом, связывают свои надежды на лучшее будущее.

Вообще, виртуальная реальность неравновесного типа не предполагает четкого выявления ни причины, ни конкретных социальных акторов новых состояний. В целом для постмодернистских теорий характерно понятие "*смерти субъекта*" - метафора, обозначающая нынешний процесс расшатывания монолитности субъекта - Бога, Творца или какого-либо Автора. Особенно в зонах бифуркации становится практически невозможно выявить субъекта перемен. Но это отнюдь не означает, что социально активные акторы не могут влиять на трансформацию субъективной реальности, ибо "мы знаем, что столь сложные системы обладают высокой чувствительностью к флуктуациям... даже малые флуктуации могут усиливаться и изменять всю их структуру (это означает, в частности, что индивидуальная активность вовсе не обречена на бессмысленность)". Как показали Бергер и Лукман, субъективная

реальность, какой бы по характеру она ни была, может становиться *объективной фактичностью* даже в плюралистической ситуации конкурирующих идей, если значимые другие и "хор" "взаимодействуют и друг с другом, и с той субъективной реальностью, поддержанию которой они служат" (Бергер, Лукман, 1995, с. 250, 245].

Что касается рядовых россиян, то они, в своем большинстве выполняя роль "хора", осознанно или нет участвуют в поддержании производства виртуальных продуктов и играизированного дискурса. Пока не видны сколько-нибудь серьезные альтернативы для складывающейся реальности. Представляется, кое-кто осознает, что он - объект манипуляций, но многие при этом руководствуются принципами "от меня мало что зависит", "политика - грязная игра, которая не для меня" и инертно относятся к возможным изменениям "официальной" реальности. В. Ядов отмечает, что "нынешние россияне высокоактивны в обустройстве собственной жизни, жизни своей семьи и в этом обнаруживают поражающий воображение оптимизм. Но они предельно пессимистичны в отношении будущего страны и общей ситуации в России. Наиболее емкое объяснение этого, казалось бы, противоречия состоит в том, что люди не видят для себя возможности контролировать ситуацию за пределами узкого жизненного пространства" [Ядов, 2001, с. 14].

Кроме того, коллективное бессознательное "хора" склонно проявлять нетерпимость к тем, кто к нему не принадлежит, кто не разделяет играизированного дискурса, что также работает на поддержание складывающейся реальности. Важно учесть и то, что индивиды могут осуществлять лишь те социальные действия, которые в соответствии с результатами их рефлексивного мониторинга считаются нормальными, приемлемыми для совершения. Они участвуют в акциях протеста не тогда, когда испытывают лишения, моральные неудобства, а когда считают для себя естественными, возможными протестные социальные практики.

Само собой разумеется, что играизация востребовала акторов с адекватным *игровым габитусом*, позволяющим им выполнять роли "виртуозов плюрализма" (Бергер) - действовать быстро, неожиданно для оппонентов, словом, адекватно перманентной изменчивости. Играизация предполагает способность акторов по ходу выполнения прагматической стратегии менять правила деятельности в *свою пользу*, привлекая для этого не только реальные капиталы - экономические, политические, культурные, - но и капиталы символические и виртуальные. И, конечно, играизация немыслима без умения блефовать, манипулировать сознанием других, использовать демагогию, симулякры, что позволяет задействовать как реальные, так и виртуальные капиталы оппонентов и вообще сторонних акторов. Более того, положение индивида в стратификационной системе ныне можно и нужно измерять уровнем его *игрового габитуса*, способностью оказывать влияние на акторов различных игровых полей. Игровой габитус может увеличивать или уменьшать чувство неуверенности, характерное для культуры постмодерна, а также влиять на количество и качество потребляемых благ. Теперь в России, говоря о политике или хозяйственнике как об "умном человеке", нередко имеют в виду, прежде всего, высокий уровень его игрового габитуса, который ныне обретает самостоятельную социальную и культурную ценность.

Виртуальная реальность неравновесного типа востребовала особую эвристическую осмысленность, предполагающую *плюрализацию сознания, его амбивалентность*. В итоге формируется новый тип *играизированной ментальности* как конкретная новая форма *ложного сознания*. Это проявляется в том, что производимые играизированные символы становятся индетерминированы от реалий окружающего мира. В итоге разрушается связь между символами и реальностью: обмен между символами происходит относительно друг друга, но не между символами и реальностью. За символами зачастую не стоит то, что есть в реальной жизни. Так стирается грань между реальностью и вымыслом, между истиной и заблуждением. Однако под

влиянием коллективных иллюзий люди определенное время могут не осознавать и не задумываться о характере мира, в котором они живут.

