http://dzyalosh.ru

И.М. Дзялошинский, М.А. Пильгун

КУЛЬТУРА КОММУНИКАЦИЙ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ И СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ГЛОБАЛИЗАЦИИ: ГЛОБАЛЬНЫЙ И РЕГИОНАЛЬНЫЙ АСПЕКТЫ

ТОМ III

Монография

ACADEMIA
Аналитика
Москва
2018

УДК 659.4
ББК 7
Д43

Издание осуществлено при финансовой поддержке Российского фонда фундаментальных исследований по проекту «Культура коммуникаций в условиях цифровой и социокультурной глобализации: глобальный и региональный аспекты».

Не подлежит продаже.

Рецензенты:
доктор филологических наук, профессор, руководитель департамента журналистики Уральского государственного университета
Б.Н. Лозовский;
доктор филологических наук, профессор, декан факультета журналистики Южно-Уральского государственного университета
Л.П. Шестеркина

Дзялошинский И.М., Пильгун М.А.
Культура коммуникаций в условиях цифровой и социокультурной глобализации: глобальный и региональный аспекты. В 3-х т. Т. III. Монография. – М.: Издательство АПК и ППРО, 2018. – 400 с.

ISBN 978-5-8429-1338-1

Представленная монография является третьим, заключительным томом серии изданий, подготовленных в рамках исследовательского проекта «Культура коммуникаций в условиях цифровой и социокультурной глобализации: глобальный и региональный аспекты».

В данной книге предпринята попытка исследовать изменения в системах медиакоммуникаций, которые связаны с повсеместным распространением игровых, карнавальных моделей жизни, а также расширяющимся влиянием социальных сетей на трансформацию жизненного мира, что влечет за собой формирование новой речевой культуры.

© Дзялошинский И.М., Пильгун М.А., 2018
© РФФИ, 2018

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ……..... 5

РАЗДЕЛ 1. КАРНАВАЛЬНАЯ КУЛЬТУРА: ГЛОБАЛЬНЫЕ ИГРЫ XXI ВЕКА ……. 7
ВВЕДЕНИЕ …….. 8
ГЛАВА 1. СОВРЕМЕННЫЙ МИР: ОБЪЕКТИВНЫЕ ПРОЦЕССЫ И СУБЪЕКТИВНЫЕ ПЕРЕЖИВАНИЯ 12
1.1. Информатизация, глобализация, массовизация как основные социальные трансформации …….. 12
1.2. Вызовы нового мира ……..... 17
1.3. Эмоциональные последствия социальных трансформаций ……..... 58
ГЛАВА 2. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ РАЗРЯДКИ И КОМПЕНСАЦИИ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ГОЛОДА ….. 64
2.1. Философско-психологические модели игры …….. 64
2.2. Этимологический анализ понятия «игра» …….. 77
2.3. Обряды, ритуалы, игры ……..... 83
ГЛАВА 3. ФУНКЦИИ ИГР …… 90
3.1. Прагматический подход к игре …… 90
3.2. Игры детей и взрослых: функциональные различия 92
3.3. Функции интернальные и экстернальные …….. 103
ГЛАВА 4. ТИПЫ ИГР ……. 119
4.1. Типологические модели традиционных игр …….. 119
4.2. Типологические модели электронных игр ……. 127
4.3. Игры компетентностные, манипулятивные и развлекательные …… 131
ГЛАВА 5. КАРНАВАЛ В СИСТЕМЕ ИГР ……... 160
5.1. Карнавал: теоретические модели …… 160
5.2. Карнавал в системе жизненного мира …… 171
5.3. Исторические и современные практики карнавала ... 187

ГЛАВА 6. КАРНАВАЛЬНЫЕ ИГРЫ В ЭПОХУ ГЛОБАЛИЗАЦИИ ……... 209
6.1. Игра и карнавал в системе удовлетворения потребностей современного человека ……... 209
6.2. Особенности современной карнавально-маскарадной культуры …… 216
6.3. Виртуальный карнавал как будущее человечества? 221
ЗАКЛЮЧЕНИЕ …… 232
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ……... 236

РАЗДЕЛ 2. СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ: ФОРМИРОВАНИЕ НОВОЙ РЕЧЕВОЙ КУЛЬТУРЫ ……... 247
ВВЕДЕНИЕ …….. 248
ГЛАВА 1. ВЕБ-КОММУНИКАЦИИ В СОВРЕМЕННОМ МЕДИАПРОСТРАНСТВЕ ……. 249
1.1. Социальные сети: день сегодняшний ……. 249
1.2. Социальные сети: перспективы развития ……... 253
1.3. Проблемы регулирования социальных сетей ……. 254
1.4. Социальные сети как объект исследований ……... 269
ГЛАВА 2. ЯЗЫКОВЫЕ РЕСУРСЫ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ ……... 276
2.1. Графические ресурсы ……... 276
2.2. Лексические ресурсы …… 286
2.3. Деривационные ресурсы …….. 298
2.4. Синтаксические ресурсы …….. 314
2.5. Стилистические ресурсы …….. 329
ЗАКЛЮЧЕНИЕ …… 365
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ …….. 366

ПРИЛОЖЕНИЯ ……. 375

ПРЕДИСЛОВИЕ

Данная монография является третьим, заключительным томом монографических публикаций, подготовленных в рамках исследовательского проекта «Культура коммуникаций в условиях цифровой и социокультурной глобализации: глобальный и региональный аспекты».

В первом томе, который вышел в 2017 году под названием «Культура коммуникаций в условиях цифровой и социокультурной глобализации: глобальный и региональный аспекты» (автор – И.М. Дзялошинский), рассматривались вопросы взаимосвязи жизненного мира, в котором пребывает человек, и культуры, которая обеспечивает как его приспособление к этому миру, так и преобразование им жизненного мира в соответствии со своими интересами. Были проанализированы структурные и типологические модели современной культуры и показаны трансформации, которые происходят в современном жизненном мире и сегодняшней культуре. Большой раздел был посвящен особенностям коммуникативной культуры, которая также трансформируется в связи с нарастающей глобализацией процессов коммуникации.

Во втором томе были опубликованы доклады и тезисы участников Международной научно-практической конференции «Культура коммуникаций в условиях цифровой и социокультурной глобализации: глобальный и региональный аспекты», состоявшейся в Москве 22 декабря 2017 года. На конференции обсуждались социокультурные и коммуникационные проблемы глобализации, а также социокультурные и медийные практики современности. Представленные материалы дают возможность увидеть широкую панораму позиций по злободневным вопросам теории и практики коммуникации.

В этом – третьем томе предпринята попытка исследовать изменения в системах медиакоммуникаций, которые связаны с повсеместным распространением игровых, карнавальных моделей жизни, а также расширяющимся влиянием социальных

сетей на трансформацию жизненного мира, что влечет за собой формирование новой речевой культуры.

Раздел 1 «Карнавальная культура: глобальные игры XXI века» подготовлен доктором филологических наук, профессором Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» И.М. Дзялошинским. Раздел 2 «Социальные сети: формирование новой речевой культуры» подготовлен доктором филологических наук, профессором, ведущим научным сотрудником отдела психолингвистики Института языкознания Российской академии наук М.А. Пильгун.

РАЗДЕЛ 1

И.М. Дзялошинский

КАРНАВАЛЬНАЯ КУЛЬТУРА: ГЛОБАЛЬНЫЕ ИГРЫ XXI ВЕКА

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ ……..

ГЛАВА 1. СОВРЕМЕННЫЙ МИР: ОБЪЕКТИВНЫЕ ПРОЦЕССЫ И СУБЪЕКТИВНЫЕ ПЕРЕЖИВАНИЯ
1.1. Информатизация, глобализация, массовизация как основные социальные трансформации ……..
1.2. Вызовы нового мира …….....
1.3. Эмоциональные последствия социальных трансформаций …….....

ГЛАВА 2. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ РАЗРЯДКИ И КОМПЕНСАЦИИ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ГОЛОДА …..
2.1. Философско-психологические модели игры ……..
2.2. Этимологический анализ понятия «игра» ……..
2.3. Обряды, ритуалы, игры …….....

ГЛАВА 3. ФУНКЦИИ ИГР ……
3.1. Прагматический подход к игре ……
3.2. Игры детей и взрослых: функциональные различия
3.3. Функции интернальные и экстернальные ……..

ГЛАВА 4. ТИПЫ ИГР …….
4.1. Типологические модели традиционных игр ……..
4.2. Типологические модели электронных игр …….
4.3. Игры компетентностные, манипулятивные
и развлекательные ……

ГЛАВА 5. КАРНАВАЛ В СИСТЕМЕ ИГР ……...
5.1. Карнавал: теоретические модели ……
5.2. Карнавал в системе жизненного мира ……
5.3. Исторические и современные практики карнавала ...

ГЛАВА 6. КАРНАВАЛЬНЫЕ ИГРЫ В ЭПОХУ
ГЛОБАЛИЗАЦИИ ……...
6.1. Игра и карнавал в системе удовлетворения
потребностей современного человека ……...
6.2. Особенности современной карнавально-
маскарадной культуры ……
6.3. Виртуальный карнавал как будущее человечества?

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ……

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ……...

ПРИЛОЖЕНИЯ …….

ВВЕДЕНИЕ

«Существовать – значит быть в экстазе».
В. Тэрнер

Одна из самых очевидных особенностей современного мира – появление разнообразных зрелищных мероприятий, ставших предметом освещения глобальных коммуникаций: всевозможные спортивные соревнования, королевские свадьбы, спасательные акции, конкурсы красоты и т.д., и т.п. Аудитория подобных зрелищ насчитывает миллиарды заинтересованных зрителей, которые самым активным образом вовлекаются в сопереживание того, что им показывают на экране. Есть и другая, менее заметная особенность таких акций: огромное количество желающих быть их непосредственными наблюдателями. Люди тратят большие деньги, чтобы попасть на стадион, где будет проходить важная игра (хотя очевидно, что по телевизору будет лучше видно); едут с другого конца Земли, чтобы постоять вместе с другими наблюдателями на тротуаре, когда мимо будет проезжать королевская карета и пр.

Еще одна особенность эпохи заключается в том, что всевозможные игры заполонили социальное и медийное пространства. Использование игры и ее элементов в неигровых контекстах: в интересах бизнеса, для решения каких-либо личных или социальных проблем – приобрело название «геймификация». Внедрение геймификации мировыми брендами началось довольно давно: проект “Nike+” был запущен в 2006 году и к настоящему моменту трансформировал деятельность конкурентов, каждый из которых тем или иными образом геймифицировал свое общение с клиентами (“Reebok Fitness Hub”, “Pumatrac”, гаджет “miCoach” от “Adidas” и “Apple”).

Индустрия видеоигр в целом демонстрирует феноменальный рост: уже несколько лет выручка от продажи игр для компьютеров, приставок, телефонов и планшетов превышает доходы киноиндустрии. Получается, что, как минимум с экономической точки зрения, именно игры становятся важнейшим из искусств современного общества. Так, например, рынок игр в 2016 году оценили в 99,6 млрд долларов, пять процентов которых занимал сегмент простых «казуальных» игр (к этой категории

относятся популярные “Doodle Jump”, “Fruit Ninja”, “Candy Crush”) и 37 процентов – приложения для смартфонов и планшетов. Эти сферы обладают необходимым ресурсом для производства геймифицированных проектов: штатом программистов и гейм-дизайнеров.[1]

В связи с играми стоит напомнить об удивительном изобретении человечества, в котором объединяются и зрелищность и игра, – это карнавал. Во всем мире активно развиваются разнообразные карнавалы, вовлекающие в свой водоворот сотни тысяч людей. Более того, карнавальные мотивы отчетливо наблюдаются там, где их раньше не было: в поведении болельщиков, организации политических акций, проведении манифестаций и шествий и др. Самая наглядная иллюстрация этого тезиса – внешность и поведение приехавших со всех концов Земли болельщиков Чемпионата мира 2018 года.[2] Трансляция карнавалов, шествий представителей ЛБГТ-сообществ,[3] парадов зомби (*Приложение 1*) и прочих массовых игр также занимает обязательное место в сетке телевизионного вещания.

О том, что игры и карнавалы становятся предметом усиленного внимания власти и других социальных институтов свидетельствуют многочисленные факты запретов на проведение

---

[1] Free Global Games Market 2016 Report // Newzoo. URL: http://resources.newzoo.com/global-games-market-report; The Global Market Reaches $99.6 Billion in 2016, mobile generating 37% // Newzoo, Apr. 21. 2016. URL: https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/

[2] Комментируя ЧМ 2018, главный редактор радиостанции «Эхо Москвы» заявил: «…политически, конечно, власть использует это для имиджа. Ну, так это любая страна использует. Послушайте, надо к этому перестать относиться со звериной серьезностью. Это карнавал. Вот карнавал! И люди, которым этот карнавал неприятен, они в нем не участвуют. Вот и все». URL: https://echo.msk.ru/programs/observation/2235518-echo/

Впрочем, были более злые высказывания. Вот одно из них: «Наблюдал, как болельщики со всего мира бесновались на площадях. 22 миллионера бегают по полю и тысячи нищебродов беснуются на стадионах. Человекам явно нечем заниматься». URL: http://www.bolshoyvopros.ru/questions/3001427-kakoj-interes-millionam-nischih-smotret-kak-22-millionera-begajut-za-mjachikom.html

[3] 3 августа 2018 года десятки тысяч израильтян приняли участие в гей-параде в городе Иерусалиме. Организаторы акции оценили количество ее участников в 35 тысяч человек. Если верить этим цифрам, то данное мероприятие стало самым крупным в истории Израиля мероприятием с участием любителей нетрадиционных сексуальных отношений.

таких мероприятий. Запрещают гей-парады, парады зомби.[1] В 2011 году в Польше появилась детская игра-монополия «Очередь». По заявлению создателей, «Очередь» призвана ознакомить людей с реалиями прошлого, вызванными навязанным СССР коммунистическим режимом. Для победы в этой игре игроку необходимо первому выменять или купить все товары из списка, при том, что придется договариваться со спекулянтами, дожидаться появления товара на прилавках, стоять в очереди, пропускать вперед беременных женщин, а также есть возможность оказаться отодвинутым назад другими людьми.[2] В России эта игра появилась в ноябре 2015 года, и уже в марте 2016 года был поднят вопрос о запрете ее продаж на территории РФ, поскольку игра и, в особенности, историческая справка к ней (которая продается в комплекте с правилами) были восприняты как «антисоветские».[3]

Масштаб этих процессов заставляет задуматься о причинах происходящего, возможных сценариях развития, моделях отношения к ним. Разумеется, эта проблематика в общефилософском и общепсихологическом аспектах исследовалась в работах таких ученых, как Й. Хейзинга, Г.-Г. Гадамер, Р. Кайуа, М. Маклюэн, Э. Финк, М.М. Бахтин, Г.П. Щедровицкий, С.А. Смирнов, Ю.М. Лотман, М.Н. Эпштейн, Ф. Юнгер и др. Значительный вклад в осмысление проблем игр взрослых и детей внесли работы Э. Берна, Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, А.Р. Лурия, К. Штайнера, Д.Б. Эльконина. Ставили эти вопросы в своих трудах Х. Ортега-и-Гассет, Ж. Бодрийяр, К. Ясперс, Ф. Ницше, Г. Лебон, Г. Тард, М. Шелер, О. Шпенглер, К. Мангейм, М. Вебер, Э. Фромм, Х. Арендт.

В сфере экономики и бизнеса исследования игровых процессов привели к разработке теории игр,[4] целью которой было содействие в выборе оптимальных стратегий экономического

---

[1] Например, в Перми, Ярославле и некоторых других городах в 2018 году отменили парад зомби из-за критики этого мероприятия церковью и общественностью.

[2] Володенков С. Специфика отечественных политтехнологий. URL: http://rospolitics.ru/193-sergey-volodenkov-specifika-otechestvennyh-polittehnologiy.html

[3] Антисоветская «Монополия». Польский институт пожаловался на запрет своей настольной игры в России. URL: https://meduza.io/feature/2016/03/25/antisovetskaya-monopoliya

[4] См.: Нейман Д., Моргенштерн О. Теория игр и экономическое поведение. – М.: Наука, 1970.

поведения, учитывающих представления о других участниках процесса, их ресурсах и возможных поступках. Лауреат Нобелевской премии по экономике Д. Нэш в середине прошлого века разработал математический механизм «управленческой динамики», основанный на развитии теории игр. По сути, Д. Нэш с помощью расчетов описал ситуации, в которых все участники взаимодействия (игры) либо проигрывают, либо достигают выигрыша. Любое изменение ухудшает положение игроков, поэтому им выгодно сохранять равновесие. Такие ситуации, в которых используется стратегия устойчивого равновесия, были названы «равновесием по Нэшу».

С середины прошлого века методология теории игр начала активно использоваться не только в экономике, но и в антропологии, биологии, кибернетике. То есть в разных науках, исследующих внутренние взаимосвязи в системах, а также связи систем с внешним пространством. В период Второй мировой войны теория игр привлекла внимание военных специалистов, которые усмотрели в ней методологию стратегических решений. В СССР активные научные изыскания в области теории игр начались в конце 1950-х годов. В конце 1980-х теория игр стала наиболее востребованной в менеджменте, который, по преимуществу, изучает оптимальность коммуникаций в приятии решений.

В настоящее время отчетливо зафиксирован рост академического интереса к теме геймификации: в 2010 году система “Google Scholar” насчитывала всего 129 работ, в которых упомянут этот термин, а в 2016-ом – уже 8490. В конце прошлого века в Европе возникла академическая дисциплина “Game studies”, изучающая в междисциплинарном ключе компьютерные игры.

Российские ученые много внимания уделяют особенностям игровых коммуникаций в сфере массмедиа. Одной из первых обратилась к этой теме С.А. Шомова, книга которой «Политическая коммуникация: социокультурные тенденции и механизмы» вышла в 2004 году. Стоит выделить монографию Н.А. Барабаша «Телевидение и театр: Игры постмодернизма» (первое издание вышло в 2010 году, третье – в 2015). Этой проблематике посвящены докторские диссертации А.А. Новиковой «Экранная интерпретация реальности средствами телевидения» (2011 г.); С.Н. Ильченко «Трансформация жанровой структуры современного отечественного телеконтента: актуализация игровой природы телевидения» (2012 г.); С.Л. Уразовой «Телеви-

дение как институциональная система отражения социокультурных потребностей» (2012 г.); И.И. Волковой «Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций» (2015 г.).

В Санкт-Петербургском университете при философском факультете работает Лаборатория компьютерных игр. На философском факультете МГУ разработан факультативный курс «Современная медиатеория и метафизика видеоигр».

Таким образом, к настоящему моменту накоплен обширный эмпирический и теоретический материал по проблемам использования игр, в том числе карнавалов, в современном обществе. Однако убедительных исследований, раскрывающих причины и следствия нарастания масштабов применения игр в различных областях жизнедеятельности общества, пока нет.

ГЛАВА 1
СОВРЕМЕННЫЙ МИР: ОБЪЕКТИВНЫЕ ПРОЦЕССЫ И СУБЪЕКТИВНЫЕ ПЕРЕЖИВАНИЯ

«Скучно на этом свете, господа!»
Н.В. Гоголь

1.1. Информатизация, глобализация, массовизация как основные социальные трансформации

В книге «Культура коммуникаций в условиях цифровой и социокультурной глобализации: глобальный и региональный аспекты»[1] нами была предпринята попытка систематизировать и проанализировать основные особенности современной эпохи в том виде, в каком их воспринимают и переживают наши современники. В связи с тем, что упомянутая книга вышла малым тиражом, кратко представим некоторые из высказанных в ней положений.

[1] Дзялошинский И.М. Культура коммуникаций в условиях цифровой и социокультурной глобализации: глобальный и региональный аспекты. В 2-х т. Т. I. – М.: Издательство АПК и ППРО, 2017.

В качестве основных компонентов социетальных трансформаций чаще всего выделяются три: **информатизация (включая медиатизацию), глобализация, массовизация**. На наш взгляд, это один и тот же процесс, имеющий три обличья, но мы сейчас не будет вдаваться в рассмотрение этого тезиса. Для нас важно показать, что эти процессы являются факторами радикального преобразования жизненного мира[1], а значит и всех его компонентов, включая культуру. В настоящее время жизненный мир испытывает глубокие потрясения, вызывающие массовые переживания.[2]

Обобщение разных точек зрения позволяет выделить несколько конкурирующих между собой теорий глобализации:

1) теории, отождествляющие глобализацию с процессом модернизации;

2) теории, рассматривающие глобализацию в русле миросистемного подхода;

3) теории, интерпретирующие глобализацию как процесс формирования «мироцелостности»;

4) теории, описывающие глобализацию как взаимодействие цивилизаций.[3]

---

[1] Более подробно о жизненном мире человека речь пойдет в параграфе 5.2 «Карнавал в системе жизненного мира».

[2] Вот лишь несколько фундаментальных работ, посвященых этой теме: Арон Р. Мир и война между народами. – М., 2000; Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования. – М., 1999; Бжезинский З. Великая шахматная доска. – М., 1998; Глобализация: человеческое измерение. – М., 2002; Загладин В.В., Фролов И.Т. Глобальные проблемы современности: научный и социальный аспекты. – М., 1981; Иноземцев В.Л. Современное постиндустриальное общество: природа, противоречия, перспективы. – М., 2000; Кеннеди П. Вступая в XXI век. – М., 1997; Мегатренды мирового развития. – М., 2001; Многоликая глобализация. Культурное разнообразие в современном мире / Под ред. П. Бергера, С. Хантингтона. – М.: Аспект-пресс, 2004; Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология / Под ред. В.Л. Иноземцева. – М., 1999; Печчеи А. Человеческие качества. – М., 1980; Практика глобализации: игры и правила новой эпохи. – М., 2000; Современный терроризм: состояние и перспективы / Отв. ред. Е.И. Степанов. – М., 2000; Тоффлер Э. Третья волна. – М., 2002; Тоффлер Э. Шок будущего. – М., 2001; Уткин А.И. Мировой порядок XXI века. – М., 2001; Хелд Д., Гольдблатт Д., Макгрю Э., Перратон Д. Глобальные трансформации. – М., 2004; Шинковский М.Ю. Глобальные проблемы современности: Учебное пособие. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2005; Яковец Ю.В. Глобализация и взаимодействие цивилизаций. – М., 2001.

[3] Лубский А.В. Конфликтогенные факторы на юге России: методология исследования и социальные реалии. URL: http://www.podelise.ru/docs/8022/index-1627.html?page=5

Помимо концептуальных различий, среди исследователей глобализационных процессов отчетливо наблюдаются различия в отношении к этим процессам. Обычно выделяются четыре позиции.

1. Восторженно позитивная, сторонники которой убеждены в том, что, несмотря на временные трудности, глобализация победит во всем мире и принесет с собой всеобщее развитие. Очень часто сторонники этой позиции увязывают идею глобализации с идеей сингулярности, то есть стремительного развития нано-, био-, информационных технологий.

2. Умеренно позитивная, сторонники которой полагают, что глобализация не решит всех проблем человечества, но будет способствовать развитию демократии и более справедливому решения глобальных проблем.

3. Относительно негативная, сторонники которой указывают на то, что основные выгоды от глобализации получат высокоразвитые страны, которые будут определять в будущем судьбу менее успешных стран и народов. Понятно, что ущемленные страны и народы будут требовать своей доли мировых богатств, что вызовет нескончаемые войны.

4. Радикально негативная позиция антиглобалистов, которые указывают на то, что различные народы и государства входят в глобализацию значительно различающимися по своему экономическому, военно-стратегическому и информационному потенциалу. И этот разрыв между ними не сокращается в глобализирующемся мире, а, напротив, растет. Возникает увеличивающийся разрыв между богатым Севером и бедным Югом. В ходе такой глобализации мир остается разобщенным и внутренне конфликтным, разделенным на активные, господствующие и относительно пассивные элементы. Такой образ современного мира отрицает конструктивную роль в процессе глобализации якобы подчиненных элементов и позволяет списать на глобализацию имеющиеся экономические, политические и культурные трудности и проблемы. Среди них: разрушение природной среды, экономические беженцы, глобальные финансовые спекуляции, мировые компьютерные преступления, международная преступность, международный терроризм, угроза утраты национальной и культурной идентичности народов и многое другое.

Антиглобалисты утверждают, что миром правит теневое мировое правительство из влиятельных финансистов, которые, обладая несметными активами, управляют ими безответст-

венно и не эффективно, не считаясь ни с чьими интересами. Поэтому антиглобалистское движение выступает против усугубления противоречий в экономической, социальной, политической сфере, связанной с засильем транснациональных корпораций и усилением их негативного влияния. Кроме этого, они достаточно последовательно выступают против различных международных образований, финансовых торговых институтов, призванных повышать открытость национальных экономик, таких как МВФ, Всемирного Банка, Всемирная Организация Торговли и др.

В той или иной степени критика процессов, подпадающих по понятие «глобализация», содержится в работах серьезных ученых. Стоит привести большую цитату из З. Баумана, который считает, что глобализация и локализация выступают как движущие силы; формы выражения новой поляризации и стратификации жителей планеты на глобальных богачей и локальных бедняков.

«Глобализация и локализация могут быть двумя сторонами одной медали, но две части населения планеты живут на разных сторонах и видят лишь одну сторону – точно так же, как люди на Земле видят и наблюдают лишь одну сторону Луны. Одни могут жить на всей планете, другие прочно привязаны к определенному месту... Глокализация являет собой в первую очередь новое распределение привилегий и бесправия, богатства и бедности, перспектив и безнадежности, силы и бессилия, свободы и закабаления. Можно сказать, что глокализация есть процесс новой всемирной стратификации, в ходе которой выстраивается новая, охватывающая весь мир и самовоспроизводящаяся социокультурная иерархия. Различия и коммунальные идентичности, двигающие вперед и делающие "неизбежной" глобализацию рынков и информации, порождают не разнообразных, а одних и тех же партнеров. То, что для одних – свобода выбора, для других – не знающая пощады судьба. Поскольку число этих других неудержимо растет и поскольку они все глубже погружаются в отчаяние, вызванное бесперспективностью существования, то можно с полным правом утверждать, что глокализация есть не только концентрация капитала, финансов и всевозможных ресурсов, дающих свободу выбора и эффективного действия, но и в первую очередь концентрация свободы действий... Свобода (действий и прежде всего движения капитала) есть та теплица, в которой богатство растет быстрее, чем когда-либо до этого; но если богатство приумножается, оно будет

больше давать и другим, говорят утешители. Однако бедняки планеты, новые и старые, наследственные и порожденные компьютером, вряд ли узнают свое отчаянное положение в этом фольклоре.»[1]

Чтобы как-то примирить разные подходы к оценке глобальных процессов, Р. Робертсон предложил теорию «глокализации». Согласно развиваемым им взглядам, глобализационные процессы могут и должны принимать форму, отражающую местные особенности, обычаи, традиции. Отсюда появление таких социологических понятий, как «локализация» и «глокализация». Локализация направлена на сохранение и развитие традиционных ценностей. Глокализация (сочетание значения антонимов «глобальный» и «локальный») предполагает соединение глобального с локальным, всемирных центров с периферией; то есть сближения всемирного и местного.[2] Локальное и глобальное, утверждает Р. Робертсон, не исключают друг друга.[3] Напротив: локальное нужно рассматривать как аспект глобального. Глобализация, помимо прочего, означает также стягивание, столкновение локальных культур, которые должны получить новое определение в этом столкновении локальностей.

Точка зрения Р. Робертсона и теория «глокальных» культур получили развитие в работах А. Аппадураи, который теоретически обосновывает относительную автономию, самостоятельность и внутреннюю логику этой глокальной культурной экономики. В этой связи А. Аппадураи среди прочего говорит о процессах движения людей, определяющих характер неспокойного, меняющегося мира, в котором мы живем; это туристы, иммигранты, беженцы, эмигранты, иностранные рабочие и другие подвижные люди или группы людей; процессах движения технологий, не признающих государственных границ; процессах движения минующих национальные преграды громадных денежных сумм через валютные рынки, национальные биржи и спекулятивные сделки с огромной скоростью, процессах мгновенной пересылки «электронных картинок» и т.п.

Еще дальше пошли создатели концепции «неоглобализма», в рамках которой формируется постсовременная концеп-

---

[1] Bauman Z. Schwache Staalen, Globalisierung und die Spaltung der Weltgesellschaft / Beck U. u.a. (Hg.). Kinder der Freiheit. S. 323-331.

[2] Эпштейн М. Дар слова. URL: http://www.emory.edu/INTELNET/dar19.html

[3] Robertson R. Globalization // Global Modernities / Featherstone M. u.a. (Hg.). – London, 1995.

ция мироцелостности. Суть этой концепции – «мир один, но не един», афористически выраженной М.Я. Гефтером еще в 80-х годах прошлого века, – предполагает видение глобального целого как образования, где его локальные компоненты необходимо соотнесены посредством всеобщих, прямых и обратных связей, где процессы глобализации и регионализации развертываются одновременно и взаимонеобходимо, где глобальное формирует региональное, а региональное – глобальное.

1.2. Вызовы нового мира

Более четверти века назад Н.Н. Моисеев определил наше время как эпоху цивилизационных разломов.[1]

Попытавшись проследить предысторию цивилизационных разломов со времени возникновения цивилизации неоантропов, академик отмечал, что «основной разлом цивилизаций происходил, вероятнее всего, по характеру места личности в семье, племени и обществе в целом, в понимании степени соответствия ее личной свободы и способности индивидуума подчинять свои действия общей необходимости».[2]

Модернизация, по его мнению, необходимо рождает предпосылки для столкновения цивилизаций: «процессы модернизации в Тихоокеанском регионе будут основным вызовом западно-европейской (и американской) цивилизации. И по этому разлому, носящему ярко выраженный цивилизационный характер, неизбежно пройдет новая линия «фронта», противостояние будет, вероятнее всего именно здесь – по линии разлома этих двух, только внешне совместимых цивилизаций».[3]

Обобщение существующих работ дает основание для формулирования фундаментальных вызовов, возникающих в точках цивилизационных разломов. Ответ на эти вызовы определит ближайшее и более отдаленное будущее человечества.