Для играйзированной ментальности характерна определенная этика, ориентированная на свободную игру структур и акторов, невиданный ранее индивидуализм, нравственная и моральная всеядность. Исчезает такое явление, как универсальная, общая для всех мораль. Соответственно, индивиды перестают быть плохими или хорошими, они становятся "морально амбивалентными". Но мораль не исчезает вообще. Она трансформируется в корпоративные этические системы, касающиеся межличностного взаимодействия, в том числе и регулирования играйзированной дискурса.

Постмодернистское мышление по существу предполагает принятие культурного разнообразия, включая смену игровых кодов и знаков как естественного положения вещей. Это мышление развивается в направлении *толерантности*, ибо оно принимает существование богатого многообразия культур нашего времени, учитывает случайности, непредвиденные последствия в конструировании социальной жизни, что также способствует поддержанию и воспроизводству существующей реальности.

Играйзированной ментальности свойственна адаптация к неопределенности, рискам, всему тому, "чего не может быть", к чему россияне постепенно привыкают. Такая ментальность любой проигрыш или кризис не воспринимает как драму и не переживает как социальную травму (П. Штомпка), а лишь инициирует новый круг деятельности по ныне утверждающемуся с подачи А. Лебеда принципу: "упал - отжался". Играйзированный тип ментальности позволяет индивиду совладать с рисками модерна, которые не уходят корнями в прошлое. Они, скорее, связаны с опасностями настоящего и будущего. В связи с этим отметим, что прошлый опыт мало значит для играйзации. Его место, по существу, занимает конструируемое будущее, т.е. то, что потенциально может произойти с поправкой на риски, прежде всего исходящие от институциональных структур.

Примечательная особенность реалий играйзированного общества - с одной стороны, все увеличивающаяся свобода индивидов от *принудительного* влияния общественных структур, а с другой - рост рисков и неопределенностей, исходящих от этих же структур. В результате перед людьми открываются невиданные ранее возможности *рефлексивного созидания* не только себя, но и общественных реалий, в которых они живут. Социальное становится подверженным влиянию рефлексивности. По существу, индивиды поставлены перед необходимостью выбора социального контекста - в какие социальные отношения вступать и поддерживать, а в какие - нет.

Рефлексивность индивидов также выражается в их критичности не только по отношению к окружающим реалиям, но и к себе, своим идеям и действиям. Постмодернистская ментальность позволяет индивидам преодолевать власть структур, характерную для традиционного общества модерна, которая задавала вполне определенные жизненные ориентиры. Более того, постмодернистская ментальность дает индивидам также возможность выйти за пределы влияния конкретных социальных структур. Это позволяет им лучше реализовать свой интеллектуальный потенциал, игровой габитус вне зависимости от социального происхождения.

Рефлексивность распространяется на жизненные ориентации и ценности. Появляются новые тенденции в мышлении и поведении людей: если ранее они были, прежде всего, обеспокоены благосостоянием, то теперь - в значительной степени играйзированными дискурсами, их рисками. Вместе с тем, постмодернистская реальность производит не только риски, но и *особую рефлексивность в отношении рисков*. Не только специальные структуры, но и *сами люди* начинают собирать информацию о рисках и их последствиях. В России в начале демократической революции широкое распространение получили инвестиционные фонды, организовавшие игры с выплатами баснословных процентов (до 1000% и более). Миллионы россиян, поддавшись страсти к легкой наживе, приняли в них участие. Через короткое время фонды исчезли с деньгами вкладчиков. В результате россияне утратили доверие

к коммерческим банкам и даже к традиционным банковским структурам типа Сбербанка. Таким образом, постмодернистские реалии производят новые *рефлексивные способности*, позволяющие минимизировать риски.

Важно отметить, что нельзя абсолютизировать влияние играизации на нашу духовную жизнь. И в России, и в мире она охватила лишь те сегменты обществ, в которых отступает влияние принудительной каузальности. Не менее важно учесть и характер общественного сознания, устоявшихся социальных практик, которые могут неоднозначно реагировать на играизацию. Представляется, в западном обществе ей противостоит тип рациональности, основанный на протестантской этике. Там, соответственно, утвердилось рациональное политическое поведение, предполагающее строгое соблюдение законов и общественных норм. Разумеется, это сказывается на характере и форме играизированных практик и дискурсов.

В России иная ситуация. История нашей страны знает только рационализацию авторитарного типа, предполагающую "железный" порядок и страх перед жестокостью законов. Но оборотной стороной авторитарной рациональности был *неизбежный беспорядок*. И никакого противоречия здесь нет: порядок, основанный на страхе, искуплении, жертвенности, не мог не порождать аффективного мышления, эмоциональных порывов, иррациональных и деструктивных действий. Игнорирование законов и ритуалы жертвенности, беспорядок и хаос были неизбежными спутниками нашей действительности. Все это предпосылки того, что ныне играизация в нашей стране не встречает серьезного противодействия - распространяются ее наиболее антигуманные формы, поощряющие социальную безответственность по принципу "после нас - хоть потоп", жажду легкой наживы. Разумеется, индивиды с играизированной ментальностью не приемлют долгосрочной стратегии развития общества. Несомненно, играизация в ее антигуманной форме становится угрозой для будущего России.