---

[1] Моисеев Н.Н. Современный антропогенез и цивилизационные разломы. Эколого-политологический анализ. – М., 1994. С. 17.
[2] Там же.
[3] Там же. С. 28.

Экономические вызовы

Экономические аспекты глобализации, как указывалось выше, проявляются в следующих процессах:

- свободном движении капиталов и свободной торговле;
- усилении роли транснациональных корпораций;
- простоте перемещения отраслей промышленности между различными государствами в интересах уменьшения издержек на труд и природные ресурсы;
- снижении налогов на прибыль предприятий;
- слиянии компаний внутри стран и на транснациональном уровне, сопровождающемся радикальной реструктуризацией и уменьшением количества занятой рабочей силы;
- быстром распространении финансовой информации по всему миру благодаря новейшим информационно-коммуникационным технологиям;
- мощном потоке рекламы во всех средствах массовой информации и размывании четких различий между информацией и рекламой;
- стирании национальной принадлежности продукции;
- сближении развитых и развивающихся стран по уровню зарплат, цен на товары и прибыльности предприятий;
- растущем расслоении по доходам как в развитых, так и в развивающихся странах.

Глобализационные процессы в экономике связаны не только с чисто экономическими аспектами, но и с серьезной перестройкой в управленческой сфере, с новациями и использованием современных информационных технологий в производстве и пр. Основные направления такой перестройки приведены ниже.

1. В мире сформировалась практически единая хозяйственная система, в центре которой находятся развитые демократические страны Запада. Основными драйверами глобализации экономики становятся транснациональные компании. На современном этапе стратегии ТНК характеризуются стремлением к образованию региональных, а нередко и глобальных сетей, в рамках которых интегрируется научные исследования и разра-

ботки, материальное обеспечение, производство, распределение и сбыт. Проявляется, в частности, тенденция к распространению инновационной активности транснациональных корпораций. Происходит это путем создания в других странах научно-исследовательских центров и технологических парков, а также поглощение местных фирм с высоким инновационным потенциалом.

2. Появление глобальной экономики, связано с изменением методов управления процессами производства и распределения, а также с производством как таковым. Новая производственная система основана на стратегических альянсах и сотрудничестве по временным проектам между корпорациями, децентрализованными частями крупных компаний, малыми и средними предприятиями, объединенными в сети между собой или с крупными корпорациями. Для работы в условиях изменчивой геометрии производства и системы распределения фирме необходима очень гибкая форма управления, основанная как на гибкости самой фирмы, так и на доступе к необходимым коммуникациям и производственным технологиям.

3. Новая экономика в максимальной степени использует новые информационные технологии и новые методы управления, коренным образом отличающиеся от тех, которые в свое время применяли Тайлор, Файоль, Форд, Кейнс, заложившие основы индустриального менеджмента. «Информациональная экономика, – пишет М. Кастельс, – заключается в глубоком улучшении технологии и использовании знаний и информации во всех процессах материального производства и распределения на основании гигантского скачка вперед, в размахе и возможностях системы обращения».[1]

Переход к этой новой экономике, по мнению М. Кастельса, может быть приравнен к величайшему перевороту, который когда-либо происходил в жизни человечества. Он не идет ни в какое сравнение с переходом от сельскохозяйственной к индустриальной экономике и даже от индустриальной экономики к экономике услуг, который произошел относительно недавно и который привел к коренным переменам в жизни как минимум четверти населения Земли, проживающего в странах так называемого «золотого миллиарда».

---

[1] Кастельс М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культура. – М., 2000. С. 106.

Но глобализация имеет и явные негативные последствия. Главное среди них то, что она усиливает и закрепляет экономические, технологические и культурные расколы современного мира. Предполагается, что успешное «включение в глобализацию» невозможно без утверждения в экономической и социальной жизни тех институтов, которые господствуют в развитых демократических странах. А это отнюдь не всегда легко (а подчас и нереально) в силу культурных и религиозных причин, исходного уровня развития общества.

Экологические вызовы

В 60-е годы XX века Римский клуб попытался ответить на вопрос: может ли мир развиваться так, как это было до сих пор? Ответ был таков: нет, не может, иначе произойдет катастрофа. Как основные тогда были обозначены: проблема истощения природных ресурсов; экологическая катастрофа, грозящая техногенной цивилизации; как результат – опасное для человека состояние окружающей среды и источников его жизни. Призыв Римского клуба обратить внимание на экологические проблемы был услышан. Так, на угрозу очередного продовольственного кризиса мир ответил примерно в те же годы созданием высокоурожайных сортов зерновых культур для развивающегося мира и некоторым повышением культуры земледелия в узловых, кризисных районах мира (например, в Индии, Мексике). В 1992 году на конференции ООН «Саммит Земли» в Рио-де-Жанейро была принята резолюция «Повестка дня на XXI век». В этом документе была изложена программа всемирного сотрудничества, направленного на достижение двух целей – высокого качества окружающей среды и здоровой экономики для всех народов мира. В преамбуле этого документа констатируется, что человечество сталкивается с проблемой увековечения диспропорций как между странами, так и в рамках отдельных стран; обостряющимися проблемами нищеты, голода, ухудшения здоровья населения и неграмотности; и с продолжающимся ухудшением состояния экосистем, от которых зависит наше благосостояние.

К сожалению, многие из пунктов этого документа так и остались нереализованными. Так что экологические опасности по-прежнему стоят на пороге человечества. Продолжается истощение окружающей среды и ее ресурсов. С середины XX века Земля лишилась 1/5 урожайных почв, 1/5 тропических лесов,

десятков тысяч видов растений и животных. В основном из-за производственной деятельности людей. Продолжаются процессы опустынивания, засоления почв, истощения подземных источников. Ухудшаются условия жизни самого человека: качество воды, продуктов, воздуха. Особенную тревогу вызывает процесс деградации сферы существования человека в так называемом развивающемся мире. Здесь срабатывают несколько разнонаправленных факторов. Во-первых, в странах этого сектора нередко сосредоточены «выкинутые» из стран «золотого миллиарда» вредные производства. Во-вторых, велика доля традиционных для индустриального общества собственных «грязных» производств и одновременно очень мала доля финансирования экологических программ. В-третьих, экологическая угроза вызывается деградацией традиционного хозяйства (сельское хозяйство, ремесла), вызванной в первую очередь неконтролируемым ростом населения. Деградация почв в сельской местности ведет к уменьшению выпуска продовольствия. В ряде стран ощущается и резкий недостаток водных ресурсов. Во многих развивающихся странах невозможно обеспечить жизнь человека на основе самых минимальных стандартов – 2–3 тысячи калорий и 2,5 литра воды в день. Не случайно огромные массы людей из сельских районов стекаются в многомиллионные мегаполисы, надеясь найти там работу, превращая города в трущобы, (Каир, Бомбей, города Бразилии, Пекин и др.).

Между тем, в условиях экологической глобализации деградация природы и сферы жизнеобитания в развивающемся мире негативным образом сказывается на мире в целом. Характерный пример – судьба тропических лесов, «легких» Земли. Количество их уменьшается в связи с экономическим развитием ряда стран Латинской Америки и Азии. Протесты же развитых стран парируются доводами, наподобие приведенных однажды в заявлении правительства Индонезии: «Поскольку 170 млн. жителей страны имеют такие же желания, как и жители Соединенных Штатов, 20% лесов страны должны быть вырублены, и эти земли должны быть превращены в сельхозплощади».

Политические вызовы

Политические аспекты глобализации заключаются в ослабевании национальных государств в результате того, что, во-первых, эти государства в настоящее время делегируют все

больше полномочий влиятельным международным организациям; во-вторых, сокращается государственное вмешательство в экономику, а снижение налогов увеличивает политическое влияние предприятий (особенно крупных транснациональных корпораций); в-третьих, свободное перемещение капиталов за границу и легкая миграция людей уменьшает власть государств по отношению к своим гражданам.

Сегодня принятие глобальных решений зависит не только от государств. Возникли и обладают немалыми полномочиями международные структуры. Некоторые исследователи полагают, что уход в прошлое Вестфальской системы (основанной на примате нации-государства, суверенитета и государственного интереса) почти автоматически влечет за собой передачу некоторых компонентов государственного суверенитета в пользу наднациональных институтов. С этой точки зрения большой интерес вызывает деятельность Интерпола, Гаагского международного суда, Трибунала по бывшей Югославии, подписание рядом стран Соглашения о международном преследовании военных преступлений и др.), которыми государства по взаимному согласию передают часть своих прав в этой области наднациональным учреждениям. Это заставляет многих исследователей видеть будущее современной международной системы именно в многоуровневом ключе.[1] А это, в свою очередь, невоз-

[1] Waltz K. Theory of International Politics. McGraw Hill. – New York, 1979; Oran R. Young. Systems of Political Science. Englewood Cliffs. – N.J.: Prentice-Hall, Inc., 1968; Kaplan, Morton A. System and process in international politics. ECPR Press, 2005; Валлерстайн И. Исторические системы как сложные системы // Философские перипетии. Вестник Харьковского государственного университета. №409'98. Серия: Философия. ХГУ, 1998. С. 198-203; Modelski G. Long Cycles in World Politics. – Seattle, 1987; Андре Гундер Франк и Барри К. Джиллс. Пять тысяч лет мировой системы в теории и практике. URL: http://www.worldpolit.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=78&Itemid=40; Малахов В.С. Государство в условиях глобализации: учебное пособие. – М.: КДУ, 2007; Кортунов С.В. Крушение Вестфальской системы и новый мировой порядок. URL: http://www.zlev.ru/125/125_36.htm; Лебедева М.М. Политическая система мира: проявление «внесистемности», или основные акторы – старые правила // «Приватизация» мировой политики: локальные действия – глобальные результаты. – М.: Голден Би, 2008; Albrow M. The Global Age. – Cambridge, 1996; Hirst P., Thompson G. Globalization in Question: The International Economy and the possibilities of Governance. – Cambridge, 1996; Coglianese Cary. Globalization and the Design of International Institutions // Joseph S. Nye Jr. and John D. Donahue (eds). Governance in a Globalizing World. – Washington D.C.: Brookings Institution Press, 2000. P. 10-18; Scholte J.A. Globalization and Governance: From Statism to Polycentrism // CSGR Work-

можно без существенной коррекции существующего международного права, в том числе некоторых его принципиальных основ.[1]

Активно продвигаются в международную практику модели организации жизни, включающие такие компоненты, как правовое государство, политическая демократия, идейный плюрализм, открытое развитое гражданское общество. Один из центральных пунктов глобальной политики права человека, провозглашенные, как известно, в принятой ООН после второй мировой войны Декларации прав человека. Выполнение этой декларации используется в качестве критерия оценки мировым сообществом, и в особенности развитыми странами, политики некоторых государств. Возникла мощная международная сеть правозащитных организаций, осуществляющих мониторинг прав человека в мире и воздействие мирового общественного мнения на нарушителей прав человека. Зачастую мировое сообщество или отдельные государства предъявляют некоторым государствам практические требования по осуществлению прав человека. Эти требования подкрепляются дипломатическим, политическим, экономическим давлением (вплоть, как показывают события последних лет, до применения военной силы). Это говорит о том, что старое понимание абсолютного суверенитета отдельного государства в эпоху глобализации меняется.

Однако эти процессы вызывают недовольство национально ориентированных политических элит. Различные мозговые центры и отдельные авторы разрабатывают концепции информационного, политического, идеологического, правового, культурного и прочих суверенитетов.[2] Нарастает явление, полу-

---

ing Paper N. 130/04. P. 34-42; Foucault and Political Reason: Liberalism, Neo-Liberalism, and Rationalities of Government. Andrew Barry, Thomas Osborne & Nikolas Rose (eds.). – Chicago, IL: University of Chicago Press, 1996; Бек У. Что такое глобализация? – М., 2001; Giddens A. Globalization: a keynote address // UNRIST News. 1996. № 15; Хелд Д. и др. Глобальные трансформации: Политика, экономика, культура. – М., 2004; Ortega M. Building the future: the EU's Contribution to Global Governance // Chaillot Paper 100 (April 2007). URL: http://www.iss.europa.eu/uploads/media/cp100.pdf; Prado C. de. Global multi-level governance: European and East Asian leadership. United Nations University, 2007.

[1] Торкунов А. От «холодной войны» к «коалиции победы». Новая философия внешней политики России. URL: http://textarchive.ru/c-1779658-pall.html

[2] Ашманов И.С. Информационный суверенитет. URL: http://eurasian-defence.ru/sites/default/files/doc/ashmanov.pdf; Слесарчук О.М. Современное состояние информационной сферы России // Изв. Росс. гос. пед. ун-та им. А.И. Герцена. 2009. Вып. № 93; Ирхин Ю.В., Зотов В.Д., Зотова Л.В. Полито-

чившее название «война суверенитетов», которая сопровождается локальными и региональными конфликтами. При этом почему-то больше всех беспокоятся о защите суверенитета государства, которые, разрабатывая оружие массового уничтожения, бросают вызов мировому сообществу, оправдывая свои действия интересами национальной безопасности; правящие клики, которые используют принцип государственного суверенитета для предотвращения международного вмешательства по поводу нарушений прав человека, массовых репрессий и геноцида; лидеры, которые под лозунгом противостояния однополярной модели мироустройства, стремятся сохранить свою монополию на принятие любых решений, сохранение удобных им правил игры в политике, торговле, финансах и т.п.

Очевидно, что ссылаясь на право народов самим определять свою судьбу, сохранять свою культурную, историческую и цивилизационную идентичность, эти элиты на долгие годы замораживают интеграционные процессы. Это, видимо, побудило французского ученого П. Аснера утверждать: «Мы находимся в периоде размытости: сейчас недостаточно сказать "государство", "суверенность", "политика", чтобы оживить эти реалии. Но другого принципа, который бы их заменил, тоже нет. Быть может, нам предстоит пережить периоды настоящей анархии, гражданской войны, и только потом родится нечто другое».[1]

Социальные вызовы

К социальным вызовам следует в первую очередь отнести неравенство в развитии и, как следствие этого, разрыв в уровне жизни. Характерный пример – США, на которых приходится около 4% мирового населения, потребляют четверть производимой в мире нефти. И это неравенство становится все больше. ВВП на душу населения в Лихтенштейне составляет 118000 долларов; в Люксембурге 108004 долларов; в Швейцарии 79347; в Норвегии 72046. А в Афганистане, Демократической Республике Конго, Либерии, Нигере, Мозамбике и десятках

логия. URL: http://uchebnik-online.com/133/1264.html; Зорина Е.Г. Информационный суверенитет современного государства и основные инструменты его обеспечения // Изв. Сарат. ун-та. Сер. Социология. Политология. 2017. Т. 17. Вып. 3. С. 345–348 и др.

[1] Аснер П. 1999. Насилие и мир. От атомной бомбы до этнической чистки. – СПб.: Всемирное слово, 1999. С. 331–332.

других стран от 300 до 500 долларов на душу населения. По данным Продовольственной и сельскохозяйственной организации ООН (ФАО), количество людей, страдающих от голода по всему миру составляет более одного миллиарда. Из них 642 миллиона живут в Азии, 265 миллионов – в Африке, 42 миллиона – в Латинской Америке и странах Карибского бассейна, а также 15 миллионов – в развитых странах. По данным ФАО, в мире складывается критическая ситуация, так как число голодающих стремительно увеличивается.[1]

Другая социальная проблема связана с демографическими процессами. В XVIII веке население мира увеличивалось на 250 млн. за 75 лет, а сейчас примерно за три года. Недавно ООН опубликовала прогноз, касающийся роста численности населения на планете. Основной вывод: население будет постоянно возрастать, люди будут позже стареть и дольше жить. Согласно последним данным, численность населения мира на 2017 год составляет больше 7,5 миллиардов.[2] Мировое сообщество разделилось в современном демографическом процессе. Две тенденции: сокращение рождаемости (на грани депопуляции) в большинстве развитых стран и продолжающийся рост народонаселения в большинстве стран развивающегося мира. Изменения в демографической структуре носят также и расовый, конфессиональный, национальный характер. По прогнозам, больше всего рождаемость повысится в Африке (вскоре количество людей, проживающих на этом континенте, возрастет до 4 миллиардов, а это примерно половина от общей цифры), при этом во многом этому поспособствует то, что смертность от СПИДа среди африканцев существенно сократилась. В целом, азиатский континент пик роста ожидает примерно в 2050 году, после чего прирост будет падать, однако в других странах он продолжится.

Неравенство в развитии плюс рост народонаселения порождают третью социальную проблему – массовое перемещение населения из развивающихся стран в развитые. Многих пугают демографические последствия глобальной миграции, меняющие состав и размер населения как страны отправления,

---

[1] ООН: Более миллиарда человек в мире голодают. URL: https://newsland.com/user/4297663821/content/oon-bolee-milliarda-chelovek-v-mire-golodaiut/4037818

[2] Численность населения мира на 2017 год составляет… URL: http://russinfo.net/otdyh/naselenie-zemli/chislennost-naseleniya-mira-na-2017-god-sostavlyaet.html

так и принимающих стран. Эти последствия для современных развитых капиталистических государств часто оцениваются как катастрофические. По мнению П. Бьюкенена, к началу XXI века количество населения США, родившегося за их пределами, или некоренных американцев, уже перевалило за 30 млн. Каждый год в США приезжает около миллиона официальных иммигрантов.[1]

Глава представительства управления верховного комиссара по делам беженцев ООН в России В. Цюрко заявил о росте масштабов миграции в мире. «Общее число мигрантов сегодня составляет около 250 млн человек, большинство из них перемещаются по собственной воле, в основном в поисках работы. Масштаб миграции беспрецедентный, такого никогда не было, и эти цифры продолжают расти», – приводит его слова «Интерфакс».[2] Часть иммигрантов, особенно старых, в основном встроились в структуру принимающих государств, получили образование и работу, многие частично ассимилировались. Однако часть иммигрантов, особенно новых, которые во многом чужды и даже враждебны европейской цивилизации, эксплуатируют ее социальную систему обеспечения, замыкаются в своеобразных этнических гетто.

Это приводит к формированию крупных социально-этнических групп, находящихся на нижних этажах общественной иерархии. Возникает новый узел не только экономических, но и – что весьма важно – острых политических и идеологических противоречий, способных дестабилизировать и международную, и во многих случаях внутриполитическую ситуацию. Учитывая демографические прогнозы, согласно которым к 2050 году население Европы и Японии резко сократится (например, в Италии и Болгарии на 25–30%), а количество трудоспособных лиц в отношении к лицам старше 65 лет сократится более чем на половину: с 4 или 5 до 2, что ставит под угрозу систему социального обеспечения пенсионеров и нетрудоспособного населения в целом, приходится признать, что замещающая иммиграция является практически единственной возможностью ответить на эти вызовы. В результате число иммигрантов и их потомков в

[1] Бьюкенен П.Дж. Смерть Запада. – М., 2003.

[2] ООН насчитала 250 млн мигрантов в мире URL: https://news.rambler.ru/community/38483378-oon-podschitala-chislo-migrantov-v-mire/

2040 году составит, например, в Японии, Германии и Италии – от 30 до 39%.

Проблемой являются и взаимоотношения коренных жителей и мигрантов, которые зачастую принимают не межличностный, а межгрупповой характер, создают основу для межгрупповых конфликтов.

По нашему мнению, к социальным вызовам, получившим глобальный масштаб, следует отнести и международный терроризм. Не имея возможности всесторонне рассмотреть причины и факторы развития терроризма, укажем лишь на то, что террористы, как правило, выходцы из бедных стран и маргинальных групп. Многие молодые люди, в том числе образованные, не находят работы, соответствующей их ожиданиям, и пополняют маргинальные слои. В этой среде активно действуют организации, рекрутирующие новых приверженцев терроризма и формирующие его агрессивную идеологическую доктрину. В рамках этой доктрины развитый мир в целом и, особенно, лидирующие в нем страны воспринимаются как средоточие зла и угрозы, как источник насилия, разрушающего привычные установления и условия жизни. Противодействие ему объявляется священным долгом, а силовые акции, в том числе террористические, – оправданным, а в ряде случаев и единственным средством борьбы. «Жизнь в глобализированном мире неопределенности, гибридности, текучести и спорности, – писала в этой связи профессор Йельского университета С. Бенхабиб, – представляет наибольшую сложность для фундаменталистов… Но поиски "чистоты" – будь то мечтания нацистов прошлого века о расовой чистоте или современные мечты о "подлинном исламе" – обречены на поражение, хотя и не ранее, чем они принесут множество бед и человеческих страданий, нестабильность и страх».[1]

Неурегулированные региональные кризисы и конфликты, нищета и отсталость, поразившие обширные регионы, неизбежные издержки глобализации и модернизации, массовые миграции населения, подъем экстремистских движений, распространение оружия массового уничтожения предопределяют нестабильность мировой политики.

[1] Бенхабиб С. Притязания культуры. – М.: Логос, 2003. С. 222.

Информационно-коммуникационные вызовы

Важным вызовом является формирование глобальных коммуникационных сетей**.** Этот процесс характерен для большинства стран с развитой экономикой. В современном мире прекращается сосуществование относительно замкнутых, соединенных друг с другом лишь немногочисленными каналами локальных, региональных, национальных и континентальных коммуникационных систем; их место во все большей мере занимает глобальная коммуникационная сеть, основной структурной характеристикой которой является разделение на центр и периферию. Старые локальные, региональные и национальные коммуникационные центры, встраиваясь в новую глобальную сеть, подчиняются новой глобальной дифференциации. В новом глобальном мире обычная газетная редакция, радио- или телевизионная станция может добыть собственными силами, проанализировать и прокомментировать лишь ничтожную часть информации, интересующей целевую аудиторию. Ей приходится пользоваться сообщениями централизованных источников, каковыми являются ведущие национальные или международные информационные агентства. Таким образом, все редакции являются включенными в единую глобальную информационную систему, структурированную по принципу «центр – периферия». Редакционный журналист обеспечивается информацией и сообщениями со всего мира, однако сам он не имеет никакого влияния на продуцирование этой информации и этих сообщений. Журналист включен в коммуникационный процесс, который практически не поддается его контролю. Стандартизуется, например, новостной поток: информационное агентство должно выдать потребителям строго определенное количество информационных сообщений за соответствующий промежуток времени, информация должна быть представлена в строго регламентированном порядке, отзывы к публикациям чаще всего модерируются. Стандартизуется и сам процесс восприятия информации.

Стремясь освоить возможности мирового информационного рынка, крупнейшие медиаконцерны в послевоенный период перешагнули национальные границы, их деятельность приобрела транснациональный характер. Наиболее крупные и экономически могущественные объединения, использующие новейшие коммуникационные технологии и огромные материально-финансовые ресурсы, сегодня доминируют на междуна-

родном рынке новостей, их операции приобрели поистине всемирный размах. Сегодня на мировом рынке информации и коммуникаций ведущие позиции занимают могущественные корпорации, базирующихся в основном в США. В этом же списке стоят такие крупнейшие американские компании, как “CNN”, “The Walt Disney Company” и “Euronews”.

В информационном пространстве появляются так называемые «глобальные новости», которые важны для жителей всех стран. Пример – американские выборы, прошедшие в ноябре 2016 года, по результатам которых победу одержал Дональд Трамп. Информационные ресурсы по всему миру – американские, европейские, азиатские – на протяжении нескольких дней были заполнены информацией о Д. Трампе: они приводили статистику выборов, биографию политика, рассказывали о его предвыборной кампании. В ночь выборов на многих российских площадках шла онлайн-трансляция, несмотря на то, что событие происходило в другой стране. Также по всему миру освещаются церемонии вручения международных премий (Нобелевская премия, Премия Американской академии кинематографических искусств и наук «Оскар») или крупные спортивные соревнования (Олимпиада 2016 года в Рио-де-Жанейро). Таким же охватом обладают новости о крупнейших терактах (взрыв в редакции “Charlie Hebdo”, теракт в Париже 13 ноября 2015 года).

Объединение информационного поля неизбежно приводит и к объединению моделей СМИ. Несмотря на то, что в разных странах они различные, существуют определенные принципы и стандарты, по которым работают журналисты в Америке и в России, в Англии и в Израиле. В конечном счете, это обуславливает и появление общих форматов в СМИ. Например, в 2012 году в Америке с подачи “The New York Times” появился первый в мире лонгрид. Назывался он “Snowfall: The Avalanche at Tunnel Creek” («Снегопад: лавина в проходе Крик») и был посвящен группе горнолыжников, совершивших поход в Каскадные горы в США. При подъеме их застала лавина, из-за которой несколько человек погибли. Этот лонгрид породили так называемый формат «длинных форм», на пару лет захлестнувших мировые СМИ. Например, в России лонгриды начали выпускать такие издания, как “Lenta.ru”, «Коммерсантъ» и ТАСС.

Этот переход форматов особенно хорошо заметен на примере телевидения. Одна из наиболее знаменитых передач, которая транслируется по всему миру, модифицируясь в зависи-

мости от страны, – телевизионная игра «Кто хочет стать миллионером?». Первая версия под названием “Who Wants to Be a Millionaire?” появилась в Англии в 1998 году и к настоящему моменту уже завоевала весь мир. К этому списку можно добавить такие телепередачи, как «Голос» (вокальное телевизионное шоу, представляющее собой российскую адаптацию “The Voice of Holland” – «Голос Голландии»), «Фактор А» (российская версия британского проекта “The X Factor”), реалити-шоу «Последний герой» (аналог американского “Survivor”), «Дом» (формат программы был приобретен у английской телекомпании “Zeal”), «Холостяк» (аналог американского проекта “The Bachelor”, который реализуется в восьми странах мира). Более крупная вариация такого культурного обмена – схожие фильмы и сериалы. Одним из наиболее явственных прецедентов был российский телесериал «Не родись красивой», адаптация колумбийской теленовеллы “Yo soy Betty, la fea” («Я – Бэтти, дурнушка»), которая вошла в Книгу рекордов Гиннеса как самая успешная теленовелла всех времен. Ее аналоги вышли как минимум в 28 странах.[1]

Таким образом, наиболее важными факторами становления глобального информационного общества являются:

- развитие глобальной системы спутникового телевидения и радиовещания;
- уровень развития информационных технологий и глобальных информационно-телекоммуникационных сетей (в первую очередь интернета);
- появление качественно новейших средств и технологий для осуществления информационных взаимодействий (компьютеры, планшеты, телефоны, устройства виртуальной реальности и т.п.);
- глобализация индивидуального и общественного сознания.[2]

Все эти аспекты формируют единое глобальное информационное общество, чьи политические, технологические и правовые принципы были впервые сформированы в Окинавской

---

[1] ‘Yo soy Betty la fea’ entra al libro de los Guinnes Records. URL: http://www.colombia.com/entretenimiento/autonoticias/television/2010/02/11/DetalleNoticia8870.asp

[2] Гвоздева В.С. Глобализация информационного пространства: проблемы и тенденции. URL: http://www.sociosphera.com/publication/conference/2011/99/globalizaciya_informacionnogo_prostranstva_problemy_i_tendencii/

хартии глобального информационно общества в 2000 году.[1] Как отмечает Н. Панарина в работе «Глобализация и информационное общество», «очевидное усиление потребностей мирового сообщества в объективной, достоверной и своевременной информации об общественных процессах является одной из важнейших особенностей современного этапа глобализации, широкого применения глобальных информационных систем, поэтому вопросы правового обеспечения информационной безопасности приобретают особое значение, поскольку оказывают существенное воздействие на правовые, государственные и политические системы государств и на процесс построения информационного общества в России».[2]

В условиях усиливающейся активности транснациональных медиакорпораций на мировом информационном рынке ряд государств мира и их национальные медийные организации стремятся выработать альтернативу растущему конкурентному давлению.[3]

Еще один вызов – медиатизация социальных институтов. Речь идет о том, что в процессе взаимодействия социальных институтов с массмедиа происходит инкорпорирование схем и правил, характерных для деятельности средств массовой коммуникации, в систему правил, организующих действия и взаимоотношения людей в рамках определенного социального института; превращение социальных институтов в активных субъектов медиапространства, использующих медиаресурсы для создания благоприятных условий для своей деятельности; постепенный переход от сотрудничества со СМИ к управлению ими.

---

[1] Понарина Н.Н. Глобализация и информационное общество // Общество: политика, экономика, право. 2012. № 1. URL: http://cyberleninka.ru/article/n/globalizatsiya-i-informatsionnoe-obschestvo

[2] Там же.

[3] См.: Беспалова А.Г., Корнилов Е.А., Короченский А.П., Лучинский Ю.В., Станько А.И. История мировой журналистики. – М.; Ростов-на-Дону: Издательский центр «МарТ», 2003.

Культурные вызовы

Главная особенность современного общества – напряженное сосуществование, доходящее до вражды – трех моделей поведения, трех образом жизни: архаического (традиционного), модернизационного, постмодернистского.

Архаическая (традиционная) культура

К традиционным (иногда их называют архаическими) культурам относят культуру первобытного общества, а также все культуры древности и Средневековья.

Одна из главных особенностей традиционного общества заключается в жесткой функциональной специализации членов общества, сопровождающейся не менее жесткой кастовой системой отношений.

Другая важная особенность традиционного общества заключается в том, что положение человека сообществе в незначительной степени зависит от его хозяйственной активности, а определяется, прежде всего «судьбой» – «благосклонностью» природы и лидера социальной общности, размером семьи и земельного участка, кастовой и религиозной принадлежностью и прочими факторами, над которыми человек почти не властен. Но зато многое зависит от отлаженности отношений с группой и ее лидером. Поэтому большая часть товаров уходит на поддержание этих отношений, а продукт не столько продается, сколько перераспределяется, меняется на стабильность положения, привилегии, божественную защиту и т.п. В таком обществе хозяйственная деятельность выглядит скорее как побочный результат иных, более значимых форм социального существования. Немецкий философ и социолог В. Зомбарт называет эту форму ведения хозяйства расходным хозяйством. Понятно, что масштабы и формы потребления у людей с различным социальным статусом отличны, но основная масса населения не одобряет излишних накоплений, производство ради прибыли. И, наоборот, поощряет расходы на праздники, поддержание челяди, легко принимает траты на проведение престижных мероприятий. Общая установ-

ка – живи, по возможности, «полной чашей» и «давай жить другим» (членам своей семьи, сословия, религиозной общности).[1]

Развивая этот тезис, К.Ф. Завершинский пишет о том, что отсутствие развитого рынка и подчиненность хозяйственной деятельности, к примеру, религиозным целям не столько выводят труд за рамки полезности, сколько ведут к его обесцениванию. В известном смысле это прослеживается не только в Древнем Египте, а и в советской системе хозяйствования... Высокое качество мастерства соседствует с иррациональной растратой накопленного богатства, предельным обезличиванием труда и скудностью потребностей производителей. К труду и собственности постоянно проявляется двойственное отношение. Версии древнегреческого мифа о Сизифе, обреченном выполнять бессмысленный труд, в той или иной степени присутствуют у многих народов, отражая наличие устойчивой ценностной установки, согласно которой труд – страдание, нечистое занятие, составляющее удел низших и рабов. Даже в христианской традиции, где праздность подвергается осуждению как тяжкий грех, на социальной шкале достойной деятельности хозяйственная деятельность – занятие недостойное дворянина и рыцаря. Профессиональная деятельность, приносящая доход, часто осуждается по моральным соображениям.

Логика подобной организации традиционного общества понятна. Однако оказывается, что и в современном обществе, столь сложно организованном и представляющем широкие возможности для духовного самовыражения, проявления такого рода «культуры хозяйствования» встречаются сплошь и рядом. Нынешний носитель архаических ценностных ориентаций – не обязательно человек, поставленный в условия элементарного выживания или же выполняющий малоквалифицированную работу. Он может быть и банкиром и министром, для которых экономическая активность – способ реализации далеких от какой либо гуманности потребностей. Причем, чем выше социальный статус человека или группы с такой экономической «культурой», тем опасней могут быть последствия их деятельности. Именно такие люди, руководствуясь соображениями собственного должностного благополучия или утилитарно понятыми идеями, планируют строительство «ГУЛАГов» и маршруты транспорти-

[1] Завершинский К. Ф. Культура и культурология в жизни общества: Учебное пособие. – Великий Новгород: НовГУ имени Ярослава Мудрого, 2000.

ровки наркотиков, стимулируют проведение разрушительных для общества хозяйственных акций, устраивают финансовые пирамиды. На этом уровне развития культура низводится до «вещности», духовные ценности – до цены, а человек – до потребляемой вещи. Хозяйственная деятельность при доминировании подобной установки приобретает иррациональный характер – строительство грандиозных усыпальниц, повороты рек вспять, создание теневой экономики; она имеет ярко выраженную двойственность: позитивный результат для одних, оборачивается катастрофой – для других.[1]

Исследователи выделяют и другие характерные черты традиционного общества:

- зависимость организации социальной жизни от религиозных или мифологических представлений;
- цикличность, а не поступательность развития;
- коллективистский характер общества и отсутствие личностного начала;
- преимущественная ориентация на метафизические, а не инструментальные ценности;
- авторитарный характер власти;
- отсутствие способности производить не ради насущных потребностей, а ради будущего;
- преобладающее распространение людей с особым психическим складом – недеятельных личностей;
- преобладание традиций над нововведениями;
- традиционное искусство, народное искусство.

Культура модерна

В самом общем плане под культурой модерна понимается комплекс представлений, включающих в свой состав приверженность европейскому рационализму, стремление к росту материального богатства, индивидуализм, идею социального равенства и личной свободы. Это также – стремление к техническому прогрессу, отношение к природе как к объекту приложения своих сил и знаний, готовность человека к постоянным переменам в производстве, образе жизни, в потреблении,

[1] Завершинский К. Ф. Культура и культурология в жизни общества: Учебное пособие. – Великий Новгород: НовГУ имени Ярослава Мудрого, 2000.

в правовых нормах и моральных ценностях, его желание быть инициатором таких перемен. С точки зрения институционального развития для такого общества главное значение имеют два особых организационных комплекса: национальное государство и систематическое капиталистическое производство.

Таким образом, модернизация в свою очередь может быть представлена как совокупность процессов рационализации, индустриализации, урбанизации, коммерциализации, бюрократизации, профессионализации, демократизации, секуляризации, роста политического участия (партиципации), распространения грамотности и средств массовой информации, строительства нации и т.п. Модернизация – это новое отношение к религии, обернувшееся отрицанием религии как конечного основания ценностей и целей человеческой жизни. Появление нового типа ценностной ориентации – на научное знание. Модернизация – это отрицание наследственной социальной иерархии и перекодировка системы социальных отношений на базе идеи потенциального равенства всех людей. В культурах модерна западного образца доминирует идея равенства прав, которая основана на идее потенциального морального и интеллектуального равенства всех людей. Модернизация выражается в стремлении воплотить некую идеальную модель общества. Героями эпохи Модерна являются титаны, победители, борцы. Модернизм опирается на мировоззренческий императив, основанный на вере в суверенный разум как высшую инстанцию, науку, общечеловеческую мораль и право. Особое же значение в модернистской мысли приобретает идея поступательного развития, прогресса. Это и прогресс в области знаний (научный прогресс), и прогресс в области умений (технический прогресс).

Как отмечает Р. Инглхарт, теория модернизации возникла в эпоху Просвещения вместе с убежденностью в том, что технический прогресс даст человечеству власть над природой.[1] Под модернизацией понимается протяженный, охватывающий несколько столетий исторический процесс инновационных мероприятий при переходе от традиционного к современному обществу. Культура модерна возникала по мере развития рыночных отношений. Причем решающим фактором перехода к новому

[1] Инглхарт Р., Вельцель К. Модернизация, культурные изменения и демократия: Последовательность человеческого развития. – М.: Новое издательство, 2011. С. 32.

качеству хозяйствования и экономической культуры, по мнению многих исследователей, стало не столько количественное умножение хозяйственных технологий, сколько явления ценностного характера. Немецкий философ и социолог М. Вебер достаточно убедительно показал связь между религиозным учением протестантизма о спасении (особенно в самой аскетической его ветви – кальвинизме) и стремлением к хозяйственному успеху, накоплению капитала.

Великие проповедники Реформации Лютер и Кальвин учили, что человек должен подавлять свои эгоистические интересы и полагать себя инструментом для божественных целей. Спасение обретается не соблюдением формальных ритуалов церкви, а внутренней верой и личной ответственностью перед Богом. Бог протестантизма вызывал у человека не только страх наказания, но и глубокое, личностное чувство вины. Вера в божественное провидение, то есть в рациональность установленного Богом порядка, и «больная» совесть стимулировали человека к поиску спасения на том месте и в той конкретной профессии, которая была определена человеку. Все профессии, все виды трудовой деятельности, если они совместимы с евангельскими нормами морали, в равной степени угодны Богу и поэтому почетны. Всюду: в мастерской или на мануфактуре, за прилавком и в море – человек обязан был всеми своими силами служить Богу, доказывая трудом, что на нем почила благодать Божия. В лютеранстве, как полагал М. Вебер, произошло приравнивание труда к молитве (в немецком языке слово “Beruf” означает и призвание, и профессию). Протестантизм создал новый тип личности, сыгравший громадную роль в экономическом перевороте в Европе и Новом Свете: личности деятельной, дисциплинированной, ответственной, готовой к суровым испытаниям и героизму каждодневного труда.

Таким образом, протестантизм давал высокую оценку труда как средства духовного возвышения. Освящал богатство, доставшееся честным трудом. В приумножении богатства протестант находил свидетельство своего успеха, подтверждение своей богоизбранности. Поэтому честно приобретенное богатство надо приумножать, а не растрачивать на наслаждение жизнью или погоню за внешними знаками отличия. Культурное «освящение» рынка и придало ему вид «цивилизованного капитализма». Именно из Реформации часто выводится процесс утверждения в Европейской культуре таких ценностных нормативов, как част-

ная собственность, право на труд, экономическая свобода, трудовая дисциплина, исполнительность и профессионализм, инициативность, обеспечение равных для всех социально-экономических возможностей; «справедливая», по правилам, устанавливаемым самими людьми, конкуренция и т.п. Все эти нормы, реализующиеся в отношениях производственной деятельности, а также обменной и распределительной, часто приобретают иерархическую форму «символа веры» той или иной хозяйственной организации, группы людей или общества. Они поддерживаются системой словесных символов, обрядов и ритуалов, связанных с «отцами-основателями» дела, «героями-новаторами».[1]

Капитализм как система свободного труда и предпринимательства исключает ориентацию хозяйственной деятельности по образу «домашнего хозяйства», наделяя правом определять цели экономической жизнедеятельности каждого из участников этого процесса. Тем самым логика автономизации хозяйства, его «обмирщение», освобождение от социальных ограничений на использование собственности, в этом аспекте является выражением развития культуры, являясь показателем углубления индивидуализации человека.

Значимость *экономической свободы* как внутреннего состояния личности тесно связана с содержанием другой социокультурной нормы хозяйственного бытия капитализма – *частной собственностью*, то есть собственностью, «поделенной» на части и принадлежащей отдельному человеку или группам лиц. Культурная значимость частной собственности проявляется в том, что право обладания, распоряжения и пользования благами является одной из форм установления границы своего «я», своей «самости», «самоценности». При цивилизованном капитализме частная собственность выступает не только средством максимизации дохода и пользы, но начинает рассматриваться, по крайней мере частью общества, в качестве условия творческого самовыражения. Отрицание права собственности каждого человека и своеволие в присвоении чужой собственности становится критерием низкого уровня развития культуры. Характерно, что даже в условиях господства традиционной «ойкономии» в тех обществах, где элементы частной собственности получили максимально

[1] Завершинский К. Ф. Культура и культурология в жизни общества: Учебное пособие. – Великий Новгород: НовГУ имени Ярослава Мудрого, 2000.

возможные формы выражения (Древняя Греция и Рим, городская культура Средневековья), интенсивность и сложность течения духовной жизни значительно выше, чем в обществах с «азиатским способом производства», где доминировали государственно-административные способы распоряжения собственностью. Конечно, нельзя не замечать противоречивости социокультурного содержания ценности-нормы частной собственности. Касаясь духовной значимости права собственности на землю, русский философ В. Соловьев отмечал, что недостаточно признать в этой собственности очевидно присущее ей идеальное свойство. Необходимо укрепить и воспитать это свойство, ограждая его от перевеса низменных, своекорыстных побуждений.

Другими важнейшими ценностями-нормами, связанными с экономической свободой и правом частной собственности, выступают *свобода хозяйственного договора, право на индивидуальное потребление, экономически справедливое распределение*.

Ведущие ценностные нормативы хозяйственной культуры рыночной экономики предопределяют такие характерные черты «человека экономического», как нацеленность на достижение и успех, равные для всех экономические возможности, конкуренцию, поддержку инновационной деятельности, качество работы, профессионализм, тесную зависимость социальной мобильности от качества своей деятельности и инициативы. Русский философ И. Ильин, отвечая на вопрос: возможна ли свобода и творческая инициатива без частной собственности, подчеркивал, что хозяйство без свободного внутреннего побуждения, без личной инициативы и частной собственности, бюрократически ведомое безразличными чиновниками, – не создает ни благосостояния, ни даже достаточного и сколько-нибудь доброкачественного продукта. Такое хозяйствование общественно и государственно вредно.[1]

Впрочем, как отмечают исследователи, нельзя не замечать и культурной ограниченности ценностно-нормативных установок индустриальной цивилизации. Да, возникновение гражданского общества с соответствующим ему «духом капитализма» создали возможности для расширения поля духовности в хозяйственной сфере, позволили ей подняться на второй уровень

[1] См.: Ильин И.А. Путь духовного обновления // Ильин И.А. Религиозный смысл философии. – М.: АСТ, 2003.

культуры. Однако парадоксальным образом все достоинства рыночного хозяйствования часто обращаются в свою противоположность. Выравнивание социально-экономического положения значительной части общества, снятие многих социальных барьеров, высвобождение творческого потенциала стало основой для проникновения в хозяйственную сферу цивилизованности, но одновременно с этим рыночное хозяйство обезличивает и унифицирует людей, привносит анонимность в человеческие отношения, порождает механизмы манипулирования поведением через рекламу, банковскую и налоговую систему.[1] Как показал Г. Маркузе, рано или поздно индустриализация приводит к формированию общества потребителей – одномерных и проинтегрированных в общественные отношения людей. Возникает культ потребления. Потребление рассматривается как проявление жизненного здоровья и самой жизни, как вклад индивида в развитие цивилизации.[2]

Культура общества постмодерна

Постмодерн связан с комплексами постиндустриального этапа развития общества. В социокультурной и философской рефлексии постмодернистского общества начинают доминировать несколько идей.

1. Возрастает внимание к качеству сегодняшней жизни, а не к перспективам ее завтрашнего совершенствования. Все более активно рефлексируется проблема разумных пределов роста, поднятая в свое время Римским клубом. Практическим выражением этой тенденции является возрастающее внимание к экологии Земли; множится число международных договоров по защите определенных экосистем, снижению вредных выбросов в атмосферу и пр.

2. В системе ценностных ориентаций существенно возросла потребность людей в индивидуальном культурном самовыражении, самоопределении, манифестации своих личностных, физиологических и культурных особенностей.

3. Формируется идеология отрицания всех «священных истин», включающая нежелание объяснять явления действи-

[1] Завершинский К. Ф. Культура и культурология в жизни общества: Учебное пособие. – Великий Новгород: НовГУ имени Ярослава Мудрого, 2000.
[2] Маркузе Г. Одномерный человек. – М.: АСТ, 2009.

тельности рациональными причинами. Крайне важным для постмодернизма является отказ от бинарных оппозиций: хорошее – плохое, красивое – уродливое, старое – новое, поверхностное – глубинное и так далее. Постмодернизм отрицает монизм в любом его проявлении; признается только плюрализм культурных языков, моделей, стилей.

4. Наблюдается отказ от идей построения «светлого будущего» и достижения социальной и национальной справедливости. Это пересмотр идей национального и культурного неравенства народов, а также ряда иных доктрин, характерных для индустриального этапа развития. Это разочарование в проектах разумных систем. Все типы государственного устройства, будь то социалистическое, капиталистическое или тем более фашистское обнажают ложность своей рациональности. Становится очевидным тот факт, что в любой системе кроется элемент тоталитарности и насилия.

5. Картина мира определяется уже не господствующей идеологией, выраженной в религии или в литературе, а системой СМИ. Именно это представляется наиболее важной новацией в порядке сложения картин мира в постиндустриальных сообществах. Такое миропонимание базируется на иных основаниях, менее системных и идеологически ангажированных, но более открытых для свободного выбора свободного человека, нежели общественное сознание индустриальной эпохи. Медиа активно включились в процесс формирования общественного сознания и значимость их, в том числе, подтверждается стремлением политической власти поставить их под контроль, перекупкой СМИ, практикой закрытия неугодных журналов и газет, радио- и телепрограмм, сайтов интернета.

6. Мультикультурализм. В середине XX века европоцентристские настроения постепенно уступили место установке на множественность самодостаточных культур, а затем и теориям их взаимодействия и взаимовлияния, диалога культур, мультикультурализма. Предполагалось, что отныне любой мыслящий человек должен стремиться к плюрализму, антипуританизму, антиуниверсализму, постгуманизму (универсальному гуманизму, когда ценность имеет любое существо и любой объект природы).

Впрочем, приходится констатировать, что постмодернизм довольно быстро стал терять свою привлекательность. Устав от циничности, хаоса и стеба постмодернизма, находясь в поиске новых ориентиров (коими в итоге и стали возрожденные

вечные ценности), ностальгически цитируя образы прошлого, общество ищет духовной поддержки в возрожденном на новой технологической платформе реализме, изображающем жизнь, с одной стороны, реалистично, с другой, украшая ее, добавляя компьютерного глянца, делая сказкой, чрезвычайно похожей на правду. Это не тот социалистический реализм, который насаждался в сталинскую эпоху, а какой-то новый, но так же, как и прошлый, изображающий не ту жизнь, которой живут люди, а ту, которой они хотят жить, ту, какой она должна быть, к какой хотелось стремиться.

Анализируя взаимоотношения автора и читателя в период постмодерна и сетевой виртуальной реальности, исследователи указывают на то, что авторы постмодернистской литературы, подобно писателям-романтикам, не отстраняются от читателя (классицизм, модернизм), ничего не предписывают (реализм), а *сотрудничают* с ним в сетевой коммуникации. Произведения многослойные, причудливые: автор словно приглашает читателя путешествовать вместе в стране фантазии, где переплетаются эпохи, тексты, герои, пробуждаются забытые воспоминания, приходится отгадывать загадки и делать открытия, – все это похоже на детские игры. Что касается читателя, то для современного «атомарного» человека, потерявшего ориентиры и идеалы, характерно стремление изолировать себя от потока навязываемой через традиционные СМИ информации, дистанцироваться от давления брендированной реальности, зацепиться, если можно так сказать, за что-то определенное, истинное. Если бы эта ситуация случилась в доцифровую эпоху, можно было бы убежать в чтение. Но современная литература так же неопределенна, как массмедийная реальность, она видит истину в слове как *элементе* текста, писатели-постмодернисты занимаются языковыми играми. Сейчас человек ищет укрытия, прежде всего, в виртуальной информационно-коммуникативной среде (тут можно книги почитать или в электронных библиотеках, или на персональных сайтах писателей, заодно и прокомментировать), где смешиваются и переосмысляются (через тексты) различные исторические, культурные, научные массивы информации, где человек пытается формировать собственный мир, отвечающий его потребностям, в условиях сетевого лабиринта. Здесь же, в виртуальном пространстве интернета, в условиях нелинейного текста, изобилующего гиперссылками, цитатами и баннерами, профессиональные

писатели (художники, музыканты, актеры) все чаще встречаются со своей аудиторией.[1]

Таким образом, участник постмодернистского коммуникативного пространства – *игрок*, его алгоритм взаимодействия с разными текстами – *игра* во всех понятийных ипостасях, с налетом насмешливости, иронии.

Обобщая, можно сформулировать основное различие между архаической, модернистской и постмодернистской культурами следующим образом.

Доминантой архаического общества являются ритуалы и обряды.[2]

В этой связи интересны суждения К. Лоренца о роли ритуалов в жизни общества (собственно, он развивает, детализирует точку зрения З. Фрейда на роль культуры в сдерживании агрессии). Как утверждает К. Лоренц, сама сущность ритуала как носителя независимых мотивирующих факторов ведет к тому, что он перерастает свою первоначальную функцию коммуникации и приобретает способность выполнять три новые, не менее важные: сдерживание агрессии; формирование связей между особями одного и того же вида; запрет борьбы между членами группы, удерживание их в замкнутом сообществе и отграничение этого сообщества от других подобных групп. И тут же К. Лоренц формулирует исключительно точное для сегодняшних обстоятельств соображение о том, что именно нерушимость социальных норм и ритуалов, в которой состоит их величайшая ценность, может привести к самой ужасной из войн – к религиозной войне.[3].

Доминантой общества модерна являются идеалы общественного устройства, человека, правильной жизни и т.п. Как писал Ю. Хабермас, структура космоса и человеческая природа, этапы всемирной и священной истории поставляли те пропитанные нормами факты, которые, как представлялось, давали также и объяснение правильной жизни. «Правильное» имело смысл модели, которой следовало подражать в жизни, будь

---

[1] Волкова И.И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций. Дисс. … докт. филол. наук. – М.: 2015. URL: http://dissovet.rudn.ru/web-local/prep/rj/index.php?id=22&mod=dis&dis_id=739

[2] О ритуалах и обрядах см. главу 4 «Типы игр» этого раздела.

[3] Лоренц К. Восемь смертных грехов цивилизованного человечества. URL: http://modernlib.net/books/lorenc_konrad/vosem_smertnih_grehov_civilizovannogo_chelovechestva/read_4/

то жизнь отдельного человека или политического сообщества. Подобно тому, как великие религии изображали жизненный путь своих основателей как путь спасения, метафизика также предлагала свои модели жизни: одни, разумеется, – для немногих, другие – для большинства. Учения о благой жизни и справедливом обществе, этике и политике отличала цельность.[1]

Доминантой общества постмодерна являются права человека. В либеральных обществах каждый гражданин обладает равным правом осуществлять свои индивидуальные жизненные планы наилучшим образом. В таком обществе, как пишет Ю. Хабермас, общество предоставляет всем лицам «распоряжаться временем своей жизни» так, как они хотят. Оно гарантирует каждому равную свободу развивать этическое самопонимание для того, чтобы в соответствии с собственными возможностями и благими намерениями осуществить в действительности персональную концепцию «благой жизни». Индивидуальные жизненные проекты формируются, естественно, в зависимости от интерсубъективно расчлененных жизненных взаимосвязей. Культурная «защита видов» не может и не должна существовать. В демократическом конституционном государстве большинство не вправе предписывать меньшинствам собственную форму культурной жизни (поскольку та отличается от общей политической культуры страны) в виде так называемой «ведущей культуры».[2]

Что касается России, то В.А. Ядов, обобщивший многолетнюю дискуссию социологов по теоретико-методологическим основаниям изучения России как трансформирующегося общества,[3] сформулировал четыре вывода из этой дискуссии, отражающих специфику развития российского социума.

1. Категории «модернизация», «переходный период», «переходное общество» явно не выражают существа происходящих в России изменений, потому что исторический вектор этих преобразований не определен. Наиболее общим является понятие «трансформации». Особенностью российского общества является

---

[1] Хабермас Ю. Будущее человеческой природы. – М.: Издательство «Весь Мир», 2002.

[2] Там же.

[3] Ядов В.А. Россия как трансформирующееся общество: резюме многолетней дискуссии социологов // Куда идет Россия. – М., 2000; URL: http://www.isras.rssi.ru/Arti_Yad.htm

то, что оно находится в высокоактивной стадии социальных трансформаций, при этом нестабильность трансформируемой социальной системы близка к состоянию «динамического хаоса» – этим российское общество отличается от других стабильно трансформирующихся обществ.

2. Существенные цивилизационные различия России и западного социума состоят, в первую очередь, в том, что у нас до сих пор не сформировалось гражданское общество и роль государства остается решающей во всех социальных и экономических преобразованиях. Второй аргумент заключается в том, что российское общество расколото на «западников» и «традиционалистов» и это противоборство подпитывается из двух источников: образом жизни в крупных городах, с одной стороны, и в российской глубинке и на селе, с другой. Этот раскол приводит к возникновению неких «форпостов» социального прогресса западноевропейского типа в мегаполисах при сохранении относительно «застойных» регионов и территориальных образований.

3. Цивилизационная особенность российского общества усугубляется таким наследием советского периода, как патернализм, повышенный коллективизм и неприятие индивидуализма. Социологические данные свидетельствуют о том, что нынешнее российское население высокоактивно в обустройстве жизни своей семьи, однако предельно пассивно и пессимистично в социальных вопросах. Наиболее емкое объяснение этого противоречия состоит в том, что люди не видят для себя возможности контролировать ситуацию за пределами узкого жизненного пространства. Отмечается, что постсоветское российское общество крайне дезинтегрировано – в нем отсутствуют внутренние импульсы к социальным преобразованиям. Отдельные всплески интегрирующего патриотизма: бомбежки Югославии силами НАТО и чеченский терроризм основаны на внешних мобилизационных импульсах.

4. Перенос на российскую почву западной модели модернизации (основой которой выступает развитое гражданское общество и самодостаточная личность) не продуктивен именно в силу отсутствия этих предпосылок в России.

Противостояние сторонников трех описных выше культур идет на всех фронтах. Особая непримиримость разных позиций проявляется в вопросе о тенденциях развития культуры в связи с интеграционными процессами в сфере экономики,

торговли, политике и т.д. Очевидно, что культурная глобализация решительно изменяет контекст, в котором происходят воспроизводство и развитие национальных культур, вовлекая в этот процесс новые глобальные инфраструктуры беспрецедентного масштаба, которые обеспечивают большие возможности проникновения элементов той или иной культуры через границы государств.

Вот лишь некоторые факторы, которые очевидным образом определяют процессы культурной глобализации.

1. *Развитие общего языка международного общения (английского) и интенсивное изучение иностранных языков во всем мире.* Знание языков обеспечивает трансляцию «суперстандартов» и ноу-хау, возможность интенсивной межнациональной коммуникации. Однако язык – важнейший ресурс, изучение которого требует, как и другие ресурсы, инвестиций и окупаемости. Отсутствие системы образования, в которой бы качественно изучались иностранные языки, влечет за собой экономическую и культурную отсталость, углубляет «информационное неравенство». Кроме того, в глобальном мире по экономическим законам начинают конкурировать и языки. Ущемление прав национальных языков – глубокая проблема, которую несет с собой глобализация.

2. Развитие *международного туризма*. Туризм – коммерчески-потребительский канал глобального культурного обмена. Культура и традиция оформляются как товар, который выставляется на ярмарке культур. Туризм, превращающийся в могущественную отрасль, – один из символов глобализации. Тем не менее, далеко не все страны в силах создать и поддерживать инфраструктуру туризма, что опять ведет к коммуникационному неравенство. Там, где культура не успевает оформиться в товар, она предается забвению.

3. *Международный образовательный обмен.* Для стран, которые являются привлекательным местом получения образования это престижный культурный продукт. Не меньше получают и страны, которые импортируют образование, то есть посылают учиться свою молодежь. Образовательный обмен является формой технологического трансфера, международной культурной интеграции, в котором особенно нуждаются развивающиеся страны, однако именно молодежь этих стран наиболее стеснена в своих возможностях. Элитарность междуна-

родного образования служит росту коммуникационного неравенства.

4. *Рост научных и экспертных контактов.* Образуя основу развития международной дискурсивной культуры эти контакты, как и в случае с образованием, замыкаются кругом ученых богатых стран. Как показывает статистика, доминирование в науке почти с точностью соответствует структуре экономического и политического доминирования. Это не может не отразиться на характере культурной коммуникации. Отсутствие в экспертном хоре представителей этих наций как нельзя более понижает их статус в мировом культурном обмене и служит углублению коммуникационного неравенства.

5. Развитие *международных средств массовой информации*. Те средства массовой информации, которые завоевали доступ на мировой рынок, – среди них не только телегиганты, такие как “CNN”, но и влиятельные газеты и журналы, такие как: “Financial Times”, “Economist”, “News Week”, “Frankfurter Allgemeine Zeitung”, “Spiegel”, “Le Monde” и др., – стали важнейшими каналами влияния на политику.[1] Благодаря им формируется поле мнений межнациональной общественности. Не будет преувеличением назвать международные СМИ генератором глобальных дискурсов и глобального общественного мнения.

6. Унификация культурных стандартов в «легкопереводимых» сферах, таких как *кино, музыка, шоу-бизнес, художественная культура, дизайн.*[2] Культурный обмен, посредством которого транслируются универсальные ценности, происходит, прежде всего, по этим каналам. Но именно здесь очевидно обеднение культуры, к которому приводит доминирование транснациональных гигантов. Шансы малоразвитых стран в медиа-бизнесе почти равны нулю. Культура имеет мало шансов

---

[1] Примером достаточно агрессивной глобализации массмедиа является успех американского телеканала “MTV”, цель и политика которого формулируются следующим образом: «Распространять международную молодежную культуру и доставлять глобальную аудиенцию молодых людей транснациональным производителям». (Banks J., MTV and the Globalisation of Popular Culture // Gazette. The International Journal for Communication Studies. 1997/59. C. 43-60.)

[2] Если культурные явления, опирающиеся на язык, остающийся основой социальной интеграции общества, «труднопереводимы» и будут сохранять свое доминирующее положение, то «легкопереводимые» элементы культурной традиции, опирающиеся прежде всего на образное мышление, стремительно утрачивают свое значение в национальных культурах. Примером этой тенденции может служить упадок национального фольклора.