4. *Теоретико-методологические основания парадигмы играизации* позволяют исследователям получить более углубленные представления о характере социальных практик, жизненных стратегий индивидов постмодернистского общества, которые все больше становятся детерминированы игровыми и эвристическими элементами. Данный теоретико-методологический инструментарий особенно уместно использовать сегодня, когда социальные реалии все более размываются, становятся диффузными. В этих условиях играизированный дискурс представляет собой нечто *специфичное и относительно стабильное*, на что исследователи могут опереться при изучении современного постмодернистского общества.

Парадигма играизации, как и все теории постмодерна, по духу *релятивистская*. Многие из ее понятий обозначают стирание границ между объективной и виртуальной реальностью, между детерминизмом и индетерминизмом. Она не дает целостного представления о сущностных связях постмодернистских социокультурных реалий и не пытается найти на них исчерпывающие ответы. Ее главная цель - выявить *характерные тенденции современного общественного развития*, в частности интерпретировать процесс включения игровых социальных практик в жизненные стратегии индивидов и их распространение во многих сферах общественной жизни.

Данный теоретико-методологический подход отвечает новому пониманию полипарадигмальной сущности социологии. Пока в современной социологии представители каждой парадигмы подчеркивают свою особую значимость, некоторые из них не оставляют попыток добиться того, чтобы именно их теория была бы своего рода гегемоном в социологии. Я согласен с мнением З. Баумана о том, что полипарадигмальная сущность социологии должна сохраниться, но преобразоваться в мирное сосуществование теорий так, чтобы каждая из них, по существу, могла дополнять полученные результаты всех других теорий. Заметим, что подобный взгляд еще в начале 1980-х годов высказывал Ритцер [Ritzer, 1981].

Играизация как одна из социологических парадигм постмодерна позволяет освоить неопределенный и уникальный характер новых социальных реалий. Она, как

и теория структуризации Гидденса, предлагает *прерывистую* интерпретацию современного социального развития, по которой современные социальные институты, включая и институт игризации (под "институтом" подразумеваются относительно стабильные черты социальной жизни), являются *уникальными*, радикально отличными от институтов традиционного общества.

У игризации выкристаллизовывается *свой новый предмет* исследования, который в самых общих чертах включает следующее: сложную непредсказуемую общественную систему, прежде всего в виде игризованного общества, его социальных практик, упорядоченных в пространстве и во времени; изучение разнообразных агентов с доминированием игрового габитуса, которые практически не зависят друг от друга, свободно выбирают цели и средства их достижения; исследование хаотичного пространства, в котором социально конструируются игризованные практики и дискурсы; изучение типов идентичности акторов постмодернистского общества; исследование символических признаков, которые в условиях неопределенности выражают некую значимость для ряда категорий акторов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М., 1995.

Вебер М. Политика как призвание и профессия // *Вебер М.* Избранное. М., 1990.

Гидденс Э. Элементы теории структуризации // Современная социальная теория: Бурдьё, Гидденс, Хабермас. Новосибирск, 1995.

Козловски П. Культура постмодерна. М., 1997.

Мансуров В.А., Семенова Л.А. Некоторые тенденции в развитии профессиональных групп российской интеллигенции//Россия: трансформирующееся общество. М., 2001.

Мертон Р. Социальная теория и социальная структура // Социс. 1992. № 2-4.

Миллс Ч.Р. Социологическое воображение. М., 2001.

Постмодернизм. Энциклопедия. Минск, 2001.

Пригожин И., Стингер И. Порядок из хаоса. Новый диалог человека с природой. М., 2001.

Фромм Э. Здоровое общество//Психоанализ и культура. М., 1995.

Хейзинга Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры. М., 1997.

Ядов В.А. А все же умом Россию понять можно // Россия: трансформирующееся общество. М., 2001.

Baudrillard J. Simulations. New York, 1983.

Bauman Z. Intimations of Postmodernity. London, 1992.

Bauman Z. Postmodern Ethics. Oxford, 1993.

Beck U. Risk Society: Towards a New Modernity. London, 1992.

Comparative Anomie Research. Hidden Barriers - Hidden Potential for Social Development. Ashgate, 1999.

Garfinkel H. Studies in Ethnomethodology. New Jersey, 1967.

Ritzer G. Enchanting a Disenchanted World: Revolutionizing the Means of Consumption. Pine Forge

Press. 1999.

Ritzer G. Postmodern Social Theory. The McGraw-Hill Companies. 1997.

Ritzer G. The McDonaldization of Society. Pine Forge Press. 1966.

Ritzer G. Toward an Integrated Sociological Paradigm: The Search for an Exemplar and an Image of the Subject Matter. Boston, 1981.