стать привлекательным продуктом для рынка, если она не является частью мощной индустрии, поддержание которой по силам только лидерам глобализации. Гиганты транснациональной *издательской индустрии* формируют потребности, ожидания и ценности, мировое сообщество потребителей. Коммерциализация культуры вследствие глобализации обнаруживает еще один феномен антропологического значения: «Человек есть то, что он может купить. Этот закон культурной глобализации действует даже там, где покупательная способность равна нулю. Вместе с покупательной способностью завершается *социальное* бытие человека, угрожает, начинается исключение (*Exclusion*)», – замечает У. Бек, утверждающий, что конститутивной чертой глобализации является *«тождество между бытием и дизайном»* (*Sein und Design*).[1]

7. Развитие интернета и электронной почты создает площадки для непосредственного общения (как личного, так и производственного) граждан разных стран и образует пространство нового единого коммуникационного сообщества. Информация, досуг, электронные конференции, культурные проекты, отражающие культуру разных стран, становятся равно доступны для всякого пользователя интернет. Подобные легкость и низкая стоимость создания и использования информации, достижимые в сети, уникальны. Интернет нередко называют шансом для третьего мира. Но, как уже было сказано, это впечатление обманчиво. Именно благодаря интернету человечество прорезала граница информационного разделения, обозначившая еще одну грань неравенства возможностей.[2]

Это приводит к тому, что у многих исследователей возникает ощущение, что глобализация унифицирует и стандартизирует культурные традиции, подрывает жизнеспособность незападных цивилизационных структур. Например, Н.Е. Покровский пишет: «В условиях весьма динамичной культурной эволюции, происходящей в России, возникает необходимость консервации традиционных культурных ценностей и архивирования культурного наследия как носителя систем ценностных ориентаций, но не только в виде создания разного рода депозитариев, памятников и документов культуры (хотя и их тоже), но прежде

[1] Beck U. Was ist Globalisierung? – Frankfurt a.M., 1999. C. 97.

[2] Назарчук А.В. Этика глобализирующегося общества. URL: http://sbiblio.com/BIBLIO/archive/nasarchuk_etika/01.aspx

всего в качестве «хранилищ» живых ценностей, в том числе и в их деятельностных вариантах».[1]

Примерно об этом же пишет А.И. Кравченко: «Расширение культурных контактов в современном мире, общение и познание способствует сближению народов. Однако чрезмерно активное заимствование опасно потерей культурной самобытности. Молодое поколение перенимает друг и друга моду, привычки, пристрастия, обычаи, в результате чего они становятся похожими, а часто просто близкими. Возможность утраты культурной самобытности кроется в нарастающей угрозе ассимиляции – поглощении малой культуры со стороны более крупной, растворении культурных особенностей национального меньшинства в культуре большой нации, забвении отеческой культуры при массовой эмиграции в другую страну и получении там гражданства. При этом утрата культурной самобытности и культурное растворение может быть полным и частичным. Открытость границ для культурного влияния и расширяющееся культурное общение могут привести, с одной стороны, к обмену положительным опытом, обогащению собственной культуры, подъему ее на более высокую ступень развития, с другой – к ее культурному истощению за счет унификации и стандартизации, распространения одинаковых культурных образцов по всему миру».[2]

М.В. Льоса в своем эссе «Культура свободы» довольно язвительно отзывается об авторах публикаций, в которых утверждается, что исчезновение национальных границ и создание мира, соединенного рынками, нанесет смертельный удар по региональным и национальным культурам. М.В. Льоса называет эти утверждения бредом преследования, возбуждаемого неприязнью и мстительной злобой по отношению к североамериканскому гиганту. А страх перед американизацией планеты является, по его мнению, в большей степени идеологической паранойей, нежели отражением реальности. Возражая авторам этих кошмаров, М.В. Льоса пишет о том, что процесс отказа основной части общества от «фольклорно-этнографического своеобразия» вовсе не связан с глобализацией. Этот процесс является скорее следст-

---

[1] Покровский Н.Е. Неизбежность странного мира: включение России в глобальное сообщество // Журнал социологии и социальной антропологии. 2000. № 3. С. 30.

[2] Кравченко А.И. Культурология: Словарь. – М.: Академический проект, 2001. С. 117-118.

вием модернизации, результатом, но не причиной которой оказывается глобализация. Можно, конечно, сожалеть о том, что этот процесс имеет место, и испытывать чувство ностальгии по прежним формам жизни, которые, особенно с нашей нынешней точки зрения, кажутся наполненными весельем, оригинальностью и красками. Но этот процесс неизбежен.[1]

Действительно, пишет М.В. Льоса, модернизация ведет к исчезновению многих форм традиционной жизни. Но в то же время она открывает возможности и представляет собой важный шаг вперед для общества в целом. Вот почему народы тогда, когда они могут совершать свободный выбор, без малейшего колебания отдают предпочтение модернизации, иногда вопреки тому, чего желали бы их лидеры или интеллектуальные традиционалисты.

И еще одна цитата: «Понятие "культурная идентичность" опасно. С социальной точки зрения оно представляет собой лишь сомнительную, искусственную концепцию. Но в политическом плане оно угрожает наиболее драгоценному достижению человечества: свободе. Я не отрицаю, что люди, говорящие на одном языке, родившиеся и проживающие на одной территории, сталкивающиеся с одинаковыми проблемами и придерживающиеся одинаковых религиозных убеждений и обычаев, обладают общими характеристиками. Но этот коллективный знаменатель никогда не может полностью охарактеризовать каждого из них. Он служит лишь для того, чтобы упразднить или оттеснить на малозначительный вторичный план сумму уникальных особенностей и черт, отличающих каждого члена данной группы от остальных ее членов. Концепция идентичности, тогда, когда она не используется на исключительно индивидуальном уровне, является по сути своей редукционистской и дегуманизирующей – некой коллективистской и идеологической абстракцией всего того, что представляет собой оригинальное и творческое начало в человеческой личности, всего того, что не внесено в нее наследованием, географией, или социальным давлением. Подлинная идентичность проистекает, скорее, из способности человеческой личности сопротивляться этим воз-

[1] Льоса М.В. Культура свободы // Foreign Policy. 2001. Январь-февраль. URL: http://gtmarket.ru/laboratory/expertize/2006/465

действиям и противопоставлять им свои собственные свободные действия».[1]

Скорее всего, М.В. Льоса прав. В последнее десятилетие возникают все более регулярные сомнения в однозначно негативном воздействии глобальной культуры на культуры национальные или локальные. Зарождающийся культурный космополитизм, который отбросил бы идею нации как первичной политической и культурной общности, не показал своей живучести в рамках такой культурной общности, как Европейский Союз. И это произошло, невзирая на примерно сорок лет активной пропаганды общеевропейских ценностей.[2]

Тем не менее, государственные институты многих стран обратили внимание на защиту, а иногда и конструирование своей идентичности. Одновременно отмечается стремление к ускоренному развитию локальных культур, малых этносов, обострению их притязаний на суверенитет. В ряде случаев локализация проявляется в стремлении некоторых сообществ к автаркии, демонстрации своей исключительности и самодостаточности, вплоть до стремления некоторых сообществ к экономическому, политическому, культурному обособлению, а иногда и к сепаратизму.

Социально-психологические вызовы

В эту группу можно включить нарастающую тревогу как интеллектуалов, так и миллионов простых граждан по поводу собственной идентичности.[3] Глобализация обострила стремление к защите собственной идентичности и способности сопротивляться и вместе с тем в значительной степени привела к изменению границ идентичностей и, соответственно, культур, которые теперь все меньше и меньше соотносятся с границами национальных государств и все больше и больше – со смыслами и значениями разных бытовых жизненных явлений и стремлениями

---

[1] Льоса М.В. Культура свободы // Foreign Policy. 2001. Январь-февраль. URL: http://gtmarket.ru/laboratory/expertize/2006/465

[2] Щеглов В.В. Глобализирующийся мир и культура. URL: http://izvestia.vspu.ru/files/publics/75/160-167.pdf

[3] См.: Дзялошинский И.М., Пильгун М.А. Идентичность российской молодежи: роль и место событий 1917 года. – М.: Издательство АПК и ППРО, 2017.

индивидов создавать свои собственные индивидуальные культуры.[1]

Однако проблема такого выбора не так проста. Как пишет О.Б. Скородумова, «экспансия постмодернистского варианта культуры порождает состояние отчаяния, выход из которого может быть найден на пути крайних насильственных действий. Наиболее адекватной формой такого отторжения является терроризм, который становится постоянным спутником постмодернистской культуры, проявляясь в различных формах, начиная от погромов фанатов, кончая расстрелами школьников и взрывами кинотеатров».[2]

Историограф В.В. Носков в статье «Методологические аспекты идентичности»[3] ссылается на доклады своих коллег, в частности бразильского историка Э. Де Резенде Мартинса, который указывает, что «в последнюю четверть века мы стали свидетелями мощного проявления «коллективной идентичности», которая бросает вызов глобализации и космополитизму во имя культурного своеобразия и права народов самим определять свою жизнь».[4] «В условиях глобального общества на первый план стали выходить деловые и производственные аспекты, в результате чего человек стал осознавать себя скорее специалистом в той или иной области, чем представителем какой-либо конфессии или этноса», – констатирует И.В. Лысак.[5]

Феномен этой культуры состоит в том, что ради успеха и признания «члены клуба» принимают правила игры, надевают на себя маску европейских ценностей: «бегло говорят по-английски, соответствующим образом одеваются и ведут себя, работают, развлекаются, а в какой-то степени и мыслят по-

---

[1]Castells M. (2009). The Power of Identity: The Information Age: Economy, Society and Culture, vol. II, London: Wiley-Blackwell; Tomlinson J. (1999). Globalization and Culture, Chicago: University of Chicago Press; McCracken G. (2008). Transformations: Identity Construction in Contemporary Culture, Urbana: Illinois University Press.

[2] Скородумова О.Б. Национально-культурная идентичность в России в условиях становления информационного общества. URL: http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2010/4/Skorodumova/

[3] Идентичность в контексте глобализации: Европа, Россия, США / Сб. науч. ст. – Калининград: Изд-во КГУ, 2003. С. 24-25.

[4] Там же.

[5] Лысак И.В. Проблема сохранения культурной идентичности в условиях глобализации // Гуманитарные и социально-экономические науки. 2010. № 4. С. 91.

английски. Однако многие из "давосцев" столь европеизированы лишь "на людях", в общественной жизни. В частной жизни они во многом остаются в рамках своих традиционных установок».[1] В этом и состоит такая тенденция культурной глобализации как сатурация – «культурная адаптация в форме гибридного синтеза универсального и локального», посредством которой локальная, самобытная культура постепенно унифицируется.[2]

Многие исследователи указывают, что в условиях глобализации политические, социальные, профессиональные, культурные, этнические, религиозные признаки, объединяющие людей, становятся более весомыми, чем формальная принадлежность к определенному государству. Подобное положение приводит к формированию и расширению политических, социальных, экономических, культурных, религиозных формаций, свободных от государственных и территориальных факторов. По определению Дж. Камиллери, «мы живем в период перехода к новой форме гражданского общества, где нет ясно очерченных границ, базирующихся на принципе национальной идентичности».[3]

Проблема становится актуальна в свете усиления экономической глобализации и миграции. Она остро осознается мировым сообществом, о чем свидетельствует принятие 31-й сессией Генеральной конференции ЮНЕСКО «Всеобщей декларации ЮНЕСКО о культурном разнообразии», в которой утверждается, что «культурное разнообразие так же необходимо для человечества, как биоразнообразие для живой природы. Оно является общим достоянием человечества и должно быть признано и закреплено в интересах нынешнего и будущих поколений».[4]

В Декларации также отмечается, что залогом культурного разнообразия является свобода выражения мнений, плюрализм средств информации, многоязычие, равный доступ к

---

[1] Бергер П. Культурная динамика глобализации // Многоликая глобализация. Культурное разнообразие в современном мире / Под ред. П. Бергера, С. Хантингтона. – М.: Аспект Пресс, 2004. С. 203.

[2] Лысак И.В. Проблема сохранения культурной идентичности в условиях глобализации // Гуманитарные и социально-экономические науки. 2010. № 4. С. 94.

[3] Camilleri J. Rethinking Sovereignty // Contending Sovereignties. Redefining Political Community.Edited by R. B. J. Walker and Saul H. Mendlevits. Lynne Rienner Publishers. Boulder, London, 1990. P. 35.

[4] Всеобщая декларация ЮНЕСКО о культурном разнообразии. URL: http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127160m.pdf

возможностям для художественного творчества, к научно-техническим знаниям и обеспечение всем культурам доступа к средствам выражения и распространения идей. Но для того, чтобы сохранять, нужно видеть границу общечеловеческих ценностей от национальных, а также границу ценностей одной национальной культуры от соседствующей с ней, что вероятнее всего, будет поставлено в задачи культурологам в ближайшее время. И хотя Ф. Фукуяма утверждает, что существование национальной идентичности во всех современных либеральных демократических государствах является неоспоримым фактом,[1] результатом действия обозначенных выше факторов является тенденция к возникновению так называемой «множественной идентичности».

Суть этого явления заключается в том, что в такой сложной системе как современное информационное общество, в котором основной проблемой индивида оказывается автономная адаптация к динамически меняющемуся миру, расширяется степень свободы личности и идентичность приобретает множественный, процессуальный и ситуативный характер. Сложность описываемой ситуации заключается в том, что эти различные идентичности не всегда осознаются и могут находиться в противоречивом отношении друг с другом.[2] Будучи глубоко погруженным в процессы, происходящие в информационном обществе, человек может переживать неустойчивость, гибкость и множественность идентичности как естественное и даже не воспринимать как проблему.

Особую проблему описываемого процесса представляет то, что при недостаточно развитых и осознанных практиках автокоммуникации и саморефлексии феномен множественной идентичности может приводить к распаду человека как целостности.[3]

Объективные факторы формирования внутреннего мира человека действуют, в общем и целом, как стихийные силы, прокладывающие себе дорогу через массу случайностей. Однако

---

[1] Fukuyama F. Identity, Immigration, and Liberal Democracy // Journal of Democracy. 2006. Vol. 17. № 2. P. 5–20.

[2] Разлогов К.Э. Полилог и множественность идентичностей // Управление мегаполисом. 2008. № 3. С. 61.

[3] Краснопольская А.П. Становление множественной идентичности и принципы коммуникативной рациональности. URL: http://cult-cult.ru/the-formation-of-multiple-identities-and-principles-of-communication-rationality/

совершенно очевидно, что внутренний мир человека не является автоматическим следствием объективных факторов. В определенной мере (правда, в значительно меньшей, чем это обыкновенно думают) на него оказывается сознательное, целенаправленное воздействие со стороны различных социальных институтов и организаций.

Государство может воздействовать на процесс формирования идентичности различными способами: экономически (обеспечение и защита соответствующего жизненного уровня), идеологически (образование, пропаганда), политически (в том числе использование аппарата принуждения), юридически (создание соответствующей законодательной базы). Хорошо известно, что важным фактором формирования национального самосознания в конце XIX – начале XX века была школа. Как пишет А. Лукина, «стандартизированное образование и унификация литературного языка помогает гомогенизировать общество».[1] Другой культурный механизм, о котором пишет Лукина – музеи. В своей работе Лукина отмечает: «В долгосрочной перспективе музей как пространство четко структурированных классифицированных, переписанных, датированных экспонатов, упорядоченных в серийные ряды, выстраивает историческую глубину национальной истории. Открытие Третьяковской галереи, музея Александра III (Русского музея), Исторического музея, Политехнического, Этнографическая выставка 1867, и т.д. во второй половине XIX века создавали нарратив национальной истории как основы построения воображаемого сообщества нации. То есть через музей идея русской нации, имеющей глубокие исторические корни, богатую многовековую культуру становилось видимой, а значит, действительной для посетителя музея/выставки».[2]

Помимо музея, консолидировать нацию в XIX веке были призваны музыка (М. Глинка и «могучая кучка», народная музыкальная драма), живопись («Передвижники») и театр.

Однако есть основания предполагать, что все эти механизмы в современных условиях теряют сво могущество. «Новая самобытность, устремленная в будущее, – подчеркивает

---

[1] Лукина А.В. Социокультурные технологии формирования национальной идентичности. – Екатеринбург: Уральский госуниверситет, 2004. URL: http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/340/2/urgu0269s.pdf#2

[2] Там же.

М. Кастельс, – возникает не из былой самобытности гражданского общества, которой характеризовалась индустриальная эпоха, а из развития сегодняшней самобытности сопротивления».[1] М. Кастельс приводит основные группы сообществ, которые, по его мнению, могут через самобытность сопротивления перейти к самобытности, устремленной в будущее (“project identity”) и тем самым способствовать преобразованию общества в целом. Это, прежде всего, религиозные, национальные и территориальные сообщества. Территориальная самобытность и рост ее общемировой активности ведет к возвращению на историческую сцену «города-государства» как характерной черты эпохи глобализации. Женские сообщества и экологические движения также имеют этот потенциал. Признаком соответствия этих сообществ архитектуре нового общества является их сетевая децентрализованная форма организации и самоорганизующаяся система информационного обмена внутри сообщества.

Подчеркивая значимость описанных выше объективных факторов, влияющих на процесс формирования индивидуальной идентичности, следует, тем не менее, сказать о том, что каждый человек проходит свой уникальный путь развития, что, естественно, определяет и уникальность ее индивидуальности. Причем, под индивидуальностью следует понимать не просто отличимость одного человека от другого по тому или иному признаку, а именно уникальность, мера которой определяет ценность человека и в пределах профессиональной среды и в рамках общества. Индивидуальность, таким образом, это характеристика не только своеобразия, но и высшего уровня развития человека.

Еще одним социально-психологическим вызовом, связанным с проблемой идентичности, является важная, но малозамечаемая тенденция современного мира, по крайней мере, его западной части – стремление к индивидуализации, персонификации значительной части населения. Например, Х. Шрадер приводит доказательства того, что в глобализованной экономике существуют многочисленные хозяйственные связи, которые базируются на личных отношениях. «Глобализация и персонализация с этой точки зрения, – отмечает Х. Шрадер, – одновремен-

[1] Кастельс М. Могущество самобытности // Новая постиндустриальная волна на Западе: Антология / Под ред. В.Л.Иноземцева. – М.: Academia, 1999. С. 300.

ные процессы, и оба процесса ставят под вопрос национальное государство и государственное гражданство как значимый, создающий солидарность образов идентичности».[1] Новое общество отличается от предшествующих не только повышением темпа жизнедеятельности, но и ростом индивидуализации. Оно становится мозаичным, состоящим из личностей, живущих на своих индивидуальных местах и работающих своими индивидуальными средствами производства. Этим объясняется и повысившаяся персонализация спроса. Люди стали отвергать все стадное. Теперь их значительно меньше интересуют чье-то мнение или вкус, чем свои собственные. Таким образом, достижение некой индивидуальной неповторимости, непохожести человека на других людей является не только субъективным пожеланием индивида, но и существенным фактором его успешности.

«Персонификация – это целый комплекс тенденций изменения и развития личности, который включает в себя процесс ее духовного обогащения, рост ее самосознания, развертывание ее духовного потенциала. Она проявляется и в наличии развитых потребностей личности: познавательных (потребность в познании и развитом самопознании), коммуникативных (потребность в духовном общении, понимании и признании), конструктивных (потребность в самовыражении, самоутверждении и творческой деятельности). Безусловно, этот процесс имеет своей основой освоение личностью требований социальной среды, ее включение в систему социальных отношений и определяется в конечном счете характером последних. Это значит, что персонификацию можно рассматривать как двусторонний процесс социализации индивида и индивидуализации личности. Обе стороны этого процесса находятся друг с другом в диалектической взаимосвязи и взаимозависимости».[2]

Причины персонификации личности – в совершенствовании быта и отдыха людей, увеличении предметного мира, а следовательно, и знаний о нем, в расширении контактов людей

---

[1] Шрадер Х. Глобализация, цивилизация и мораль // Журнал социологии и социальной антропологии. 1999. Т.1. № 2; Гуторов В.А. Концепция киберпространства и перспективы современной демократии // Интернет и современное общество. Всероссийская научно-методическая конференция. Санкт-Петербург, 8–11 декабря 1998 г.: Тезисы докладов. – СПб., 1998. С. 81.

[2] Парыгин Б.Д. Социальная психология: проблемы методологии, истории и теории. – СПб., 1999. С. 111–112.

друг с другом. Люди становятся все более непохожими друг на друга, что приводит к целому ряду существенных последствий в жизни общества.

Основные общественные проявления персонификации личности обнаруживаются в следующем.

- Растет образованность людей, повышается средний уровень культуры.
- Развиваются потребности каждого человека, каждому человеку теперь надо все больше и больше, и он хочет достичь всего все быстрее и быстрее.
- Формируются способности к выбору ценностей, принятию самостоятельных решений. Человек все более стремится к тому, чтобы иметь возможность принимать решения самостоятельно, без подсказки, указаний, давления со стороны.
- Растет чувство собственного достоинства у всех категорий людей.
- Растет уровень притязаний личности. Человек начинает претендовать на то, на что раньше и не думал претендовать.
- Увеличивается тяга к обновлению впечатлений. Люди стремятся к поездкам, путешествиям, нуждаются в новой и постоянно обновляющейся информации.
- Растет мобильность личности. Люди перестают держаться за одну работу, за одно место жительства, легче меняют работу и место проживания, легче совершают переезды.
- Растет взаимная требовательность людей в коллективе, семье.
- Уменьшается время, проводимое людьми в семье, возрастает время, проводимое за ее пределами, на работе, на дополнительных «подработках».
- Увеличивается дистанция между поколениями, между родителями и детьми, между старшими и младшими.
- Увеличивается число микрогрупп в коллективах, число объединений людей по групповым интересам.

Возможно, следствием тенденции к персонализации является существенное изменение межличностных отношений, которые оказываются все менее устойчивыми. Доминирующее положение получают кратковременные модульные отношения

функционального характера, каждый из участников которых взаимозаменяем.[1]

Разумеется, перечисленные выше вызовы жизненному миру современного человека отнюдь не исчерпывают возможных поводов для беспокойства. Растут риски, связанные с крупномасштабными техногенными катастрофами, уничтожением больших количеств накопленного ядерного, химического, биологического оружия, утилизацией выслуживших свой срок средств его доставки, захоронением радиоактивных отходов и пр. Что касается ближайшего и более отдаленного будущего, то глубокий и достаточно беспощадный анализ проблем и потрясений, ожидающих человечество, представлен в книге А.П. Назаретяна «Цивилизационные кризисы в контексте Универсальной истории.»[2]

1.3. Эмоциональные последствия социальных трансформаций

На субъективном, личностном уровне обозначенные выше вызовы сопровождаются массовыми переживаниями стресса.

Канадский физиолог Г. Селье в 1936 году впервые в мире дал определение концепции стресса: это ответная реакция живого организма на внутреннее или внешнее сильное раздражение, при этом оно должно превышать допустимый предел выносливости.

Таким образом, можно сделать вывод, что эмоция – это психологическая реакция на раздражители, а стресс – физиологическая реакция не те же самые раздражители. Не случайно среди симптомов стресса выделяют раздражительность, гнев, бессонницу, пассивность, вялость, недовольство окружающим миром и другие признаки.

---

[1] См.: Информационное общество / Интернет-версия издания : Новая философская энциклопедия. В 4 т. – М.: Мысль, 2000-2001. URL: http://iph.ras.ru/elib/1265.html.

[2] Назаретян А.П. Цивилизационные кризисы в контексте Универсальной истории. (Синергетика – психология – прогнозирование). – М., 2004. URL: http://libed.ru/knigi-nauka/154539-1-ap-nazaretyan-civilizacionnie-krizisi-kontekste-universalnoy-istorii-sinergetika-psihologiya-prognozirovanie-po.php

Развивая свою концепцию, Г. Селье решил подразделить это явление на два вида: собственно стресс и дистресс. Собственно стресс считается хорошим, и в науке его называют эустрессом. Это стресс, вызванный хорошими эмоциями. Например, крупный выигрыш в лото, победа любимой спортивной команды, радость от встречи с человеком, которого не видели целую вечность, и т.д.

Если собственно стресс помогает организму справиться с раздражителями, то дистресс может привести к негативным необратимым изменениям. Г. Селье выделил три стадии этого явления: тревога, сопротивление и истощение.

На этапе тревоги происходит выделение специальных гормонов надпочечников (норадреналина и адреналина), которые подготавливают организм либо к защите, либо к бегству. В результате этого резко снижается его сопротивляемость инфекциям и болезням. В этот период также нарушается (понижается или повышается) аппетит, наблюдаются сбои в процессе пищеварения и т.д. Если неприятности быстро разрешатся благодаря какой-либо физической активности, то эти изменения вскоре проходят бесследно. А в случае долгосрочности стрессовой ситуации организм истощается.

Вторым этапом является стадия сопротивления (резистентности). Это происходит тогда, когда адаптационные возможности разрешают бороться. На данном этапе человек чувствует себя неплохо, почти так же, как в здоровом состоянии. Однако у него могут проявиться агрессивность и возбудимость.

Третьей стадией стресса является истощение. Она по своему характеру ближе к первой. Организм после долгого воздействия стресса уже не способен мобилизовать свои резервы. Все симптомы на данной стадии подобны «крику о помощи». В организме наблюдаются различные психосоматические расстройства. Если с этим не бороться, то на данной стадии могут развиться тяжелые заболевания, иногда даже со смертельным исходом.

Некоторые авторы предлагают не путать тревогу и стресс. (Напомним, что Г. Селье рассматривал тревогу как первую стадию стресса.) По их мнению, это два абсолютно разных явления, бороться с которыми нужно по-разному. Тревожность – это состояние, которое может наблюдаться у человека после стрессовой ситуации или вовсе без причины. Природа этого состояния в том, что человек постоянно находится в

тревоге, переживает, не может успокоиться и заняться своими обычными делами. Тревожность может затягиваться на очень длительный промежуток времени, и это очень негативно влияет на здоровье и самочувствие.

Существует определенная мера эмоциональности, отклонение от которой влечет за собой перестройку многих процессов. Научная патопсихология имеет в своем распоряжении данные, свидетельствующие о том, что подавленность эмоций, депрессивные состояния и апатию следует рассматривать как болезненные состояния. То же самое можно сказать о чрезмерной возбужденности, аффективных и неадекватных эмоциональных реакциях.

Современная психология оперирует такими понятиями как «эмоциональное выгорание», «эмоциональный голод», «эмоциональная голодная смерть». Термин “burnout” («эмоциональное выгорание») ввел в обращение в 1974 году американский ученый-психиатр Х. Фрейденберг для характеристики психологического состояния людей, работающих в системе «человек – человек» в атмосфере повышенного эмоционального напряжения при оказании профессиональной помощи или услуг. Профессиональное выгорание возникает в результате внутреннего накапливания отрицательных эмоций без соответствующей разрядки или освобождения от них. По существу, профессиональное выгорание – это дистресс, или третья стадия общего адаптационного синдрома – стадия истощения (по Г. Селье).

Постоянный стресс и связанный с ним «синдром эмоционального выгорания» (СЭВ) превратился в одну из серьезных социальных проблем. Высочайшая интенсивность труда, не всегда прогнозируемое вмешательство внешних факторов, многочисленные социальные контакты разного уровня – все это отличное «топливо» для быстрого «сгорания» сотрудников. Исследователи выделяют три группы риска. Первую составляют люди, эмоционально вовлеченные в профессию: страховщики, педагоги, врачи, журналисты, психологи, менеджеры по продажам, руководители и т.д. Также эмоциональному синдрому подвержены специалисты, обязанные время от времени проявлять гиперактивность. Например, антикризисные управляющие или менеджеры туристических компаний, которым нужно мобилизовать внутренние силы в «горячий» сезон. «Выгорают» и сотрудники, постоянно имеющие дело с негативом: конфликт-

менеджеры, менеджеры по разбору претензий, консультанты телефонов доверия.

Отечественные и зарубежные исследователи выяснили, что причины эмоционального выгорания делятся на три группы. Первая – личностные характеристики самого сотрудника (низкое самоуважение, низкий уровень эмпатии, трудоголизм, определенные мотивационные особенности и т.д.). Второй уровень возникновения СЭВ – ролевой. СЭВ быстро развивается в тех ситуациях, когда совместные усилия не согласованы, нет интеграции действий, зато есть конкуренция, в то время как успешный результат зависит от слаженных действий. Еще одна группа причин, вызывающих СЭВ, – внешние факторы, связанные с особенностями работы и, что важнее, самой организации. Чаще всего выводить из строя ценные кадры «помогают» руководители, привыкшие «грузить на того, кто везет». Но еще сильнее, чем непомерная нагрузка, выматывают постоянные противоречия в стратегическом и тактическом руководстве, невыполнимые требования к работникам, отсутствие объективных критериев для оценки результатов труда, неэффективная система мотивирования и стимулирования персонала.

Другой поворот этой темы заключается в том, что, по мнению ученых, на фоне удовлетворительных данных физического и интеллектуального развития современного человека особое внимание исследователей должно привлекать состояние его эмоциональности. «Именно эмоциональной сфере человека может быть нанесен урон теми тенденциями развития современного общества, которые через два-три десятилетия могут привести к существенному изменению условий человеческого бытия».[1]

Общей причиной изменений в сфере эмоциональности считается социокультурная ситуация, складывавшаяся на протяжении всего XX века в результате социальной революции, связанной с колоссальными изменениями форм, способов и образцов жизни человека. Среди главных факторов, оказывающих влияние на эмоциональность человека, называют следующие:

1) снижение систематической нагрузки на мышечную систему, неизбежное при интенсивной технизации общества и приводящее к приобладанию отрицательных раздражителей над положительными;

[1] Гримак Л.П. Резервы человеческой психики. - М., 1987. С. 255.

2) изменение диапазона нагрузок в системе органов чувств (имеется в виду, что технизация общества поддерживает тенденцию к увеличению информационной нагрузки на органы чувств в диапазоне сигналов большой и средней силы и устраняет необходимость в использовании сигналов слабой и очень слабой мощности, которые составляли рабочий диапазон жизнедеятельности человека, жившего в естественных природных условиях).

Все эти изменения стали возможными благодаря начавшемуся еще в прошлом столетии процессу трансформации опыта сознания, фундаментальных сдвигов в формах человеческого мышления. Считается, что возрастающая значимость рационального начала в жизни человека имела своим следствием обеднение начала эмоционального. Наряду с этим процессом шел и распад традиционного общества, в результате которого трансформировались эмоциональные компоненты социальных связей. Эмоциональная сфера доиндустриального общества была разрушена, а новой, общей для всех матрицы так и не появилось.

Наряду с этим мы наблюдаем рост урбанизации, распад традиционных форм семьи, частую смену работы и места жительства, ставших нормой. Все это привело к изменению ритма жизни и увеличению числа социальных контактов. Однако количественный рост сказался на качестве – при увеличении числа социальных контактов, снизилась их глубина, эмоциональная окрашенность. Подавляющая часть наших социальных контактов утилитарна, их возникновение и содержание функционально, а на эмоциональные привязанности зачастую просто не остается времени. Человек все чаще и чаще сталкивается со стрессовой ситуацией, порожденной одиночеством и обеднением эмоциональной жизни. Как следствие – особую актуальность, особенно в больших городах, приобрела тема одиночества, причем не только для пожилых людей, но и людей в возрасте максимальной социальной коммуникативности.

Учитывая оторванность многих людей от естественных природных условий в связи с бурно развивающимся процессом урбанизации можно сделать вывод о том, что влиянию этих факторов будут подвергаться все большие массы людей, а следовательно, и удельный вес их отрицательного воздействия будет повышаться.

В силу всего вышеперечисленного жизнь современного человека эмоционально обеднена. Механизмы компенсации этого явления могут быть самыми различными. К примеру,

некоторыми исследователями, расцвет массовой культуры в современном обществе связывается именно со слабой насыщенностью эмоциональной жизни, а боевики, фильмы ужасов, эротика и т.п. являются не чем иным, как суррогатной компенсацией, основное назначение которой чисто утилитарное – повысить уровень адреналина в крови.[1]

Р. Мэй обозначил эту проблему как потребность в экстазе. «Слово может показаться странным, в частности из-за манеры ограничивать его значение только высоким уровнем интенсивности: мы приходим в экстаз от великой картины, или становимся экстатичны, выиграв миллион долларов в лотерее. Но историческое значение этого слова оставляет вопрос интенсивности эмоций совершенно открытым. Происходя от греческого *ekstasiz*, экстаз означает этимологически "стоять вне себя", быть "по ту сторону себя" или быть "вне себя". Опыт, который выводит человека "за пределы себя", за пределы принятых границ эго, и дает ему новое и большее сознание себя (такое как индуистская или буддистская медитация) законно зовется экстатическим, хотя его интенсивность может быть количественно невелика. Об эстетических переживаниях или моментах в любви обычно говорят как об экстатических. Переживание собственной значимости, знание, что другие люди изменяются от вашего влияния, также дает чувство присутствия "за пределами себя" – другими словами, некий род экстаза низкой интенсивности. Я использую, соответственно, для этих переживаний низкой интенсивности выражение "чувство значимости".»[2]

И далее: «Теперь, когда мы смотрим на обычного человека – неприметного, одинокого, все более изолированного по мере того, как расширяются средства массовой коммуникации, человека, чьи уши и чувства оглушены вездесущими радиоприемниками и тысячами слов, которые обрушивает на него телевидение и газеты, сознающего свою идентичность только, когда он ее потерял, жаждущего общения, но испытывающего неудобство и беспомощность, когда он его находит, – когда мы смотрим на

---

[1] Проблемы «эмоциональной нищеты» вследствие изменений, произошедших в сфере культуры, рассмотрены в работах Э. Дюркгейма, Р. Мертона, Э. Фромма и других исследователей.

[2] Мэй Р. Сила и невинность. URL: https://profilib.net/chtenie/92568/rollo-mey-sila-i-nevinnost-v-poiskakh-istokov-nasiliya.php

этого современного человека, кого удивит, что он жаждет экстаза, даже такого, который может дать насилие и война?».[1]

Таким образом, наш современник интенсивно ищет способы обогащения своих эмоциональных переживаний. Одним из таких веками используемых способов является игра, к рассмотрению которой мы переходим.

ГЛАВА 2
ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ РАЗРЯДКИ И КОМПЕНСАЦИИ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ГОЛОДА

«Стереотипное, но неосознанное отчаяние скрывается даже в том, что человечество называет играми и увеселениями. В них нет настоящего удовольствия.»
Генри Д. Торо

2.1. Философско-психологические модели игры

Само понятие «игра» представляется, в первом приближении, очевидным и простым: игра сопровождает нас на протяжении всей жизни, она, безусловно, имеет особое значение для нашего существования. Однако определить это понятие чрезвычайно трудно, поскольку мы с легкостью называем игрой разные, подчас противоположные, взаимоисключающие явления: политические интриги, театральное лицедейство, биржевые действия, детские фантазии, спортивные мероприятия, любовь и многие другие формы жизни. При этом одна и та же активность может быть в одном случае игрой, в другом – не игрой. О многозначности игры упоминали практически все мыслители и исследователи, так или иначе размышлявшие о феномене игры. В статье «Игра – уникальный феномен культуры» Е.Л. Яковлева,

[1] Мэй Р. Сила и невинность. URL: https://profilib.net/chtenie/92568/rollo-mey-sila-i-nevinnost-v-poiskakh-istokov-nasiliya.php

анализируя существующие концепции сущности игры, отмечает парадоксальность ситуации, поскольку оказывается, что об игре можно высказать противоположные, но при этом не взаимоисключающие истинные суждения: игра узнаваема и до конца не познаваема; она субстанциональна и акцидентальна, то есть поверхностна; игра есть заданное и становящееся; она – воплощение свободы и регламентации. В конце работы автор делает вывод: «Таким образом, игра как феномен культуры диалектична».[1]

Любопытно, что понятие «игра» в период правления И.В. Сталина в энциклопедическом словаре отсутствовало, несмотря на то, что в досоветское время ее определение уже было сформулировано В.И. Далем и представлено в «Толковом словаре русского языка».[2]

Общефилософскому и психологическому осмыслению игры способствовали идеи Платона,[3] Аристотеля.[4] Большой вклад в понимание феномена игры внесли И. Кант[5] и Ф. Шиллер,[6] которые приписывали играм в первую очередь развлекательную функцию, функцию получение удовольствия. Ч. Дарвин[7] и Г. Спенсер[8] выделили в играх упражняющую функцию (эволюционный подход), которую впоследствии опроверг Ф. Бейтендейк.[9]

---

[1] Яковлева Е.Л. Игра – уникальный феномен культуры // Вестник Оренбургского государственного университета. 2010. № 113. URL: http://cyberleninka.ru/article/n/igra-unikalnyy-fenomen-kultury

[2] Гузик М.А. Игра как феномен культура. URL: http://modernlib.ru/books/m_a_guzik/igra_kak_fenomen_kulturi/read_1/

[3] Платон. Законы. URL: http://www.libok.net/writer/1617/kniga/49290/platon/zakonyi/read

[4] Аристотель. Этика. Политика. Риторика. Поэтика. Категории. – М.: Литература, 1998.

[5] Кант И. Критика способности суждения. URL: http://www.rulit.me/books/kritika-sposobnosti-suzhdeniya-read-202297-1.html#section_1

[6] Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. URL: http://yanko.lib.ru/books/cultur/shiller=letters.htm

[7] Дарвин Ч. О происхождении видов путем естественного отбора. URL: http://royallib.com/read/darvin_charlz/proishogdenie_vidov.html#0

[8] Спенсер Г. Основные начала. – СПб.: Л. Ф. Пантелеева, 1897.

[9] Buytendijk F.J.J. Rencontre. Encounter. Begegnung. Contributions a une psychologie humaine dediees au professeur. – Utrecht, 1957.

Огромный вклад в осмысление игры как феномена культуры сделал Й. Хейзинга.[1] В своем фундаментальном труде “Homo Ludens” («Человек играющий») он предложил переосмыслить понятие «культура», исходя из утверждения, что игра старше культуры, ибо культура, как бы ее ни определяли, в любом случае предполагает человеческое сообщество, а животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть. Й. Хейзинга пишет о том, что человеческая цивилизация не добавила никакого существенного признака общему пониманию игры. Все основные черты игры уже присутствуют в играх животных. Достаточно понаблюдать хотя бы игру щенят, чтобы в их веселой возне без труда обнаружить все эти черты. Они приглашают друг друга поиграть неким подобием церемониальных поз и жестов. Они соблюдают правило, что нельзя, например, партнеру по игре прокусывать ухо. Они притворяются ужасно злыми. И что особенно важно, они совершенно очевидно испытывают при этом огромное удовольствие и радость. Подобная игра резвящихся кутят – лишь одна из самых простых форм игры животных. Существуют много более высокие, много более развитые формы: настоящие состязания и увлекательные представления для зрителей.

При этом, по мнению Й. Хейзинги, уже в своих простейших формах игра представляет собой нечто большее, чем чисто физиологическое явление либо физиологически обусловленная физическая реакция. Игра как таковая перешагивает рамки чисто биологической или, во всяком случае, чисто физической деятельности. Игра – содержательная функция со многими гранями смысла. Другими словами, «культура возникает в форме игры, культура первоначально разыгрывается».[2]

Допуская невозможность точного и полного описания игры, Й. Хейзинга исследует ее культурную функцию, выводит многочисленные возможные определения через поиск того, что игра приводит в действие. Также он предпринимает попытку истолковать ее от противного, сравнивая с тем, чем она не является: обыденной жизнью или, например, глупостью.

---

[1] Хейзинга Й. Homo Ludens. URL: http://royallib.com/read/heyzinga_yohan/Homo_Ludens.html#0

[2] Здесь и далее взгляды Й. Хейзинга подкрепляются цитатами из его книги “Homo Ludens”. URL: http://royallib.com/read/heyzinga_yohan/Homo_Ludens.html#0

На основании поиска игрового в различных культурных ситуациях Й. Хейзинга выводит многогранный образ игры как широчайшего явления, которое лежит в основе человеческого поведения. Он также вводит концепцию “magic circle” («магического круга»), которая позволяет более подробно рассмотреть взаимосвязь видимости и игры, а также сопутствующую игре кооперацию.

Й. Хейзинга оппонирует ученым, которые исчерпывают игру ее «биологической целесообразностью»: обучением, реализацией фантазий и пр. Й. Хейзинга утверждает, что «реальность, именуемая Игрой, ощутимая каждым, простирается нераздельно и на животный мир, и на мир человеческий. Следовательно, она не может быть обоснована никакими рациональными связями, ибо укорененность в рассудке означала бы, что предел ее – мир человеческий».

Й. Хейзинга обозначает тщетность попыток вывести суть игры напрямую, но также указывает на невозможность отрицания ее особой природы: «Каждое мыслящее существо в состоянии тотчас же возыметь перед глазами эту реальность: игру, участие в игре – как нечто самостоятельное, самодовлеющее, даже если в его языке нет слова, обобщенно обозначающего это понятие». По Й. Хейзинге, вместе с признанием игры необходимо принять и ее нематериальную сущность, «дух».

По мнению Й. Хейзинги, противопоставление «серьезного» и «игрового» несостоятельно: как игра в шахматы, так и игра на бирже может вестись серьезно и с высокими рисками для игроков. Принято считать подобную профессиональную деятельность не игровым, а обыденным поведением, однако с этим не соглашается Й. Хейзинга: «Чем больше мы пытаемся отграничить игровые формы от других, по видимости родственных им форм в нашей жизни, тем более очевидной становится их далеко идущая самостоятельность».

Автор также указывает на неприменимость к игре категорий «добро» и «зло», «мудрость» и «глупость», однако считает сильной ее эстетическую составляющую: «Более примитивные формы игры изначально радостны и изящны», и связи между красотой и игрой называет «прочными» и «многообразными».

Игра, согласно Й. Хейзинге, предшествует человеку, сопровождает и пронизывает его жизнь «от истоков вплоть до той фазы культуры, которую в данный момент переживает сам

наблюдатель». Игру находят повсюду, а ее присутствие отмечается как поведение особого качества, отличное от обыденного.

«Игра по принуждению уже более не игра. Разве что – вынужденное воспроизведение игры», – пишет философ. Согласно Й. Хейзинге, игра избыточна по сути. «Как бы то ни было, для человека взрослого и наделенного чувством ответственности, игра – то, без чего он мог бы и обойтись», – пишет он. Игру всегда можно отложить на потом, в ней нет ни физической, ни моральной потребности. «Она не есть какая-либо задача. Ей предаются в свободное время. Но с превращением игры в одну из функций культуры понятия долженствования, задачи, обязанности, поначалу второстепенные, оказываются все больше с ней связанными», – пишет Й. Хейзинга.

Й. Хейзинга определяет игру как свободную активность, осознанно размещаемую вне «обычной» жизни, но страстно и сильно занимающую игрока. Эта активность не связана с материальными интересами, бескорыстна. Она протекает внутри собственных пространственных и временных границ в соответствии с определенными правилами. Она вызывает образование социальных групп, которые стремятся окружать себя секретностью и подчеркивать свою особенность при помощи маскировки (“disguise”) или другими средствами».

Перечислим определяющие характеристики игры, по Й. Хейзинге:

- всякая игра имеет определенный смысл;
- смысл и течение игры заключены в ней самой;
- свободная деятельность;
- веселье;
- отличие от «обыденной» жизни;
- тотальность;
- некое излишество (человек может жить без игры);
- повторяемость;
- изолированность (рамки пространства и времени);
- собственный безусловный порядок внутри игрового пространства;
- обязательные правила, не подлежащие сомнению (тот, кто не подчиняется правилам (нарушитель) должен быть удален из игры; отношение к шулерам (тем, кто лукавит) более снисходительное);

- напряжение (усилие для реализации некого шанса или возможности);
- таинственность, обеспечивающая игре некую исключительность и обособленность;
- осознавание игры (все делается «невзаправду»);
- игра выше серьезного, так как она способна его включить, серьезное же, напротив, стремится исключить игру.

Анализируя историю игры в различные эпохи, Й. Хейзинга приходит к выводу, что игровой элемент в культуре убывает. Достаточно подробно автор описывает переход популярности в обществе от игры к ее суррогату – спорту. Наиболее плодотворной для социума он считает ту игру, в которой участвует как можно больше людей и как можно меньше людей являются зрителями.

Рассуждая о духовном кризисе своих современников, Й. Хейзинга вводит понятие «пуэрилизм» – «настойчивое желание сохранить молодость, мальчишество как состояние души, жить беззаботно, ни над чем глубоко не размышляя». То, что должно восприниматься человеком серьезно, воспринимается как игра и наоборот. Путь преобразования пуэрилизированной культуры, по мнению автора, лежит в возрождении первозданной игровой природы в культурном сознании.

Таким образом, Й. Хейзинга рассматривает игру как систему, способствовавшую возникновению многих форм общественной жизни: искусства, политики, предпринимательства, науки и пр.

Наряду с Й. Хейзингой игрой в культурном бытии отдельно взятой личности и общества в целом интересовались такие известные фигуры, как испанский философ Х. Ортега-и-Гассет,[1] немецко-швейцарский писатель Г. Гессе,[2] немецкий философ О. Финк.[3] Например, О. Финк считал игру основным феноменом человеческого существования, своеобразным пятым элементом, наряду со смертью, властью, трудом и любовью.[4]

---

[1] Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. – М.: АСТ, 2008; Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация общества. – М.: АСТ, 2008; Ортега-и-Гассет Х. Размышления о Дон-Кихоте. – М.: Грюндриссе, 2016.

[2] Гессе Г. Игра в бисер. – М.: АСТ, 2008.

[3] Fink E. Spiel als Weltsymbol. – Stuttgart: Kohlhammer, 1960.

[4] Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблемы человека в западной философии. – М.: Прогресс, 1988. С. 360.

«Игра … охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком.»[1] В качестве одного из свойств игры он выделил «двуплановость», то есть одновременное существование игрока в воображаемом и реальном мирах.

Интересный подход наблюдаем у Л. Витгенштейна[2] и Х.Г. Гадамера,[3] которые рассматривали игру с точки зрения герменевтики, подразумевая под ней интерпретацию при помощи средств языка всего, что происходит в жизни людей. Л. Витгенштейн вводит термин «языковая игра», определяя его как «единое целое: язык и действия, с которыми он переплетен».[4] Австрийский философ отмечает, что человеческая жизнь есть не что иное, как совокупность этих «языковых игр».

Изучая данное понятие, Л. Витгенштейн также предпринимает попытку осмыслить, что из себя представляет игра в целом. Обнаружив некоторые сходства в различных играх, философ называет их «семейными», сопоставляя со сходствами членов одной семьи. Подытоживая свои размышления, автор приходит к выводу, что дать четкое определение игры и установить ее рамки невозможно. Впоследствии многие исследователи, не согласные с Л. Витгенштейном, пытались опровергнуть его утверждение, предложив детерминирующие характеристики игры.[5]

Х.Г. Гадамер, будучи приверженцем концепции «игрового происхождения культуры», относил искусство к высшей ступени человеческой игры.[6]

Французский философ Р. Кайуа считает, что деятельность спортсмена должна рассматриваться как труд, а не как игра, поскольку гонорар имеет связь с внешним миром. При этом азартные игры, по его мнению, напротив, следует относить к

---

[1] Fink E. Spiel als Weltsymbol. – Stuttgart: Kohlhammer, 1960.
[2] Витгенштейн Л. Философские исследования. – М.: АСТ, Астрель, 2011.
[3] Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. – М.: Прогресс, 1988.
[4] Донгак С. Языковая игра и обманутое ожидание // Критика и семиотика. 2001. №3/4. С. 78-84 // URL: http://www.nsu.ru/education/virtual/cs34dongak.htm
[5] Там же.
[6] Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. – М.: Прогресс, 1988.

играм.[1] Напротив, есть авторы, которые полагают, что всякую игру следует относить к труду.[2]

З. Фрейд[3] и Э. Берн[4] рассматривали игры с позиции психотерапии, при этом З. Фрейд считал их проявлением вытесненных желаний, а Э. Берн определял как последовательную совокупность трансакций с предсказуемым исходом и скрытой мотивацией.

В книге «Игры, в которые играют люди» Э. Берн пишет, что у людей существуют разные наборы поведенческих схем, которые можно соотнести с определенными состояниями их души. Так, контактируя с внешней средой, каждый человек, выступает, в зависимости от ситуации, в качестве Взрослого, Ребенка или Родителя (три эго-состояния), переходя при необходимости из одного состояния в другое. Важные социальные контакты, по его мнению, наиболее часто протекают как игры.[5]

Э. Берн выделяет пять способов структурирования своего времени, которыми пользуются люди:

- ритуалы;
- времяпрепровождение;
- близость;
- игры;
- деятельность (может выступать основой для вышеперечисленных способов).

Интересующий нас способ структурирования времени – игры – отличаются, по Э. Берну, двумя основными характеристиками: скрытыми мотивами и наличием выигрыша. По мнению автора, игра не обязательно подразумевает веселье или удовольствие. К наиболее зловещему виду игры Э. Берн относит войну. Также в своей работе автор разграничивает игры с операциями, относя к последним «простую трансакцию или набор трансакций, предпринятых с некоторой заранее сформулирован-

---

[1] Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. URL: http://bookfi.net/book/1351600

[2] McGonigal J. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. New York: The Penguin Press, 2011. URL: http://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf

[3] Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия. – М.: Прогресс, 1992.

[4] Берн Э. Игры, в которые играют люди. URL: http://knigger.org/berne/the_psychology_of_human_relationships/

[5] Здесь и далее взгляды Э. Берна подкрепляются цитатами из его книги «Игры, в которые играют люди». URL: http://knigger.org/berne/the_psychology_of_human_relationships/

ной целью» (без умышленного вреда для реципиента со стороны коммуникатора). Э. Берн рассматривал игру как «серию следующих друг за другом скрытых дополнительных трансакций [единиц общения] с четко определенным и предсказуемым исходом. ... выглядящих вполне правдоподобно, но обладающих скрытой мотивацией; содержащих … какой-то подвох».

Теорию игр, согласно которой игра является основой экономического поведения людей, предложили Дж. Нейман и О. Моргенштерн.[1] Данная теория отобразила широкий спектр характеристик и возможностей феномена игры.

В работах отечественных исследователей культуры XX века также большое место занимала игра, которая рассматривалась как многофункциональное явление. Игровую природу культурных феноменов изучали такие выдающиеся исследователи, как философ и культуролог М. Бахтин,[2] литературовед, семиотик и культуролог Ю. Лотман,[3] историк, философ культуры М.С. Каган.[4]

М.М. Бахтин писал о том, что «природа игры (в кости, в карты и т.п.) – карнавальная природа … символы игры всегда входили в образную систему карнавальных образов».[5] Таким образом, можно говорить о том, что культура изначально обладает карнавальной природой, а феномен карнавализации культуры является новым витком в развитии культурных процессов.

Л.С. Выготский считал игру «ведущим моментом» в развитии личности ребенка. Самоограничение и самоопределение – ключевые правила игры, именно подчинение им дает возможность ребенку развиваться. Создавая «мнимые ситуации» и участвуя в них, дети постепенно включаются в мир взрослых.[6] Также Л.С. Выготский изучил взаимосвязь игры с речевой деятельностью детей и их сознанием. Вслед за Л.С. Выготским

---

[1] Нейман Дж., Моргенштерн О. Теория игр и экономическое поведение. – М.: Наука, 1970.

[2] Бахтин М.М. Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. URL: https://studfiles.net/preview/4198818/

[3] Лотман Ю.М. Статьи по семиотике культуры и искусства. – СПб.: Академический проект , 2002.

[4] Каган М.С. Человеческая деятельность. – М., 1974.

[5] Бахтин М.М. Проблемы поэтики Достоевского. – М.: Худож. лит, 1972. С. 46.

[6] Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – СПб.: СОЮЗ, 1997; Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6 С. 62-77.

значение игр в развитии детей изучали А.Н. Леонтьев,[1] Д.Б. Эльконин.[2]

Помимо вышеупомянутых фундаментальных научных трудов (многие из которых, по сути, уже стали хрестоматийными), появляются и более современные работы. Игра как рекламный инструмент хорошо изучена в книгах В.В. Ученовой[3] и Ю.К. Пироговой.[4] Игры как инструмент политического воздействия стали объектом рассмотрения таких авторов, как Л.Т. Ретюнских,[5] О.Ю. Рыбаков,[6] А.И. Щербинин,[7] С.А. Шомова[8] и др.

В цифровом контексте игры стали изучаться относительно недавно, в начале 2000-х годов, в связи с появлением дисциплины “game studies”. К наиболее известным специалистам в данной области можно отнести Э. Аарсет,[9] Я. Богоста,[10] М. Букенен-Оливера,[11] Дж. Джуул,[12] Б. Найтзел,[1] М.-Л. Райан,[2] Ю. Сео[3] и др.

---

[1] Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения. URL: http://yanko.lib.ru/books/psycho/leontyev-psychology.htm

[2] Эльконин Д.Б. Психология игры. URL: http://psychlib.ru/mgppu/EPi-1999/EPI-001.HTM

[3] Ученова В.В. Философия рекламы. – М.: Гелла-принт, 2003; Ученова В.В., Старуш М.И. «Философский камешек» рекламного творчества. – М.: Максима, 1996.

[4] Пирогова Ю.К. Скрытые и явные сравнения: к вопросу о границах правды и лжи в рекламе // Реклама и жизнь, 1998. № 5. С. 23-34.

[5] Ретюнских Л.Т. Игра как она есть или онтология игры. – М.: Липецкое издательство Госкомпечати РФ, 1997; Ретюнских Л.Т. Этика игры. – М.: Прометей, 1998; Ретюнских Л.Т. Философия игры. – М.: Вузовская книга, 2002.

[6] Рыбаков О.Ю. Политическое творчество и игра // Человек. Общество. Право. Вып. 3. – Саратов, 2001.

[7] Щербинин А.И. Тоталитарная индоктринация: у истоков системы (Политические праздники и игры) // Политические исследования. 1998. № 5.

[8] Шомова С.А. Политические шахматы. Паблик Рилейшнз как интеллектуальная игра. – М.: РИП-Холдинг, 2003; Шомова С.А. Политическая коммуникация: социокультурные тенденции и механизмы. – М.: ИНИОН РАН, 2004.

[9] Aarseth E.J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. – Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press, 1997.

[10] Bogost I. Newsgames: Journalism at Play. MIT Press, 2010; Bogost I. Persuasive games. The expressive power of videogames. – Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2007; Bogost I. Unit Operations: an Approach to Videogame Criticism. – Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006.

[11] Buchanan-Oliver M., Seo Y. Play as co-created narrative in computer game consumption: The hero’s journey in Warcraft III // Journal of Consumer Behaviour. 2012. Vol. 11. №. 6. P. 423-431.

[12] Juul J. Half-real. Video games between real rules and fictional worlds. – Cambridge: MIT Press, 2005.

И. Берлянд[4] попыталась обобщить существующие подходы к понимаю игры и выделила следующие подходы.

Биологический подход к игре представлен в работах К. Грооса и Ф. Бойтендайка. Предложенные ими концепции приписывают игре исключительно биологическое значение и отрицают ее глубинные психические основы. К. Гроос рассматривает игру как некое явление подготовки к жизни, период тренировки. Значение игры для взрослых ученый определяет как побочное, уступающее «серьезной жизненной борьбе», в то время как для ребенка игра имеет центральное значение, является «главным содержанием» жизни. Смысл детства, а вместе с тем и игры, по К. Гроосу, заключается в том, чтобы человек мог реализовать унаследованную природу, получил время для становления навыков, которые будут необходимы в дальнейшем, во взрослой жизни. То есть детство рассматривается им исключительно как свободное время для реализации генетически заложенных параметров, а игра – как процесс, в котором выполняется эта задача. Таким образом, К. Гроос отрицает независимую природу игры, а также существование «влечения к игре» и «инстинкта игры».

Ф. Бойтендайк критикует концепцию К. Грооса, утверждая, что, во-первых, инстинкты созревают независимо от упражнения и, во-вторых, такие упражнения не являются игрой. В качестве примера ученый приводит противопоставление «ребенок учится ходить, его деятельность серьезная» – «ребенок умеет ходить, но делает вид, что у него плохо получается, то есть играет в ходьбу». По мнению Ф. Бойтендайка, в отношениях «игра» – «детство» первично второе: не игра обуславливает необходимость детства, а детство провоцирует игру.

В своих исследованиях Ф. Бойтендайк наблюдает за тем, с какими объектами и как играют детеныши зверей и дети, и

---

[1] Neitzel B. Point of View and Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. – Hamburg: Zentrum für Medienkommunikation, 2007. S. 8–28; Neitzel B. Narrativity of Computer Games. URL: http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games

[2] Ryan M.-L. Avatars of Story. – Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2006.

[3] Buchanan-Oliver M., Seo Y. Play as co-created narrative in computer game consumption: The hero's journey in Warcraft III // Journal of Consumer Behaviour. 2012. Vol. 11. №. 6. P. 423-431.

[4] Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. – М.: Алеф, 1992.

приходит следующему выводу: в игре реализуются влечения и присущие детенышу особенности динамики. И. Берлянд указывает, что если сопоставлять исследования К. Грооса и Ф. Бойтендайка, то можно обозначить, что первый отвечает на вопрос «Зачем играет ребенок?», а второй на вопрос «Почему играет ребенок?». Если в первом случае ребенок обучается в игре и для этого играет, то во втором – играет, потому что реализует свои фантазии.

Философский подход к определению игры И. Берлянд предлагает рассмотреть на примере «Писем об эстетическом воспитании человека» Ф. Шиллера. Основываясь на философской системе И. Канта, Ф. Шиллер предполагает, что человек живет двумя противоположными побуждениями: обнаруживать свои способности в реальной деятельности и придавать форму внешнему миру. Первое можно охарактеризовать как «чувственное» (физическое), а второе – «формальное» (моральное). Освободиться от этих побуждений человек может только в игре, в которой он достигает состояния свободы, которое в свою очередь имеет эстетическое начало. Игра для Ф. Шиллера – «эстетическое расположение духа», которое примиряет внутренние противоречия. Он пишет: «Из всех состояний человека именно игра и только игра делает его совершенным и сразу раскрывает его двойственную природу».[1]

Социокультурный подход к игре представлен в работах М.М. Бахтина и Ю.А. Левады. Теория культуры М. Бахтина[2] представляет игру как явление культуры, в котором ярко проявляются особенности последней. М. Бахтин пишет: «Каждый культурный акт существенно живет на границах: в этом его серьезность и значительность; отвлеченный от границ, он теряет почву, становится пустым, заносчивым, вырождается и умирает».[3] Таким образом, по его мнению, игра может быть понята только в рассмотрении всего разнообразия культуры.

Ю. Левада акцентирует внимание на двух критериях игры: наличии замкнутой структуры действия и ее обособленности по отношению к социально-культурной среде. Таким образом, игра имеет двойственное значение: как социальное действие

---

[1] Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Собр. соч. Т. 6. – М.: Гослитиздат, 1957. С. 301.

[2] Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. – М., 1975.

[3] Бахтин М.М. К вопросам методологии эстетики словесного творчества // Собр. соч. Т. 1. – М.: Русские словари, Языки славянской культуры, 2003.

и как культурное. Ю. Левада также указывает на непродуктивность игрового действия: оно не решает внеигровых задач. По этому признаку, например, игровое действие отличается от ритуального, которое в свою очередь все-таки имеет воздействие на окружающий мир, хоть и «мнимое». Также, согласно ученому, барьер, разделяющий игровое и неигровое поля, осознается всегда, в том числе и в игре ребенка, а сама граница ощущается как игроками, так и наблюдателями.[1]

Стоит отметить, что указанные Ю. Левадой характеристики игрового поля вступают в спор с моделью игрового пространства Й. Хейзинги, который находит ритуальные акты, лишь привитой, видоизмененной игрой, которая в своей форме и функции находит «чувство человеческой включенности в космос», «свое самое первое, самое высшее, самое священное выражение».[2] Однако Й. Хейзинга, также как и Ю. Левада, признает жесткость границ игровых миров.

Одним из представителей **психологической теории игры** является В. Штерн,[3] который предлагает две позиции, с которых можно рассматривать игру: как «явление сознания», и как «жизненную функцию». Если рассматривать игру в первом качестве, В. Штерн определяет следующие ее характеристики: «свободная, являющаяся самоцелью деятельность», которая противопоставляется «работе» и «всегда есть только средство для достижения какой-нибудь цели». В. Штерн отмечает, что как только какая-либо посторонняя цель сознательно связывается с игрой: получение выигрыша или установление рекорда, – «деятельность перестает быть чистой игрой». Однако если игра принимается как функция, то становится понятным, что она имеет цели и вне игрового поля.[4] В. Штерн во многом соглашается с К. Гроосом, и пишет, что игры действительно могут выходит далеко за рамки «игры ради игры», иногда готовя человека к деятельности, которая ему только предстоит: «Каждая тенденция игры есть заря серьезного инстинкта». Примеры он приводит из

---

[1] Левада Ю.А. Игровые структуры в системах социального действия. URL: https://freedocs.xyz/doc-132805781

[2] Хейзинга Й. Homo Ludens. URL: http://royallib.com/read/heyzinga_yohan/Homo_Ludens.html#0

[3] Штерн В. Психология раннего детства до шестилетнего возраста. – Пг., 1922.

[4] Там же. С. 167.

ситуаций взросления, когда в играх: в войнушку или в куклы – ребенок готовит себя к будущей неигровой активности.

К. Коффка[1] также в основном изучает детскую игру. Он предполагает, что в сознании человека могут параллельно существовать две структуры. Одна составляет мир игры, а вторая – мир взрослых. В качестве примера К. Коффка рассматривает ситуацию, в которой ребенок играл с куском дерева, с которым обращался как с живым существом, и через мгновение, отвлекшись от игры, бросил деревяшку в костер или сломал. Мир игры и среда взрослых затрагивают как уровень сознания, так и уровень поведения, формируя две независимые конструкции, переход от одной к другой как раз и выразился в перемене отношения к игрушке. Согласно К. Коффке, структура мира взрослых в сознании со временем расширяется, и постепенно то, что было для ребенка полноправным миром, становится только игрой.

2.2.Этимологический анализ понятия «игра»

Чтобы хоть немного сузить чрезмерную многозначность слова «игра» многие ученые идут по пути лингвистического анализа. Например, Й. Хейзинга в “Homo Ludens” посвятил специальную главу этой проблеме применительно к греческому, китайскому, английскому языкам и санскриту. Р. Кайуа в книге «Игры и люди» проанализировал особенности представления французов об игре, обратив внимание на метафоричное использование этого слова. Он сформулировал вывод о том, что разнообразные значения показывают, каким образом не сама игра, но выражаемые и развиваемые ею психологические установки действительно могут служить важными факторами цивилизации.[2]

И.И. Волкова[3] проследила этимологию современного славянского слова «игра» и попыталась выявить, какие значения слова «зашифровали» разные понятия в русском, украинском,

---

[1] Коффка К. Основы психического развития. – М.: Академический проект, 2017.

[2] Кайуа Р. Игры и люди: Статьи и эссе по социологии культуры. – М.: ОГИ, 2007. С. 36.

[3] Волкова И.И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций. Дисс. … докт. филол. наук. – М., 2015. URL: http://dissovet.rudn.ru/web-local/prep/rj/index.php?id=22&mod=dis&dis_id=739

польском, словацком, чешском, белорусском, болгарском, сербском языках. Выполненный ею анализ дал основание для вывода о том, что современное слово «игра» происходит от старославянского и древнерусского (с XI века) «игрь», «играти» («шутливый»). Восходит к древнеиндийскому “ejati” со значением «колебаться», «двигаться», которое можно сопоставить с греческим “κύματα” в значении «волны» и древнескандинавским “eikenn” – «буйный», «дикий». По мнению М. Фасмера, слово «игра» родственно литовскому “áikštytis” («капризничать», «шалить»), латышскому “aîkstîtiês” («кричать», «шуметь»). А.В. Семенов, составитель «Этимологического словаря русского языка» (2003 г.),[1] считает, что исходное значение игры – пение с пляской. Нам этот вывод представляется очень важным, поскольку отсылает к высказанной выше гипотезе, согласно которой детские игры, являющиеся первоосновной любых игр, – это именно шалости, песни и пляски, шумные развлечения, сопровождающиеся быстрым движением и безудержным весельем.

Обращение к современным словарям также показывает эту сущностную особенность игры. В словаре Д.Н. Ушакова игра рассматривается прежде всего как нечто такое, что произносится или делается ради развлечения, возбуждения смеха, то есть, это забава, шалость.[2]

Однако более глубокий анализ употребления понятийного ряда, связанного с игрой, дает И.И. Волковой основания для выводов о том, что, во-первых, в славянской речевой практике отсутствует понятие игры как отдыха, это вроде бы забава, но не простая, не примитивная, иногда она может обернуться, говоря современным языком, манипуляцией; во-вторых, игра подчас выступает помехой серьезному делу, которое все-таки важнее. Получается, что в славянской традиции восприятие игры достаточно противоречиво: это вроде бы и свободная, но одновременно в чем-то опасная деятельность.[3] Очень интересным в этой связи представляется наблюдение С. Аверинцева, который отметил, что если в западной традиции фраза: «Святой пошутил»

---

[1] Семенов А.В. Этимологический словарь русского языка. URL: http://enc-dic.com/semenov/

[2] Ушаков Д.Н. Толковый словарь современного русского языка. – М.: Аделант, 2013.

[3] Волкова И.И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций. Дисс. … докт. филол. наук. – М., 2015. URL: http://dissovet.rudn.ru/web-local/prep/rj/index.php?id=22&mod=dis&dis_id=739

семантически допустима, то по-русски такого и выговорить невозможно. Подлежащее «святой» не соединяется со сказуемым «пошутил», поскольку в быту глагол «пошутить» систематически обозначает деятельность бесов.[1] Другими словами игра, сопровождаемая смехом – удел детей. Взрослым положено быть серьезными.

Современная языковая практика позволяет увидеть существенную разницу между словами «игрок» и «игрун». Игрок, это человек, занимающийся чем-то, некой деятельностью, дающей или способной дать средства к существованию. Например, игрок сборной по футболу, игрок в карты. Игрун это человек, который любит резвиться, получать удовольствие от игры. Понятно, что игрок тоже может получать удовольствие от той деятельности, которой занимается, но это совсем не та эмоция, которая мотивирует игруна.

Украинский язык, где существует слово «ігра» (чаще употребляется «гра»), для детских игр предлагает специальное слово «гульня». А для игрока в карты есть особое название – «картяр» (в русском языке, соответственно, «картежник»). На белорусском языке слово «гульня» употребляется во всех случаях, как русское «игра во что-то», например, «шахматная игра» – «шахматная гульня». В «Смоленском областном словаре» В.Н. Добровольского, изданном в 1914 году, слово «гульня» трактуется как праздное времяпрепровождение, соединенное с забавами, при этом «игрище» – танцевальный вечер с маскарадом у крестьянских парней и девок, а «игрица» – сваха.[2] То есть игра – это не просто праздник, а нечто вроде вечера знакомств, с флиртом, который, быть может, приведет к свадьбе. Напомним, что Смоленская область граничит с Белоруссией. Интересно, что в этом словаре отсутствует объяснение слова «игра» в значении «во что-то». В словаре П.Я. Черных[3] глаголу «гулять» дается следующее объяснение: веселиться, быть свободным от работы, ходить не торопясь.

---

[1] См.: Аверинцев С.С. Бахтин и русское отношение к смеху // От мифа к литературе: Сборник в честь 75-летия Е.М. Мелетинского. – М.: РГГУ, 1993. С. 341–345.

[2] Добровольский В.Н. Смоленский областной словарь. – Смоленск: Типография П.А. Силина, 1914.

[3] Черных П.Я. Историко-этимологический словарь современного русского языка. Т. 1. – М.: Русский язык, 1994.

Таким образом, есть люди, которые играют для развлечения («игруны»), и это не совсем серьезные люди, и есть люди, которые играют для получения каких-то результатов («игроки»). Сам предмет игры может быть при этом одним и тем же. Можно играть в футбол для удовольствия, а можно для заработка. Любопытно, что ни в одном из славянских языков нет понятия, обозначающего человека, который играет для заработка, но при этом получает от игры удовольствие. Другими словами, труд не может доставлять радость.

Разные языки по-разному обозначают ситуацию, когда человек что-то делает с помощью какого-то инструмента, но продукт его деятельности не имеет материального воплощения, а используется опять-таки для «забавы». Речь идет об исполнении музыкального произведения. В современном языке участник такого действия уже не называется игроком, он исполнитель. В древнерусском языке человек, играющий на музыкальном инструменте назывался «игрец» (поговорка: «И жнец, и швец, и на дуде игрец»). Большинство славянских языков, используют слово «игра» в значении «игра на». Однако в болгарском и сербском в ходу другое слово – «свирене», «свира» (игра на музыкальном инструменте). Например, на сербском языке игра на пианино – «свира клавир». По версии А.В. Семенова, слово «свирель», производное от глагола «свиряти» (свистеть, играть на флейте), появилось в древнерусском языке в XI веке. Восходит к общеславянскому корню “svьr-”, родственному литовскому “surma” – «дудка, свирель», или, как вариант, к древнеиндийским “svarati” («звучит»), “svaras” («звук»), древнеисландским “svarra” («бушевать», «свистеть»). При этом славянское “svьr” («сваръ») означает «ссора», «распря», «брань», а «сварити» – «бранить», «укорять», «оскорблять» и даже «казнить».

Любопытно, что в идиоме «игра на нервах» во многих языках (словенском, словацком, чешском, польском, болгарском и др.) слово «игра» меняется на «война», например, на польском – “wojna nerwów”. Этот пример демонстрирует понятийную связь игры с войной (соревнованием, битвой), которая наличествует в русском языке.

Что касается сценического действа, то сегодня участник сценической игры именуется артистом, актером. В словаре

древнерусского языка И.И. Срезневского[1] находим другое слово, называющее комического актера, – «игрьць». Белорусский язык дает в данном значении (игра как сценическое исполнение) слово «гульня», сербский – «глумление». Стоит обратить внимание на последнее слово, происходящее от старославянского корня «глум». Прежде слова, производные от данного корня, широко использовались в просторечии в ситуациях, связанных с развлекательными действиями. В старочешском языке существовало слово “hluma” («актер»). В словенском можно и теперь встретить слово “gluma” – «шутка». В древнерусском языке с XI века отмечено употребление глагола «глумитися» в значении веселиться, забавляться, были в употреблении слова «глумъ» («забава», «шум»), «глумьць» («скоморох», «фигляр»). В настоящее же время в русском и украинском языках глагол «глумиться» сохранился в значении «издеваться, оскорбительно насмехаться». Можно сравнить с древнеанглийским “gleam” («бурное веселье») и древнеисландским “glaumr” («шумная радость»).

В современном академическом «Словаре русского языка»[2] есть еще два значения слова «игра». Одно связано с визуальным восприятием быстрой смены красок, световых пятен (например, игра солнечных лучей); второе – с преднамеренным рядом действий, преследующим определенную цель (например, политическая игра, любовная игра). В уже упоминавшемся Словаре Н. Добровольского встречаем еще одно утраченное ныне значение: «Игра – это пение птиц».

Таким образом, выделяются несколько магистральных семантических направлений, которые образуют на базе слова «игра» четыре особые смысловые реальности: языковой уровень, символический, исторический и мифологический. С лингвистической точки зрения игра в четырех понятийных трансформациях имеет пусть и неявно ощущаемый, но все-таки общий семантический смысл, следовательно, это явление можно назвать полисемией (в отличие от омонимии). Смысловая палитра значений, не закрепленных в обыденном сознании конкретными словами-символами, порождает не только теоретические, но и практиче-

---

[1] Срезневский И.И. Материалы для словаря древнерусского языка по письменным памятникам. Том 1. URL: http://imwerden.de/cat/modules.php?name = books&pa = showbook&pid = 895

[2] Словарь русского языка. В 4-х т. / Под ред. А.П. Евгеньевой. Т. 1. – М.: Русский язык; Полиграфресурсы, 1999.

ские проблемы, связанные с подменой смыслов и с неоднозначным отношением к играм потенциальных и реальных игроков.[1]

На английский язык слово «игра» переводится чаще всего двояко, в зависимости от контекста: “game” и “play” – два этимологически и понятийно разных слова.

“Game” – соревнование, спортивная игра, настольная игра. Тут непременно наличие правил, с которыми согласен входящий в игру. Обязательный стимул “game” – победа над соперником (иногда в этом качестве выступает машина или собственное второе Я). Игроки хотят выиграть не столько ради награды, сколько для повышения самооценки, осознания собственной удали (смелости, умений, находчивости).

“Play” – процесс игры, стихия игрового творимого действия. “Play” может быть не только в театре, это фантазийное погружение в выдуманный мир, где нет цели и нет правил (или они придумываются в процессе игры), обязательным должно быть лишь осознание нереальности и инобытия. Здесь неизмеримо больше, чем в “game”, ценится процесс, а не результат, в подобной игре не бывает проигравших. Существует английское выражение “in full play”, которое как раз и отражает сублимированное значение “play” как «действия в развитии».

В английском языке есть еще одно слово, связанное с игрой, – “performance” («представление», «выполнение», «работа на публику», «спектакль»), которое в некоторых случаях синонимично “play” и почти не пересекается с английским “game”. В “performance” необходимо присутствие публики, зрителя, во всяком случае, это предусматривается, иначе теряется функциональный смысл процесса предъявления “performance”.

Итак, мы убедились в том, что многозначность интересующего нас феномена обусловлена сложным языковым кодом, который заключен в самом слове «игра». Если английский вариант разделяет понятия игрового ряда с помощью разных слов, то в русском языке (и в некоторых других славянских языках) они слиты, что задает русской «игре» многосмысловое наполнение. Данный факт может стать поводом для культурологических размышлений о специфике понимании феномена игры в контексте славянской ментальности, а для нас же существенным

[1] Волкова И.И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций. Дисс. … докт. филол. наук. – М., 2015. URL: http://dissovet.rudn.ru/web-local/prep/rj/index.php?id=22&mod=dis&dis_id=739

моментом является осознание необходимости поиска других подходов для выявления специфики игры.

Еще один из возможных подходов к пониманию игры – сравнение разных форм социально-коммуникативных процессов, схожих по форме с игрой. По мнению Э. Берна, игры четко отличаются от процедур, ритуалов и развлечений двумя важнейшими признаками: 1) скрытыми мотивами и 2) наличием выигрыша. Процедуры могут быть успешными, ритуалы – эффективными, а развлечения – выгодными, но все они честны по определению; в них может присутствовать дух соревнования, но не конфликта, и финал может быть неожиданным, но не драматичным. Напротив, каждая игра в основе своей нечестна, и финал зачастую бывает драматичным, а не просто захватывающим.[1]

2.3. Обряды, ритуалы, игры

Попробуем сопоставить такие социально-коммуникативные процессы, как «обряд», «ритуал» и «игра».

Обряд

Само слово «обряд» происходит от древнерусского корня «рядъ» («строй», «порядок», «договор»).[2] «Обряд не полагает за собой ничего иного, кроме как действий, имеющих несакральный смысл для определенной группы людей или определенного человека».[3] Примером так понимаемого обряда может служить Крестный ход в Петербурге (*Приложение 2*). В 2017 году Традиционный крестный ход в Санкт-Петербурге в честь перенесения мощей святого Александра Невского напоминал демонстрацию против фильма «Матильда». Верующие несли плакаты в поддержку Николая II, фотографии и портреты импе-

[1] Берн Э. Игры, в которые играют люди. URL: https://www.litmir.me/br/?b=589943&p=2

[2] См.: Черных П.Я. Историко-этимологический словарь современного русского языка. В 2-х т. – М.: Русский язык, 1994. Т. 2. С. 133-134.

[3] Кириленко Ю.Н. Философское измерение ритуала: ритуал как языковая игра // Вестник Томского государственного университета. Языкознание. 2010. № 341. С. 40.

раторской семьи. В мероприятии принял участие председатель городского заксобрания В. Макаров. «Россия – последняя надежда Бога, – сказал политик. – Вот почему Господь бережет Россию. И мы все должны понимать – там, где вера православная, там всегда победа». Маршрутом от Казанского собора до Александро-Невской Лавры по Невскому проспекту, по данным городской митрополии Русской православной церкви, прошли около ста тысяч человек. «Множество людей присоединялись к шествию по мере продвижения колонны», – сообщили ТАСС представители Церкви.

В 2018 году по всей России состоялись торжественные богослужения, посвященыt 100-летию «мученической кончины Царя-Страстотерпца Николая II Александровича и Его Венценосной Семьи». Главные события происходили в Екатеринбурге, где состоялось торжественное Патриаршее богослужение. По завершении Божественной литургии состоялся традиционный Крестный ход от Храма-на-Крови в монастырь в честь Царственных Страстотерпцев на Ганиной Яме. В Санкт-Петербурге состоялся традиционный Крестный ход «Царский путь» по маршруту: Санкт-Петербург – Кронштадт – Петергоф – Стрельна – Гатчина – Царское Село – Санкт-Петербург. Известный публицист Александр Невзоров прокомментировал эти мероприятия следующим образом: «Объясню, что такое царский крестный ход в Петербурге. Это такое костюмированный игровой полукросс, который собирает фанатов Кровавого Ники со всего Питера, Ленобласти, Пскова, Новгорода. У них такое хобби, они имеют право. Это все относительно живописно. Туристы радуются, думают, что это шоу специально для них. Пытаются совать свои йены и доллары. Но и этот крестный ход выглядит как такая туристическая группа, правда приехавшая из 16-го века. Там платки, глухие юбки в пол, специфические запахи…».[1]

Таким образом, в традиционном обществе обряд представляет собой передачу (трансляцию) послания, тесно связанного с культурными традициями и поколенческими ценностями социума (патриотическими, нравственными, эстетическими). Обряд предусматривает строгие правила трансляции (сценария), закрепленные предыдущим опытом. Участие в самом процессе предписывает следование канонам. Возможно наличие

[1] См.: Невзоровские среды. 1 августа 2018. URL: https://echo.msk.ru/programs/nevsredy/2250450-echo/

зрителей, но все-таки обряд проводится не для зрителей, и не для участников, а для высшей силы.

Ритуал

Главная особенность ритуала заключается в том, что «…ритуал, включая в свое содержание активное действие (жесты, танцы, определенные магические движения), ориентирован на активность человека, который в ритуале переносится не в деонтологическую, а в гипотетическую модальность, обретая именно там свою сублимированную идентификацию».[1] Другими словами, пребывая в ритуале, человек на время исчезает из конкретной действительности и виртуально переносится в какой-то другой, более значимый мир. И этим ритуал похож на игру. Отличается же ритуал от игры тем, что является элементом тоталитарного способа управления обществом.

По мнению Д. Кэри, «ритуальный подход не означает прямого расширения посланий в пространстве, но утверждение общества во времени; не акт передачи информации, но репрезентацию разделяемых верований».[2] Как пишет А. Черных, ритуальная модель коммуникации имманентно присуща тоталитарному обществу и отчасти традиционному, базируется на механизме *управления*. Однако управление в ритуале носит специфическую форму: оно происходит вроде бы *при полном доверии* к внушаемому действию, а значит и к содержанию, идентифицирует всех участников как *своих*. Такой процесс можно считать суггестивным, манипуляционным, не зря участники ритуала напоминают зомби.[3] Таким образом, цель ритуала состоит не просто в сплочении группы, а в формировании единого эмоционального поля, когда все участники разделяют пафос действия и не допускают возможности не только неприятия содержания, но даже сомнения в его целесообразности. Ритуал широко используется в пиар-коммуникациях, политике, религии.

Еще одна особенность ритуала – его способность кристаллизовать общественную жизнь в условиях общества, не

---

[1] Лойко О.Т, Уткина А.Н. Ритуал как способ трансляции ценностно-смыслового мира социальной памяти // Вестник Томского государственного университета. История. 2011. № 3 (15). С. 184.

[2] Цит. по: Черных А.И. Медиа и ритуалы. – М.; СПб.: Университетская книга, 2013. С. 95.

[3] Черных А.И. Медиа и ритуалы. – М.; СПб.: Университетская книга, 2013.

доверяющего личности. Ритуал задает жесткие рамки поведения, соблюдение которых свидетельствует о благонадежности индивида. У М. Мамардашвили есть философские размышления о «кристаллизации и желе»,[1] это как будто бы о социализации личности, об идеологии, хотя в конечном итоге – об осознании свободы личного выбора и вырастающего на этом фундаменте свободного общества. Это об игре и ритуале. Внутренняя структура личности (векторная актуализация, кристаллизация) в пространстве «конструирующего общественного тигля» противопоставлена неартикулированному социальному телу (желе). М. Мамардашвили пишет, что желеподобные общества отличаются *внешней моралистикой*. Живущие в желе люди считают себя отмеченными особыми качествами, претендуют на роль носителей высшей миссии. А их результаты преимущественно аморальные, ведь желе поддается любому внешнему воздействию, любой сильной воле, которая проходит через желе без сопротивления – нет преграды в виде структуры личности. В желе нет разницы между социальным статусом и личностью, как нет разницы между частью системы и системой. М. Мамардашвили называет это социальным одичанием[2] – обществом, в котором никто не обманут, но все обманываться рады. Одичание непременно требует ритуала, «странного спектакля», в котором непременно все должны участвовать, это своего рода проверка на лояльность, *парадная* корректировка взглядов. Как в пьесе про Дракона у Шварца.

*«**Ланцелот**:*

– Эй вы, Миллер!

Первый горожанин поднимается из-под стола.

– Я видел, как вы плакали от восторга, когда кричали бургомистру: «Слава тебе, победитель дракона!»

***1-й горожанин**:*

– Это верно. Плакал. Но я не притворялся.

---

[1] См.: Мамардашвили М.К. Из «Вильнюсских лекций по социальной философии» // Синий диван. 2009. № 13.

[2] М.К. Мамардашвили: «…Я говорю о социальном одичании в смысле отсутствия у человека таких конструктивных стержней, которые уже в себе содержат инерцию форм и к которым он может обратиться, для того чтобы для него самого стали ясными и установились на какую-то прочную, не утекающую в песок основу его собственные стремления и побуждения» (Мамардашвили М.К. Из «Вильнюсских лекций по социальной философии» // Синий диван. 2009. № 13.).

***Ланцелот**:*
– Но ведь вы знали, что дракона убил не он.
***1-й горожанин**:*
– Дома знал… а на параде… (Разводит руками.)»[1]

Игра

Различия ритуала и игры наиболее полно изучил А. Байбурин.[2]

Коренное отличие игры от ритуала и обряда заключается в обязательности диалога как между участниками, так и между участниками и зрителями, если таковые есть.[3] Игра как установление внутренней общности, единства коммуникантов отражает субъектно-субъектную модель и предполагает согласие, выражаемое в *добровольном* принятии на себя некоторых ограничений (правил). В игре особую ценность представляет несводимость ее к чистой функциональности и отсутствие какого-либо насилия над личностью участников или наблюдателей. В пространстве истинной игры не может быть субъектно-объектного управления, того, что существует (в скрытом виде) в ритуале. В игре достигается общность мотивации и взаимодействия. Игра построена на доверии, но доверие формируется не в результате суггестии – как в ритуале, а через недоверие, которое преодолевается в результате *свободного* выбора.

Таким образом, в первом приближении можно сформулировать несколько признаков, отличающих настоящую игру от ее имитаций.

Главный признак любой игры – осознанное перевоплощение в кого-то другого. Простейший способ перевоплотиться – надеть маску. Но даже если маска не используется, все равно и сам индивид, и те, с кем он вступает в контакт в ситуации игры, понимают, что имеют дело не с Васей, Петей или Иваном Ивано-

---

[1] Шварц Е.Л. Дракон: сказка в трех действиях. URL: http://modernlib.ru/books/shvarc_evgeniy_lvovich/drakon/read

[2] См.: Байбурин А.К. Ритуал в традиционной культуре: структурно-семантический анализ восточнославянских обрядов. – СПб.: Наука, 1993. URL: http://cultinfo.ru/arts/folk/demo/books/baybur/baybyr.htm

[3] См.: Апинян Т.А. Философия игры // М.М. Бахтин: Эстетическое наследие и современность. В 2-х ч. – Саранск: Изд. Мордовского ун-та, 1992. Ч. 1. С. 270.

вичем, а с кем-то, в кого в данный момент Вася, Петя или Иван Иванович перевоплотился. Нет перевоплощения – нет игры.

Следующий признак игры заключается в том, что игра – это царство свободы. С первых дней своего существования человек довольно быстро научается разделять свою жизнь на две сферы, два царства: царство необходимости и зависимости и царство свободы. В царстве необходимости человек обязан совершать какие-то действия, смысл и порядок которых определили другие люди: родители, начальники, власть, жрецы и т.п. За невыполнение этих обязательных действий, как правило, следует кара. В царстве свободы человек сам выбирает, чем и как ему заниматься. Это не значит, что в царстве свободы нет правил. Правила есть, и иногда довольно жесткие. Но в царстве свободы человек добровольно принимает на себя обязательство соблюдать эти правила. Подавляющее большинство людей сегодня четко различают царство необходимости – это работа, и царство свободы – внерабочее время, когда можно заниматься чем угодно. И если работа не выматывает у человека все его силы, то он заполняет свободное время разнообразными занятиями: шопингом, туристическими походами, спортивными состязаниями, рыбалкой и охотой, художественной и политической самодеятельностью и т.д., и т.п. В это же царство свободы входят и различного рода игры.

Третий признак настоящей игры – отсутствие или незначительная роль материальной или какой-то иной выгоды от участия в игре. Собственно игрой имеет смысл называть форму человеческой активности, целью которой является получение удовольствия от процесса реализации самой этой активности. Если целью игры признается победа, смысл игры – битва за победу, то это и есть игра. Если человек использует игру для достижения цели, которая находится за пределами игры, то такие формы активности имеет смысл называть **квазииграми** (например, творчество, политическая или музыкальная игры). Если же нет ни одного момента игры, а есть один общий с игрой признак (несерьезность, исполнение роли, обман и другие), то это **псевдоигра**. По мнению А.В. Соколова, псевдоигра – это «игра, утратившая творческую составляющую, но сохранившая коммуникационную составляющую, заключенную в игровой форме».[1] Лингвист Е. Земская отмечает, что если «псевдо-» подразумевает

[1] Соколов А.В. Метатеория социальной коммуникации. – СПб., 2001. С. 55.

обман (субъективная оценка), то «квази-» означает недоведение до необходимой нормы (характеристика объекта).[1]

Например, знакомая по рекламным роликам сцена: мужчина в белом халате, визуально определяемый зрителем как врач-стоматолог, настоятельно рекомендует с экрана телевизора полезную для здоровья зубную пасту (играет роль врача, называет себя врачом, пребывая во внеигровой реальности). Есть признак игры – исполнение роли, но моментов игры нет, так как используется манипуляция для достижения внеигровой цели.

В.Ф. Олешко, автор концепции игрореализации в журналистике, называет псевдоигру противоположностью игры, как противопоставление свободы и несвободы выбора действий. В качестве примера псевдоигр тоталитарного общества он упоминает «идеологические карнавалы», которые возвеличивали генеральных секретарей ЦК КПСС.[2]

В любительском спорте игра однозначно является игрой, а вот в профессиональном – возможны варианты. Спортивное зрелище, затеянное ради продажи, – уже не игра. То же относится к спорту, превращенному в профессию и в политику.

Смысл актерской игры – в ней самой, зрелищность – исключительно случайный признак игры. Если в качестве цели присутствует иное: деньги, слава, – значит, актер не играет, а только *подражает*.

Так называемые политические игры, направленные на решение внеигровых задач, тоже являются квазииграми.

Таким образом, можно предложить следующее определение: **игра – это длящийся во времени процесс, осуществляющийся по какому-то сценарию, обязательным элементом которого является состязание, завершающееся победой одного или нескольких участников**. (В случае если человек играет сам с собой, он все равно выигрывает сам у себя, а если мы имеем дело с так называемой «ничьей», то она рассматривается как победа двух участников.)

---

[1] См.: Земская Е.А. Активные процессы современного словопроизводства // Русский язык конца XX столетия. – М.: Языки русской культуры, 2000. С. 115.

[2] Олешко В.Ф. Журналистика как творчество: Учебное пособие. – М.: РИП-Холдинг, 2003. URL: http://evartist.narod.ru/text8/26.htm

ГЛАВА 3
ФУНКЦИИ ИГР

«Работа – это то, что человек обязан делать, а Игра – это то, чего он делать не обязан. Поэтому делать искусственные цветы или носить воду в решете есть работа, а сбивать кегли или восходить на Монблан – забава.»

Марк Твен

3.1. Прагматический подход к игре

У понятия «функция» есть достаточно много определений в зависимости от того, в какой сфере жизнедеятельности человека оно используется. Однако чаще всего, говоря о функции, мы имеем в виду внешнее проявление свойств какого-либо объекта в данной системе отношений либо в конкретном виде деятельности. При этом набор функций (предназначений) этого объекта может быть весьма разнообразным. В этой связи уместно вспомнить статью В.И. Ленина «Еще раз о профсоюзах…», в которой есть абзац про функции стакана: «Стакан есть, бесспорно, и стеклянный цилиндр и инструмент для питья. Но стакан имеет не только эти два свойства или качества или стороны, а бесконечное количество других свойств, качеств, сторон, взаимоотношений и "опосредствований" со всем остальным миром. Стакан есть тяжелый предмет, который может быть инструментом для бросания. Стакан может служить как пресс-папье, как помещение для пойманной бабочки, стакан может иметь ценность, как предмет с художественной резьбой или рисунком, совершенно независимо от того, годен он для питья, сделан ли он из стекла, является ли форма его цилиндрической или не совсем, и так далее и тому подобное. Далее. Если мне нужен стакан сейчас как инструмент для пития, то мне совершенно не важно знать, вполне ли цилиндрическая его форма и действительно он сделан из стекла, но зато важно знать, чтобы в дне не было трещины, чтобы нельзя было поранить себе губы, употребляя этот стакан, и т.п. Если же мне нужен стакан не для питья, а для такого употребления, для которого годен всякий

стеклянный цилиндр, тогда для меня годится и стакан с трещиной в дне или даже вовсе без дна и т.д.».[1]

Есть все основания предполагать, что у игры еще больше функций, чем у стакана. В разные исторические этапы возникали разные представления о функциях игры. Достаточно подробно игровые концепции в отдельно взятые эпохи, начиная с античности и заканчивая XXI веком, описывает М.А. Гузик в своей книге «Игра как феномен культуры». Коротко ознакомимся с некоторыми из них.[2]

Древние греки рассматривали игру с позиции хорошего средства для воспитания и обучения. Например, Платон считал: «человек, желающий стать достойным в каком бы то ни было деле, должен с ранних лет упражняться, то забавляясь, то всерьез, во всем, что к этому относится». А главная задача воспитателя – подбирать для детей наиболее подходящие игры, чтобы с их помощью направлять склонности учеников к занятиям, в которых впоследствии они достигнут совершенства. Помимо воспитательной функции философ видел в играх некоторую сакральность, предполагая, что для расположения богов человеку необходимо уделять время определенным играм. Аристотель несколько расширил понятие игры, выделив два вида игр: «мусические» (для удовольствия) и «гимнастические» (подготовительные упражнения, состязания и пр.). При этом, по его мнению, «… тело следует обучать гимнастическому искусству, а душу – для развития ее добродетели – мусическому». Стоит также отметить, что игра рассматривалась философом как социальная привилегия «свободнорожденной элиты», а к основной ее задаче он относил развитие в ребенке «умения состязаться хотя бы в слабой степени».

В Средние века игры были отнесены к «бесовским игрищам». В эпоху Возрождения игра становится интересной с позиции художественного приема, который может эмоционально воздействовать на человека, создавая иллюзии. В эпоху Просвещения игра рассматривается как средство развлечения для избегания скуки. В этот период находит начало теория игр, связанная в первую очередь с именами И. Канта («Критика

---

[1] Ленин В.И. Еще раз о профсоюзах, о текущем моменте и об ошибках тт. Троцкого и Бухарина // Полн. собр. соч. Т. 42. С. 264-304.

[2] Гузик М.А. Игра как феномен культура. URL: http://modernlib.ru/books/m_a_guzik/igra_kak_fenomen_kulturi/read_1/

способности суждения») и Ф. Шиллера («Письма об эстетическом воспитании человека»). Последний рассматривал игру «как наслаждение, связанное со свободным проявлением избытка жизненных сил». По его мнению, «именно игра и только игра делает … [человека] совершенным», «… человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет». Немецкий психолог Ф. Фребель рассматривал игру с позиции приобщения детей к созидательной деятельности.

В XIX веке Ч. Дарвин и Г. Спенсер способствовали развитию эволюционного подхода к изучению игр, выделив в них упражняющую функцию.

Иной подход предложил З. Фрейд, рассматривающий «культурные нормы и ценности» как следствие «вытеснения первичных инстинктивных влечений человека, ищущих себе выхода, а игру – как реализацию вытесненных из жизни желаний». По его мнению, игра – это единственное средство, позволяющее «не стать травматическим невротиком». Ф. Бейтендейк, не согласный с эволюционной концепцией, отмечал, что для инстинктивного поведения людей не нужны упражнения.

В качестве одной из основных функций игр Э. Берн выделяет «удовлетворительное структурирование времени», отмечая, что помимо этого некоторым людям игры необходимы «для поддержания душевного здоровья».[1]

3.2. Игры детей и взрослых: функциональные различия

На наш взгляд, говоря о функциях игры, необходимо прежде всего определить, о каких играх идет речь: детских или взрослых. Существует давняя традиция различать детское и взрослое сознание как истинное и ложное. Обычно при этом ссылаются на слова из Евангелия «Будьте как дети», «таковых бо есть Царство небесное» (Мф. 19:14).

По А. Шмеману, взрослый человек в отличие от ребенка не имеет целостности в восприятии времени, в ощущении

[1] Берн Э. Люди, которые играют в игры. URL: https://libking.ru/books/sci-/sci-psychology/123073-erik-bern-lyudi-kotorye-igrayut-v-igry.html

жизни, в постижении мира. Ребенок не раздвоен, не противоречив внутренне, а потому естественен: понятия «слеза ребенка», «детский смех» связаны с абсолютными, цельными и неудержимыми чувствами. Плачущий или смеющийся ребенок целиком в настоящем, здесь и сейчас, он воспринимает мир не с помощью рассудка и логики, а всем своим существом, и мир раскрывается ему во всех гранях.[1]

А. Шмеман утверждает, что если для малыша звери говорят, деревья страдают, солнце улыбается, а пустая спичечная коробочка может чудесно засиять – это не потому, что он глуп и неразвит, а потому что ему в высшей степени дано и открыто чувство глубины и связи *всего со всем*, то, что во взрослом мире называется *синергией*. Восприятие ребенком игры одновременно как фантазии и как реальности отражено в афоризме, принадлежащем восьмилетней девочке: «Игра – это взаправдашняя понарошность».[2]

С другой стороны, зачастую приходится слышать укоризненные слова в адрес кого-то, кто поступает не так, как должно: «Ты что, дитя малое?». То есть принято сравнивать взрослого с ребенком, когда хотят обратить внимание на его ущербность, незрелость.

На наш взгляд, обе позиции неверны. Детство и взрослость, а также промежуточная юность – это просто разные, практически не пересекающиеся миры, жизнь в которых определяется специфическими закономерностями, не имеющими никакого отношения к биологическому возрасту индивида. Можно прожить всю жизнь в детстве – мало ли мы видели очень взрослых индивидов, демонстрирующих абсолютную детскость в поведении и мышлении? И можно чуть ли не с первых лет своего существования начать взрослую жизнь, отвечая за свои поступки, зарабатывая себе на жизнь и т.п.

Считается, что в детстве человек постоянно играет, потому что он таким образом социализируется, познает мир. Иными словами, ребенок, якобы, использует некие технологии, у которых есть целесообразность, чтобы развить в себе то, что не развито.

---

[1] Шмеман А. Будьте как дети. URL:http://www.shmeman.ru/modules/myarticles/article_storyid_3.html

[2] Соня Шаталова: цитаты (афоризмы). URL: http://www.sinergia-lib.ru/index.php? page=shatalova_sonya

Несколько по-иному определяет сущность детской игры Э. Берн. По его мнению, большинство детей начинают свою сознательную жизнь с желания жить вечно и всегда любить своих близких. Но многие обстоятельства жизни через пять-шесть лет могут заставить ребенка взглянуть на эти проблемы иначе. И он может решить (что понятно из-за ограниченности его опыта) умереть молодым или никогда никого больше не любить. С помощью родителей и всей окружающей его среды он узнает, что жизнь и любовь со всеми их опасностями все же достойны внимания. Постепенно он узнает мир и, оглядываясь вокруг, мысленно спрашивает себя: «Что может произойти со мной в этом громадном мире?». Он находится в постоянном поиске сюжета, к которому подошло бы его сценарное оборудование, а также героя, который указал бы ему надлежащую дорогу.[1]

Мы хотели бы предложить еще одну концепцию, объясняющую сущность детских игр. Исходный тезис этой концепции заключается в утверждении, что главный признак взрослого человека – обладание силой (в чем бы она ни выражалась), достаточной для обеспечения и отстаивания своей независимости, своего права на принятие решений хотя бы в отношении самого себя, права на защиту собственного достоинства, жизни и достоинства родных и близких.[2]

Человек, у которого не созрели нормы социального поведения, застревает в инфантильном состоянии и неизбежно становится в обществе паразитом. Он ожидает как чего-то само собою разумеющегося, что взрослые будут и дальше о нем заботиться, как будто он ребенок. Нетерпеливое требование немедленного удовлетворения желаний, полное отсутствие ответственности и внимания к чувствам других – все это типичные свойства маленьких детей, им вполне простительные. Терпеливая работа для далекой цели, ответственность за свои поступки и внимательное отношение даже к далеким людям – таковы нормы поведения, характерные для зрелого человека[3].

---

[1] Берн Э. Люди, которые играют в игры. URL: https://libking.ru/books/sci-/sci-psychology/123073-erik-bern-lyudi-kotorye-igrayut-v-igry.html

[2] Мэй Р. Сила и невинность. URL: https://profilib.net/chtenie/92568/rollo-mey-sila-i-nevinnost-v-poiskakh-istokov-nasiliya.php

[3] Лоренц К. Восемь смертных грехов цивилизованного человечества. URL: http://modernlib.net/books/lorenc_konrad/vosem_smertnih_grehov_civilizovannogo_chelovechestva/read_4/

Главный признак ребенка – ощущение своей зависимости от взрослых. Причиной этой зависимости является бессилие, то есть отсутствие ресурсов, обеспечивающих независимость и право на принятие решений. С понятием «детство», как правило, ассоциируются понятия «слабость», «незащищенность». Однако самому ребенку такая ситуация вовсе не нравится. Р. Мэй своей книге «Сила и невинность» напоминает о том, что стоит ребенку родиться, как мы обнаруживаем в его поведении признаки пробуждающейся силы в том, как он плачет и размахивает ручонками, требуя, чтобы его покормили.

Именно потребность в наращивании своей силы заставляет ребенка требовать внимания к себе, присваивать любые предметы, попадающие в поле его зрения и интереса.

У В. Аксенова есть рассказ «Маленький Кит, лакировщик действительности», в котором повествуется о том, как устроен мир трехлетнего мальчика по прозвищу Кит. Вот эпизод из этого рассказа.

«Мы вышли на бульвар... Здесь было светло и голубовато, люминесцентные лампы освещали Конька-Горбунка величиной с мамонта, Жар-птицу, похожую на гигантского индюка, огромного, в два человеческих роста Кота в сапогах с порочным выражением круглой физиономии, другого кота, совсем уже растленного вида, на золотой цепи у лукоморья, Царя Гвидона, Царевну Лебедь, Ракету, Королеву полей, Гулливера…

Кит обомлел. Он не мог сдвинуться с места, не зная, к кому бежать – к Коту ли, к Царевичу, к Лебеди… В первые минуты он словно лишился дара речи, лишь вращал своими большими глазами и что-то беззвучно шептал. Потом дернул меня за руку, заверещал, и мы почти вприпрыжку припустили к киоскам. С трудом я отбивался от града вопросов, рассказывал ему, что к чему, кто добрый, кто злой.

Оказалось, что почти все фигуры являли собой добро и свет, мудрость, народную смекалку, лишь жалкий коршун, паривший над Лебедью, представлял здесь силы зла, но в него уже была нацелена стрела Гвидона.

В конце концов мой Кит устал и привалился боком к Коньку-Горбунку.

– Пойдем, Кит, – сказал я, – надо уже домой идти.

– Толя, слушай, давай их всех с собой возьмем.

– Как же мы возьмем таких больших?

– Возьмем-возьмем, все равно возьмем, – он хлопнул ладошкой Конька. – Этого взяли! – побежал к Коту и его хлопнул. – И этого взяли!

Таким образом, всех он забрал к себе в кровать на сон грядущий и после этого, уже совершенно спокойный, отправился домой, не оглядываясь.»[1]

Более мрачная версия описана в рассказе Р. Брэдбери «Маленький убийца», в котором речь идет о том, как маленький ребенок убивает своих родителей. Есть в этом рассказе очень важный для наших дальнейших размышлений фрагмент.

«А что может быть на свете более удобным и спокойным, чем состояние ребенка во чреве матери? Его окружает блаженный мир питательной среды, тишины и покоя. И из этого, совершенного по своей природе, уюта ребенок внезапно выталкивается в наш огромный мир, который своей непохожестью на все, что было раньше, кажется ему чудовищным. Мир, где ему холодно и неудобно, где он не может есть когда и сколько захочет, где он должен добиваться любви, которая была его неотъемлемым правом. И ребенок мстит за это. Мстит за холодный воздух и огромное пространство, мстит за то, что у него отнимают привычный мир. Ненависть и эгоизм, заложенные в генах, руководят его крошечным мозгом. А кто виноват в этой грубой смене окружающей среды? Мать! Так абстрактная ненависть ребенка ко всему внешнему миру приобретает конкретный объект, причем чисто инстинктивно. Мать извергает его, изгоняет из своей утробы. Так отомсти ей! А кто это существо рядом с матерью? Отец! Гены подсказывают ребенку, что он тоже как-то виноват во всем этом. Так убей и отца тоже!»

И дальше:

«Тысячелетия слепой человеческой веры защищают ребенка. По всем общепринятым понятиям он беспомощный и невиновный. Но ребенок рождается с ненавистью, и со временем положение еще больше ухуд-

---

[1] Аксенов В.П. Маленький Кит, лакировщик действительности. URL: http://www.rulit.me/books/malenkij-kit-lakirovshchik-dejstvitelnosti-read-76655-0.html

шается. Новорожденный получает заботу и внимание в большом объеме. Когда он кричит или чихает, у него достаточно власти, чтобы заставить родителей прыгать вокруг него и делать разные глупости. Но проходят годы, и ребенок чувствует, что его власть исчезает и никогда уже не вернется.»[1]

Хотим мы того или нет, сила играет ключевую роль в формировании у ребенка того, что мы называем личностью. Взросление каждого ребенка определяется последовательностью трансформаций силы, то есть тем, из чего он черпает свою силу и как ее использует, как ее реализует. Это задано самим актом рождения – не культурой как таковой, но самим по себе фактом того, что ребенок живет. Если ребенок лишен переживания того, что его действия способны вызывать ответную реакцию окружающих – он забивается в угол кровати, не говорит, не развивается, буквально угасая физиологически и психологически. Крайним проявлением бессилия является смерть.

Р. Мэй пишет о том, что способность младенца удовлетворять простейшие потребности превращается у взрослого в борьбу за самооценку, за чувство собственной значимости. Именно в этом заключается психологический смысл его жизни, в отличие от биологического смысла у ребенка. Жажда признания становится центральной психологической потребностью: я должен быть способен заявить, что я есть, суметь утвердить себя в мире, в который, благодаря моей способности утверждать себя, я вношу смысл, я творю смысл. И я должен делать это, несмотря на величественное безразличие природы ко всем моим стараниям. «Каждое живое существо нуждается не только в том, чтобы быть, но и в том, чтобы утверждать свое бытие. Это особенно важно для человека, ибо в дар (или в наказание) он получил самосознание. Сознание не является врожденным, но начинает зарождаться у младенца через несколько недель, формируется в течение нескольких лет и, в действительности, продолжает развиваться в течение всей жизни. Встает вопрос о значимости, и начинается долгий и чрезвычайно важный путь к обретению самоуважения или его суррогатов, сопровождаемый страданием от его отсутствия. Физическое выживание как

[1] Брэдбери Р. Маленький убийца. URL: http://lib.ru/INOFANT/BRADBURY/assassin.txt

таковое у человека отходит на второй план, уступая место задаче выжить, сохранив при этом свою самооценку.»[1]

Э. Берн полагает, что в младенчестве ребенок искренен и прямодушен; тогда у него «все в порядке». Но скоро у него открываются глаза и он обнаруживает, что его «все в порядке» в определенной степени зависит от его поведения, в особенности от реакций по отношению к матери. Когда он учится вести себя за столом, то уже может понять, что мать признает это «все в порядке», но лишь с большими оговорками. И тогда в ответ он ставит под сомнение «все в порядке» своей матери. Так приобретается достаточно сложный опыт. Но одновременно закладывается фундамент для будущих игр. Ребенок использует этот опыт без зазрения совести, особенно в период приучения к воде и мылу, когда сила, конечно, на его стороне, так как во время еды, когда он голоден, ему что-то нужно от матери, а в ванной ей требуется от него, чтобы он стал чистым. За столом ребенок вынужден «быть в порядке», реагировать на требования матери положительно, а в ванной «быть в порядке» – ее обязанность. К этому времени они оба уже не всегда бывают искренни: у матери уже есть свои маленькие хитрости, у ребенка – свои.[2]

И дальше Э. Берн пишет, что к тому времени, когда ребенок отправляется в школу, у него есть в запасе несколько ловких приемов, возможно даже два-три грубых и жестоких; в худшем случае он уже одержим игрой. Все зависит от того, насколько хитры и жестоки его родители. Чем больше они ловчат в своей жизни, тем хитрее будет их ребенок; чем они жестче и грубее, тем ожесточеннее будет играть их отпрыск, считая, что только так он выживет. Практический опыт свидетельствует, что самый эффективный способ испортить ребенка, сделать его пугливым и напряженным – это как можно чаще бороться с его волей. А лучший способ разрушить его личность – бить его больно, чтобы он плакал.

Стоит вспомнить по этому поводу слова А.С. Пушкина о том, что «в России домашнее воспитание есть самое недостаточное, самое безнравственное: ребенок окружен одними холопями, видит одни гнусные примеры, своевольничает

---

[1] Мэй Р. Сила и невинность. URL: https://profilib.net/chtenie/92568/rollo-mey-sila-i-nevinnost-v-poiskakh-istokov-nasiliya.php

[2] Берн Э. Люди, которые играют в игры. URL: https://libking.ru/books/sci-/sci-psychology/123073-erik-bern-lyudi-kotorye-igrayut-v-igry.html

или рабствует, не получает никаких понятий о справедливости, о взаимных отношениях людей, об истинной чести...».[1]

В школе ребенок получает возможность испробовать на других детях и учителях игры, разученные дома. Кое-что он усовершенствует, кое от чего откажется, а кое-что усвоит от партнеров по играм. В школе он испытывает также твердость своих убеждений и своей позиции. Учитель может подтвердить его позицию (у него «все в порядке»), а может, наоборот, опустить его с высот на землю. В противоположном случае, когда самооценка ребенка низка, учитель может либо подтвердить ее (ученик этого лишь ждет), либо внушить ему лучшее представление о самом себе (ребенку бывает это нелегко усвоить). Если ребенок воспринимает весь мир с положительным знаком, то учитель поддерживает его, но если, наоборот, ученик убежден, что весь мир плох, то он будет стараться подтвердить свою позицию, постоянно раздражая этим учителя.[2]

Таким образом, любой ребенок очень рано начинает понимать свое бессилие, свою незащищенность и ищет способы выйти из этого круга слабости. Один из таких способов – сопротивление взрослым, влияние на них с помощью капризов. Довольно часто этот способ срабатывает, по крайней мере, приносит ребенку удовлетворение его реальных или вымышленных желаний.

Другой способ – уход в мир игры, где ребенок обладает силой, достаточной для того, чтобы чувствовать себя суверенным существом. Мы привыкли говорить о детских играх как о фантазиях. Но это не фантазии, а новые реальности, в которых действует ребенок: он искренен, неподделен. Философ С. Смирнов уверен, что вообще игра не есть мир фантазии, это самая настоящая действительность, в ней возникают новые галактики по воле homo ludens, творящего свободный экзистенциальный акт-поступок, а игровой мир, соответственно, выступает как созданный заново проект бытия.[3]

---

[1] Пушкин А.С. О народном воспитании. URL: http://pushkin-lit.ru/pushkin/text/articles/article-015.htm

[2] Берн Э. Люди, которые играют в игры. URL: https://libking.ru/books/sci-/sci-psychology/123073-erik-bern-lyudi-kotorye-igrayut-v-igry.html

[3] Смирнов С. Философия игры (пролегомены к построению онтологии игры). URL: http://edu.tltsu.ru/sites/sites_content/site125/html/media16916/Smirnov_Filosofia_igri.doc

Поэтесса Серебряного века А. Герцык в своей книге «Из мира детских игр» привела цитату из эссе «Золотой возраст» британского писателя К. Грэма, где отражена жизнь детей, легко соединяющих действительность со сказкой, и где верно подмечено их отношение к взрослым. «Эти старшие внушали нам сострадание к их полной неспособности пользоваться радостями жизни. Существование их было лишено всякого интереса; все их привычки были однообразны и бессмысленны, они были слепы ко всему, что не видно глазами…».[1] У А. де Сент-Экзюпери в «Маленьком принце» о том же: «Зорко одно лишь сердце. Самого главного глазами не увидишь».[2]

Таким образом, можно предположить, что у детских игр есть две важных функции:

1) создать внешний по отношению к взрослым мир, в котором ребенок будет чувствовать себя сильным и самостоятельным, что будет выражаться в победе над кем-то или чем-то;

2) вызвать сильные положительные эмоции и от процесса, и от результата игры.

Именно поэтому главным занятием ребенка является игра, которая, как правило, является источником радостных эмоций. Надо ли спрашивать, почему так много взрослых людей увлекаются разнообразными играми? Размышляя о том, какое место занимает игра в бридж в жизни современников, Й. Хейзинга заметил: «Чтобы действительно играть, человек должен, пока он играет, вновь стать ребенком».[3]

А теперь вопрос: многие ли биологически взрослые люди являются действительно – то есть социально – взрослыми? Ответ очевиден. Стоит лишь назвать бессилие его более понятным именем – беспомощностью или слабостью, как многие почувствуют, сколь сильно они им отягощены. Сегодняшний человек все чаще ощущает собственное бессилие, свою неспособность принимать решения и добиваться их реализации, Многие теряют ощущение своей неповторимости. Немалое количество людей чувствуют, что не имеют и не могут иметь

---

[1] Цит. по: Таинства игры: Аделаида Герцык и ее дети / Сост. Т.Н. Журковская. – М.: Эллис Лак, 2007. С. 45.

[2] Сент-Экзюпери А. Маленький принц. URL: http://loveread.ec/read_book.php?id=1833&p=1

[3] Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. С. 88.

власть, что им отказывают даже в самоутверждении, что им ничего в жизни не удастся добиться.

И снова можно говорить о двух способах выхода из этой ситуации. Один из них – насилие, бунт. Другой путь – уход в иллюзорный мир взрослых игр. Не случайно Х. Ортега-и-Гассет писал о том, что «сегодня мальчики и девочки стараются продлить детство, а юноши – удержать и подчеркнуть свою юность. Несомненно одно: Европа вступает в эпоху ребячества».[1] Начало XXI века можно назвать *кульминацией* «эпохи ребячества», угаданной Ортегой-и-Гассетом в зарождающихся модернизме и авангарде. Теперь, применительно к постмодернизму, речь идет о социальном феномене развитых стран – «кидалтах» (от англ. “kid” – ребенок и “adult” – взрослый). Этот неологизм обозначает взрослых людей, сохраняющих свои молодежные увлечения. Слово «кидалт» впервые появилось в 1985 году на страницах “The New York Times” для описания мужчин обычно старше 30 лет, которые увлекаются мультфильмами, фэнтези, компьютерными устройствами.

По данным западных социологов, в США уже более семи миллионов кидалтов. В России они появились недавно, но их число стремительно растет. Некоторые авторы полагают, что это общемировая тенденция. Увеличение числа кидалтов – результат активной пропаганды потребительских ценностей и своеобразного духовного вакуума в обществе.[2] Другие авторы указывают на иные глубинные причины явления: появление кидалтов – реакция на жесткую поведенческую модель, которую навязывает современное общество. «Идеалом считается тот мужчина, который потратил большую часть своей жизни на построение карьеры, зарабатывание денег и на выполнение обязательной программы типа «посадил дерево, построил дом, вырастил ребенка». Кидалты же своим поведением выражают такой детский протест против мира не просто взрослых, но скучных людей».[3] Они позволяют себе вести тот образ жизни, который во взрослом мире идентифицируется как детский:

---

[1] Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства. URL: http://knigosite.org/library/read/55112.

[2] Семенова А. Впали в детство. Почему российские мужчины тратят сотни тысяч рублей на игрушки. URL: http://www.sostav.ru/articles/2008/01/18/ko2

[3] Там же.

например, участие в ролевых играх толкиенистов, любовь к аниме, флешмобам и костюмированным праздникам.

Образ жизни кидалтов на первый взгляд напоминает «пуэлиризм», экспресс-анализ которого провел Й. Хейзинга.[1] Философ сосредоточил свое внимание на поведении взрослых, которые вели себя по-детски, находясь в составе организованных групп и клубов, имеющих свою символику, знаки отличия, пароли, лозунги и церемонии. Характерная черта пуэлиристов – нетерпимость к тем, кто не с ними. Если сама атмосфера подобных сообществ, имеющих правила и «огороженное пространство», может вызвать аналогии с игровым процессом, то нетерпимость, направленная вовне, не имеет ничего общего с истинной игрой. Й. Хейзинга называет пуэлиризм *притворной игрой*, в которой «игровые формы более или менее сознательно используются для сокрытия намерений общественного или политического характера».

Однако при внешнем сходстве эти два явления имеют существенное различие. Пуэлиризм охватывает проявления, имеющие манипулятивную природу, это воплощение определенного мировоззрения, с неразвитым и не индивидуализированным сознанием, тогда как кидалтизм связан прежде всего с образом жизни и содержит изрядную дозу индивидуализма и самоиронии. При этом и первое явление (тяготеющее к ритуалу), и второе (тяготеющее к истинной игре) воплощают стремление человека избавиться от взрослости.

Таким образом, спектр функций взрослых игр значительно шире, чем детских. Задача создания игрового мира и получения положительных эмоций сохраняется. Разница с детской игрой заключается в том, что если для ребенка игра – это единственный или главный способ самореализации, то для взрослого игра выполняет компенсаторную функцию, то есть возмещает то, что он не смог (не может) получить в своей взрослой реальной жизни.

[1] Хейзинга Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры. – М.: Прогресс - Традиция, 1997. С. 193-194.

3.3. Функции интернальные и экстернальные

Несколько по-другому видится функционал разных игр, если сами функции разделить на две группы: интернальные (внутренние, интересующие самого игрока) и экстернальные (внешние, обеспечивающие решение задач, интересующих разработчиков и организаторов игры).

Что касается **интернальных функций**, то прежде всего речь идет о функции, которую стоит назвать наркотизирующей. О том, что игра представляет собой специфический наркотик, известно давно. Вот лишь одно характерное высказывание: «Игромания или Инферно как я это называю. На эту тему написано не мало и я не скажу не чего нового, если только опишу какие демоны водятся внутри. Я уже не ребенок и есть семья, дети, знакомые, о которых ты забываешь и создаешь себе ту виртуальность, в которой тебе хорошо. Там ты маг или войн это как будет угодно ты сильный и с каждым днем становишься сильнее. Не важно, что для этого приходится тратить деньги и время, это продолжается некоторое время и тут ты начинаешь путать обычный мир и игровой. Тебе уже не интересно в обычном мире ты забываешь об окружающих, единственное желание войти в игру. Ты даже во сне играешь. И как у любого наркомана иногда в тебе просыпаются остатки человека и ты пытаешься вернуться, но это уже не твой мир тут все не так. Это Демоны которых ты породил, не дают возможности оставить их без пиши. Они уговаривают тебя вернуться, ну хоть иногда на часок. Тут и начинается настоящая битва и это уже реальность ты испытываешь их уже на физическом уровне, и это уже не игра. Остановится и вспомнить что у тебя есть Воля, главное оружие против этих Демонов. Собери Волю в кулак и докажи что ты маг и воин в одном лице».[1] (*Сохранены орфография и пунктуация автора*.)

С целью определить доминирующие эмоции, которые испытывают люди, наблюдающие за игрой, нами был проведен блиц-опрос группы футбольных фанатов. Им было предложено составить список спортивных соревнований (матчей) международного и/или национального уровней, зрителями которых они были, а затем обозначить комплекс эмоций, который они испы-

[1] Компьютерные игры как наркотик или взгляд изнутри. URL: http://www.pravda-tv.ru/2012/07/29/15769/komp-yuterny-e-igry-kak-narkotik-ili-vz

тывали, наблюдая за ходом матчей. Весь спектр эмоций, испытываемых человеком, был разделен на три базовые группы: «Радость», «Гнев» и «Страх», – внутри которых были выделены более конкретные эмоциональные реакции.

Участниками опроса было оценено 41 спортивное мероприятие, в том числе: матчи чемпионата мира по футболу 2018 года; матчи чемпионатов России по футболу разных лет.

Не претендуя на высокий уровень обобщения, можно констатировать, что наибольшее количество эмоций, пережитых респондентами, входит в группу «Радость»; на втором месте – группа «Гнев» и на третьем – «Страх» (*рис. 1.1*).

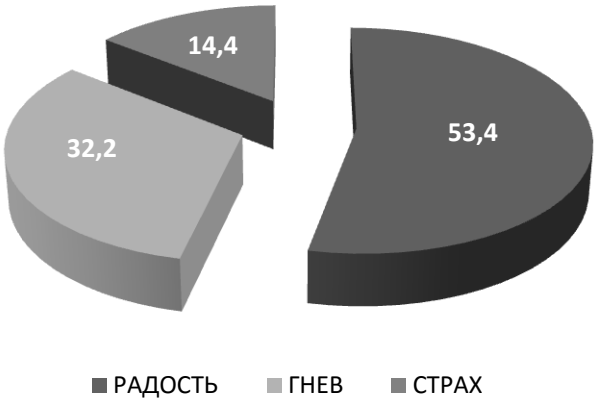


Рисунок 1.1. Распределение эмоций по группам

В группе «Радость» доминирующей эмоцией оказалось удовольствие, второе и третье места поделили собственно радость и веселье (*рис. 1.2*).

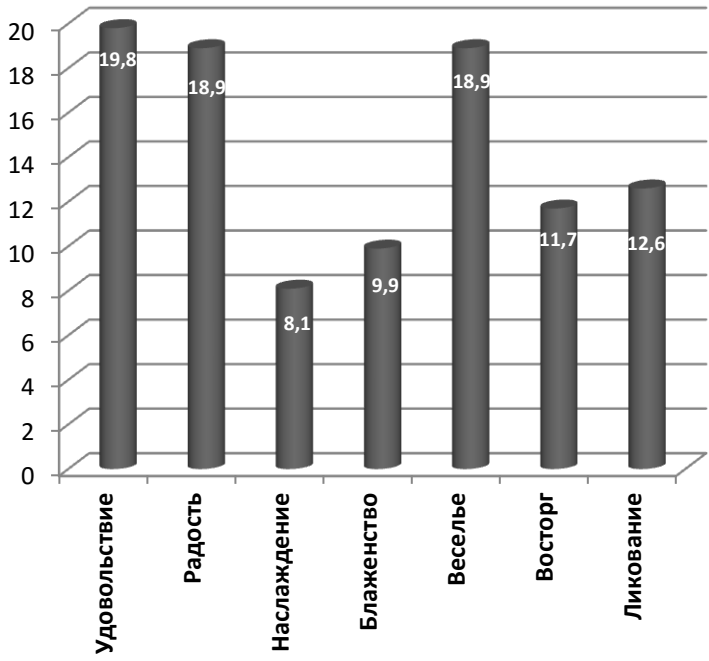


Рисунок 1.2. Распределение эмоций в группе «Радость», %

Что касается «гневных эмоций», то чаще всего участники опроса испытывали (по мере убывания) раздражение, досаду и негодование (*рис. 1.3*).

В группе «Страх» футбольным фанатам, принявшим участие в опросе, чаще всего приходится испытывать беспокойство и тревогу (*рис. 1.4*). Можно предположить, что эти эмоции связаны не только (и не столько) с самими матчами, сколько с возможными конфликтными ситуациями после матчей, спровоцированными «выяснением отношений» с болельщиками другой команды.

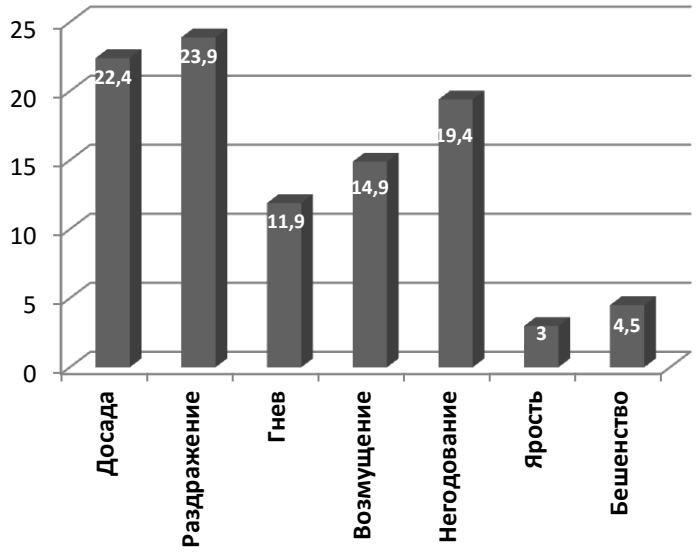


Рисунок 1.3. Распределение эмоций в группе «Гнев», %

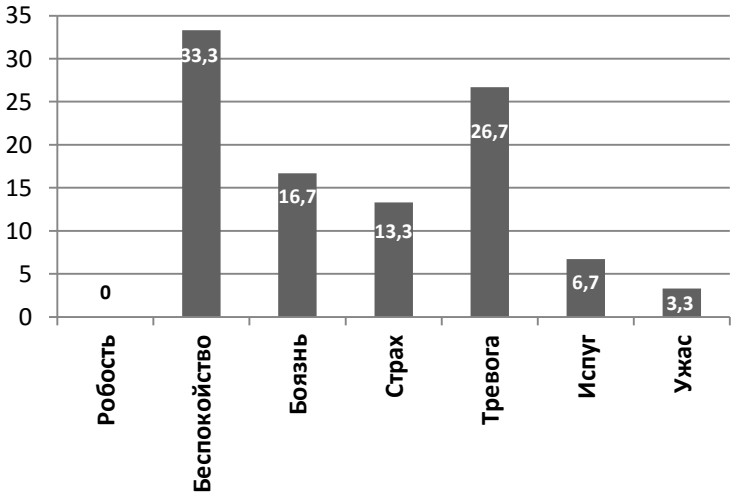


Рисунок 1.4. Распределение эмоций в группе «Страх», %

Иногда наши респонденты не испытывали вообще никаких эмоций или уходили с матча с чувством опустошения. Были дополнительно отмечены и такие эмоции, как эйфория – высшая степень ликования, а также удивление.

Таким образом, можно сделать предварительный вывод, что присутствие на спортивных соревнованиях или их просмотр на телеэкране дает людям, вовлеченным в этот процесс тот эмоциональный заряд, который компенсирует малоэмоциональную реальную жизнь. Более того, можно утверждать, что люди, прибегающие к игровым формам проведения досуга для «эмоциональной подпитки», уже не могут обходиться без этого, примерно так же, как наркоманы без очередной дозы. То есть необходимость получать определенный эмоциональный заряд и возможность получать его хорошо проверенным и дающим нужный эффект способом превращает людей в зависимых от просмотра спортивных соревнований (в скобках дополним: от походов в труднодоступные пещеры, восхождения на вершины, занятия рыбалкой и пр., пр., пр.). Кроме того, такого рода проведение досуга сопровождается общением с друзьями, которые тоже прибегают к этому способу «эмоциональной подпитки» и которым не надо доказывать, что «лучше гор могут быть только горы, на которых еще не бывал»…

Этот наркотизирующий эффект игры ощущали многие великие и не очень великие люди искусства. Известно, что А.С. Пушкин был заядлым картежником. Великий русский поэт любил играть по-крупному и рисковать. Возможно, не имей он такого страстного увлечения, не появилась бы на свет «Пиковая дама». Вот несколько любопытных моментов, свидетельствующих о Пушкине как о «заядлом игромане». Сохранился московский список картежников 1829 года, где полицейские под номером тридцать шесть указали «известного на всю Москву банкомета», которым и был Александр Сергеевич. Многие герои Пушкина были неравнодушны к карточным играм, в числе прочих – Евгений Онегин. Часть романа о нем, кстати, однажды выступила в роли ставки. К счастью, поэт смог ее отыграть. Именно Пушкину принадлежали слова, которые за ним повторяют уже и наши современники применимо к новым формам азартных увлечений: «Я бы предпочел умереть, чем не играть!»

Карты также были любимым хобби И.А. Крылова. Баснописец получил от Екатерины II жалование на пять лет обучения за границей, но никуда не поехал. Вместо этого он

решил стать профессиональным карточным игроком, математические способности должны были помочь Крылову разработать беспроигрышную формулу игры. Однако со временем Иван Андреевич от карт полностью отрекся, заменив их другой страстью – едой. Известен увлечением картами и Г.Р. Державин. Он, как утверждают, в игре был крайне удачлив, и еще в юные годы, завладев однажды кругленькой суммой, не растратил ее попусту, а мудро вложил в недвижимость (крайне актуальное применение выигрыша и в наши дни). Профессиональным игроком слыл Н.А. Некрасов. А вот Ф.М. Достоевский – автор еще одного великого литературного произведения об азартных увлечениях «Игрок» – предпочитал картам рулетку. В казино Баден-Бадена, куда и сейчас стремятся люди, увлеченные покером, игровыми автоматами и рулеткой, писатель умудрился проиграть огромную сумму. В результате, чтобы погасить долги, Достоевский срочно заключил контракт с издательством – так и был написан «Игрок». Азартными людьми видели современники С.А. Есенина и Н.С. Гумилева, в произведениях которых также отмечена тема риска, игры и родственного с ними вдохновенного безрассудства. В.В. Маяковский симпатизировал азартным играм как способу прочувствовать непостоянство жизни, ее остроту и переменчивый успех. Из Парижа поэт привез миниатюрную рулетку. Говорили, что порою он крутил ее просто так, чтобы вернуть вкус острых ощущений.[1]

В системе **экстернальных функций** главной является манипулятивная. Хорошо известно, что игра во взрослой жизни может использоваться для решения множества других задач, связанных – в той или иной степени – с воздействием на сознание и поведение как участников игры, так и зрителей. Это маркетинговые, политические, медийные игры, в ходе которых игра используется в качестве *средства оптимизации общения* (коммуникации) как вида деятельности, цель – обмен идеями и эмоциями; в качестве *средства манипулирования*, применяемое субъектом по отношению к объекту в процессе осуществления неигровой целеполагающей деятельности, и т.д.

Разумеется, организаторы игр и теоретики, обосновывающие этот функциональный подход, не используют понятие «манипуляция». Они придумали новое слово «геймификация» и

[1] URL: http://www.namewoman.ru/chobbi/kto-iz-velikich-liudey-uvlekalsya-azartnimi-igrami-samie-azartnie-russkie-pisateli-i-poeti

множество теорий, оперирующих этим понятием. Суть геймификации «заключается в том, что вовлечение людей в решение различных задач происходит в игровой форме: постановка задач, поощрение за достижения, визуализация процессов».[1]

К. Вербах, профессор университета Пенсильвании, выделяет два ключевых фактора геймификации: бизнес и компьютерные (виртуальные) игры. Под геймификацией в бизнесе он подразумевает использование «игровых» маркетинговых коммуникаций для эффективного общения с целевой аудиторией в деле увеличения продаж.

Среди определений, которые дают геймификации практики и теоретики медиа, К. Вербах предлагает считать ключевым следующее: «Геймификация есть использование игровых элементов и техник игрового дизайна в неигровых контекстах. В нем выделяют три ключевых функциональных аспекта: игровые элементы, техники игрового дизайна и неигровой контекст».[2]

«***Игровыми элементами***» принято считать набор инструментов, с помощью которых можно построить игру.[3] К. Вербах приводит в качестве примера одну из сетевых игр, созданную для портала “Facebook” компанией “Zynga”. В ней игровое окно представляет собой ландштафт, на котором участник может отстраивать здания или благоустраивать инфраструктуру. Возможным и интересным это становится именно благодаря игровым элементам: очкам (“Points”), коллекции артефактов (“Resouce Collection”), шкале прогресса (“Progression”), отметке уровней (“Levels”), перечню испытаний (“Quests”), возможностью установить аватар (“Avatars”), опцией общения с другими игроками (“Social Graph”). Схожие игровые элементы в полном объеме или частично можно найти в каждой видеоигре – многопользовательской или индивидуальной. Помимо перечисленных, популярными составляющими являются также «награды» (“Rewards”) и «знаки отличия».[4]

---

[1] Трансформация игровых миров // Geek Times. URL: https://geektimes.ru/company/asus/blog/261814/

[2] Werbach K. Definition of Gamification. URL: https://www.coursera.org/learn/gamification

[3] С. Эйзенштейн использовал для обозначения того, что сейчас называется игровые элементы, понятие «аттракцион».

[4] Werbach K. Definition of Gamification. URL: https://www.coursera.org/learn/gamification.

В то же время игра не исчерпывается «игровыми элементами». Высокое значение К. Вербах придает «***игровым техникам***», под которыми понимают некоторую модальность, которая отвечает за игровую составляющую какого-либо действия, привносит в него «забавность» (“fun”). «Игры – это не беспорядочно собранные вместе игровые элементы. Игры создаются систематично, продуманно, художественно, ради того, чтобы быть забавными. Гейм-дизайнеры занимаются не только лишь проектированием», «… также (в этот процесс) вовлечены множество алгоритмов и технологий, которые вовлекают особый тип мышления», – указывает Вербах.

Некоторые авторы вместо понятия «игровые правила» используют понятие «процедурной риторики».[1] Данный термин впервые был введен Я. Богостом, специалистом в области геймификации, со следующим определением: «Искусство убеждать скорее с помощью основанных-на-правилах репрезентаций, чем с помощью сказанного слова, письма, изображений или движущихся картинок». Далее в своей книге Я. Богост пишет о том, что видеоигры являются «наиболее подходящим медиумом для реализации такого убеждения», поскольку «представляют собой систему, организованную как набор условных взаимосвязей, управляемых правилами».[2]

Следующий аспект геймификации – «***неигровые контексты***» – обозначает все, что отличается от «игры ради игры». К примеру, игра только ради развлечения и досуга есть игра, в то время как игровая активность, нацеленная на решение каких-либо задач, уже не является игрой и создает неигровой контекст.

Перефразируя выдвигаемое определение, К. Вербах называет геймификацией «ситуацию, когда нечто использует комбинацию игровых элементов и игрового дизайна для достижения целей отличных от игры ради игры».[3] Ключевым примером, который раскрывает суть геймификации, служит проект “Nike+”. Он был запущен в 2006 году компаниями “Nike” и “Apple” и основывался на беспроводном взаимодействии кроссо-

---

[1] To Play Game Studies Press the START Button // Логос. Т. 25. 2015. № 1 [103]. URL: http://logosjournal.ru/arch/79/103_3.pdf

[2] Салин А. С. Основания процедурной герменевтики // Конференция «Ломоносов 2014». Секция «Философия. Культурология. Религоведение». URL: http://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2014/2725/2200_2154_52bffb.pdf

[3] Werbach K. Definition of Gamification. URL: https://www.coursera.org/learn/gamification.

вок, оснащенных шагомером, который фиксировал спортивную активность клиента, и музыкального плеера “Ipod”, который получал, зарегистрированные обувью данные: время, дистанцию, калории и скорость.[1] Пользователь узнавал свои результаты в звуковом виде через наушники: плеер буквально говорил с ним, как жюри, которое отмечает результаты. Таким образом игровой элемент «очки» (“Points”) передавался звуковым путем и трансформировал рутинную деятельность, бег, в нечто, похожее на игру, соревнование с самим собой.

Впоследствии компания выпустила приложение, в котором усиливается геймификационная составляющая. Теперь устройство позволяло вести статистику, а также получать знаки отличия (“Badges”) за свои лучшие достижения.

На данный момент бренд “”Nike+““ предлагает четыре приложения: базовое, в котором собран весь медиаконтент, предлагаемый компанией; «Твой идеальный беговой партнер» (“Your Perfect Running Partner”); «Твой непревзойденный персональный тренер» (“Your Ultimate Personal Trainer”); приложение для выбора и покупки кроссовок. Эта версия проекта в отличие от своего прототипа 2006 года предлагает не просто индивидуальную геймифицированную активность, которая трансформирует персональную тренировку в состязание с самим приложением или друзьями, использующими его, но и формирует сообщество игроков, внося элемент восторженного напряжения в рутинный опыт. То есть к игровым механизмам первых версий приложения: ведение счета, система сохранений, – прибавляется новый – временное ограничение управления (время исполнения тренировки ограничено) и добавляется расширение – общение с другими пользователями.

Описанная деятельность является игрой по сути, но, попадая в неигровой контекст, представляет собой активность особого рода – геймифицированную. Производитель приложения и кроссовок «играет» только для повышения прибыли, так как его товар будет чаще использоваться, быстрее изнашиваться, а значит лучше продаваться. Кроме того, высокая степень вовлечения участников переводит остальные спортивные товары, которые изнашиваются менее интенсивно (например, спортивную одежду), в разряд игровой атрибутики и создает спрос на

[1] Apple Press Info // Apple.com. May 23, 2006. URL: https://www.apple.com/pr/library/2006/05/23Nike-and-Apple-Team-Up-to-Launch-Nike-iPod.html

новинки, моду. Активность производителя не является ни игровой, ни забавной. Обладатель кроссовок в свою очередь также решает для себя серьезную задачу: занимается бегом, изнурительной активностью, которая является скорее полезной, чем приятной. Его мотивацию мы также не можем назвать игровой. Однако описанные выше действия настигает «игровая модальность», которая, активируясь, помогает облегчить каждому из участников: и компании, и пользователю – достижение своих целей, внеся в их деятельность элемент веселья, который позволяет перенести ее из категории «нужного» в категорию «желанного и приятного».

Очевидно, что мы не можем установить прямую взаимосвязь между применением геймификации и коммерческим успехом компании. Однако как то, что игровой элемент сохраняется в ее работе с клиентом на протяжении уже более 10 лет, так и то, что ее прямые конкуренты также развиваются в русле геймификации (приложение “Reebok Fitness Hub”, “Pumatrac”, гаджет “miCoach” от “Adidas” и “Apple”), свидетельствуют о том, что сочетание данных игровых элементов, техник и неигрового контекста функционирует эффективно.

Однако недостаток понимания механики игры может привести и к провалу, когда геймифицированная деятельность не будет восприниматься пользователем как «желанная и приятная», а значит, не будет приносить прибыль. Так, например, жесткую критику встретил проект “Google News Badges”, запущенный в 2011 году, когда компания предложила пользователям собирать значки тем, статьи которых они читают чаще всего, и предлагала более 500 вариантов таких символов. «…Вы сможете узнать больше о своих привычках в чтении, создать более персонализированный опыт работы с новостями», – говорилось в анонсирующем видеоролике.[1] При нажатии на такой значок (у любителя баскетбола на нем будет изображен соответствующий мяч, а у того, кто увлекается политикой, – башня Белого дома) всплывало окно, в котором отражалось, например, следующее: «Платиновый значок. Вы прочитали 20 статей о политике. Это в 10 раз больше, чем прочитали остальные». Пользователи негативно восприняли

[1] Google News Badges // Youtube.com. Официальный канал Google. URL: https://youtu.be/QP5szEn2dxs

эксперимент, и через год проект закрылся.[1] “Forbes” приводит его как неудачный пример геймификации с подзаголовком «Думать о представителях аудитории, как о куклах».[2]

Манипулятивный характер геймификации отмечает исследователь и гейм-дизайнер И. Богост и указывает на то, что интенсивный рост популярности этого явления происходит благодаря различным бизнес-консультантам, которые насаждают игроподобные формы общения с аудиторией. И. Богост обвиняет сторонников геймификации в увлечении трендом и считает, что ее популярность обусловлена только тем, что на данном этапе она хорошо продается как бренд легкого решения различных проблем.[3]

Вполне вероятно, что создателем теории и практики манипулятивного использования игровых элементов в визуальных коммуникациях можно считать С.М. Эйзенштейна, который в статье «Монтаж аттракционов» писал: «Аттракционом <…> в нашем понимании является всякий демонстрируемый факт (действие, предмет, явление, сознательная комбинация и т. д.), известный и проверенный как нажим определенного эффекта на внимание и эмоцию зрителя». Это и есть целевая установка аттракционов на киноэкране в понимании С.М. Эйзенштейна: «обработка зрителя в желаемом направлении через ряд считанных нажимов на его психику».[4]

Отечественный исследователь медиа В.И. Михалкович отмечал, что аттракционы, по Эйзенштейну, «не имеют строго фиксированного вида и размерности. В качестве аттракциона может выступать «говорок» Остужева, удар в литавры, монолог Ромео – явления разные по естеству и протяженности».[5]

---

[1] Google продолжает избавляться от неэффективных сервисов // SEO блог Антона. URL: http://antonblog.ru/press/google-prodolzhaet-izbavlyatsya-ot-neeffektivnyx-servisov.html; Google закрыл очередные шесть сервисов // Форум “Pc-Program.Ru”. URL: https://pc-program.ru/google_zakril_ocherednie_shest_servisov.php

[2] The Gamification of Business. Brian Burke // Forbes, Jan. 21, 2013. URL: https://www.forbes.com/sites/gartnergroup/2013/01/21/the-gamification-of-business/#49252fa34dc2

[3] Bogost I. Video Games Are Better Without Characters. URL: https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/03/video-games-are-better-without-characters/387556/

[4] Эйзенштейн С.М. За кадром. Ключевые работы по теории кино. – М.: Академический проект; Гаудеамус, 2016. С. 20.

[5] Михалкович В.И. Изобразительный язык средств массовой коммуникации. – М.: Наука, 1986. С. 14.

Общим в них можно считать «агрессивный воздействующий момент», превращающий аттракцион в *единицу экранного языка*, действительно воспринимаемую зрителем. Речь идет о прогнозируемых моментах, воздействующих на зрителя при определенной компоновке кадров.[1]

Развивая эту идею, И.Н. Кемарская пишет о том, что за данным высказыванием стоит внеконтентный подход к аттракциону, строящийся на движении от искомой реакции зрителя к набору соответствующих экранных действий, вызывающих нужную реакцию. Именно такой подход характерен для создания форматной экранной периодики, в частности тех телевизионных форматов, в которых сильный аттракцион повторяется из выпуска в выпуск, почти не изменяясь и при этом неизменно вызывая необходимую реакцию, удерживающую зрителей у экрана. Применительно к телевизионной продукции так работает момент финальной отгадки (или не отгадки) зашифрованного слова в многолетнем хите «Поле чудес» (в эфире с 1990 г.), так держит у экранов в тысячный раз повторяющаяся минута на размышление в отечественном телеформате «Что? Где? Когда?» (с 1975 г.), так срабатывает миг выхода преображенной героини в «Модном приговоре» (с 2007 г.) или в «Снимите это немедленно» (с 2004 г.). На долгожительство в эфире могут рассчитывать программы, строящиеся вокруг безотказно действующего аттракциона, опирающегося на глубинные мотивы человеческой психологии, а не на сюжетно-логические связи.[2]

И.Н. Кемарская подробно рассматривает в своей статье публикацию американского исследователя кино Т. Ганнинга, по мнению которого кинематограф оказался привлекательным для аудитории, в первую очередь, благодаря собственно зрелищности, а не содержанию зрелищ, другими словами – благодаря визуальным трюкам, а не вследствие сюжетной наррации. И не имело значения, оказывались ли эти трюки формой гиперприближенной реальности, как у Люмьеров (тот же выход рабочих с фабрики, бытовое кормление ребенка, прибытие поезда), или

---

[1] Кемарская И.Н. Аттракцион как элемент экранной драматургии. URL: http://vestnik.journ.msu.ru/books/2018/3/attraktsion-kak-element-ekrannoy-dramaturgii/

[2] Там же.

формой придуманного киноиллюзиона, как у Мельеса (фантастическое приземление на Луну).[1]

Последовавший за ранними фильмами период «взросления» кино Т. Ганнинг именует кинематографом повествовательным, или нарративным. Но, по его мнению, аттракционность, присущая первым фильмам, не исчезла из культурного пространства, просто более сильное нарративное кино заставило ее «уйти в подполье». Нарративный кинематограф делал ставку на смысловые коннотации, на сюжет и на систему актеров-звезд, полюбившихся публике. Хотя каждое появление «звезды» тоже можно было рассматривать как притягательный аттракцион. На зрителя, сидящего в кинозале, сильнейшее впечатление производило появление на экране крупных планов – не столько как элементов монтажной фразы в их сегодняшнем понимании, сколько как аттракциона, как подробности, недоступной простому глазу. (Например, дама приподнимает юбку, садясь к чистильщику обуви, – и всем видна «запретная» щиколотка!) Даже само движение картинок тоже было аттракционом для неподвижно застывших в креслах зрителей.

Т. Ганнинг видел аттракционность кинематографа в его способности *показывать*, превращать рассказ в зрелище. При этом он характеризовал собственно нарративную составляющую кино как «подсматривающую, вуайеристическую». А в аттракционах, наоборот, видел эксгибиционистское, шокирующее начало, сигнализирующее зрителю о необходимости в обязательном порядке немедленно бросить взгляд на экран.

Аттракцион рассматривался Т. Ганнингом как действенный, активный инструмент аудиовизуального языка, используемый с расчетом на предсказуемый коммуникативный эффект. Для Т. Ганнинга киноаттракцион остается *термином ярмарки.* Он намеренно подчеркивает преемственность зрительски ориентированного подхода к аттракциону, постулированного С.М. Эйзенштейном, ратует за расчет на «комбинации эмоциональных реакций аудитории», за приоритет зрелищности над повествованием, мимезиса над диегезисом. По словам Т. Ганнинга, «зритель первых фильмов не теряется в вымышленном мире и его драма-

[1] Gunning T. The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the AvantGarde. URL: http://www.columbia.edu/itc/film/gaines/historiography/ Gunning.pdf

тургии, а остается в курсе самого акта смотрения, возбуждения любопытства и его удовлетворения».[1]

В работе А.И. Липкова «Проблемы художественного воздействия: принцип аттракциона»[2] сформулированы некоторые фундаментальные признаки аттракциона, которые, на наш взгляд, могут быть отнесены к любой игре. Приведем лишь некоторые из них.

Мнимая бесцельность аттракциона: «Любой аттракцион – это всеобщая его черта – главным своим назначением имеет совсем не ту цель, которую он вроде бы должен преследовать».[3] За данным высказыванием скрывается двойственная природа воздействия приема на аудиторию. С одной стороны, аттракцион воспринимается непосредственно, как прямое включение зрителя в коммуникацию, вызывая аффективную реакцию, с другой – запускает довольно сложные процессы дальнейшего ассоциирования с объектом аттракциона. Зритель примеряет на себя расширение границ возможного, допустимого, вероятного, что приводит к глубокому эмоциональному переживанию, к выработке жизненной энергии. Так, показ ужасов, вызывая шок, стимулирует чувство безопасности; спортивный рекорд, кроме азарта, дает возможность разрядить агрессию и т.д.

Следствием этого постулата автор называет ***перенасыщенность аттракционного поля***, чрезмерную плотность аттракционов, вызывающую цепь непереносимых психикой зрителя аффектов. Для обозначения подобного явления, подробно разбирая воздействие кадров из разряда *аттракцион-жестокость* и *аттракцион-смерть,* А.И. Липков использует термин-образ «нокаут зрителя».[4]

Амбивалентность аттракциона рассматривается А.И. Липковым как странное, но постоянно проявляющееся свойство, формулируемое им как «переворачивание, изменение с минуса на плюс привычной оценки качеств явления». И дальше:

---

[1] Gunning T. The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the AvantGarde. URL: http://www.columbia.edu/itc/film/gaines/historiography/ Gunning.pdf

[2] Липков А.И. Проблемы художественного воздействия: принцип аттракциона. – М.: Наука, 1990.

[3] Там же. С. 95.

[4] Там же. С. 109.

«Аттракцион выводит нас из состояния равновесия».[1] И.Н. Кемарская комментирует этот пассаж следующим образом: «Понимать это можно так, что аттракцион вызывает у зрителя смешанные состояния: одновременно страх и радость, шок и приток энергии. Ощущение странности этого качества возникает от внезапности психологического "толчка", сопровождающего аттракционное событие и вызывающего взаимо отталкивающие эмоции. Отсюда – уже упоминавшаяся выше сложность с точным предсказанием зрительской реакции на прием».[2]

Аттракционные точки – этим термином А.И. Липков обозначает наиболее заметные, притягательные, пиковые, переломные моменты аттракциона. Он еще называет их *полюса*, переходы через вершину. Термин этот явно рабочий, неустоявшийся, вариативный, требующий и формулировки, и объяснения. Под ним понимается происходящий на глазах у зрителя почти молниеносный переход ситуации в иное качество: взрыв, убийство, прыжок с высоты – видимый экстремум, характерный для аттракциона. А.И. Липков называет его еще «момент сконцентрированного потенциала», скачок.[3]

Силовое поле аттракциона – еще одно важное, метафорически формулируемое понятие, по Липкову. Автор неоднократно использует этот термин, называет так целый раздел в книге,[4] но ни разу не дает четкого определения. Это, скорее, не анализ, а *ощущение* силы воздействия приема, для измерения которой пока не придумано единиц.

Другой отечественный автор – Н. В. Самутина, изучая пользовательские любительские видеоролики, выкладываемые на “YouTube”, также отмечает «реванш аттракционов» в виде компьютерных спецэффектов в цифровом кинематографе. Особое внимание она уделяет самой идее трансформации визуального сетевого пространства в сторону аттракциона в его исходной, свободной, органичной форме, поддерживая аттракционный «эксгибиционизм» Т. Ганнинга: «Аттракционы не знают нарра-

---

[1] Липков А.И. Проблемы художественного воздействия: принцип аттракциона. – М.: Наука, 1990. С. 103.

[2] Кемарская И.Н. Аттракцион как элемент экранной драматургии. URL: http://vestnik.journ.msu.ru/books/2018/3/attraktsion-kak-element-ekrannoy-dramaturgii/

[3] Липков А.И. Проблемы художественного воздействия: принцип аттракциона. – М.: Наука, 1990. С. 136.

[4] Там же. С. 25-33.

тивной идеологической закрытости, так же как в принципе не ориентированы на репрезентацию, – но, напротив, на презентацию и, некоторым образом, бессодержательность; аттракционы коротки, ибо их потребность в моментальном воздействии не уживается с развернутой темпоральностью нарратива».[1]

Недаром одна из ее работ так и называется «Теория, история, аттракцион: раннее кино и новые медиа», в основе которой лежит гипотеза о родственных признаках аттракционности раннего кино и пользовательской аудиовизуальной деятельности в интернете. Речь идет о способе думать аттракционами, характерном для создателей зрелищ, предназначаемых для экранного показа. Автор даже использует термин «кинематографическое удовольствие от аттракциона».[2]

Н.В. Самутина также вводит образные многозначные авторские определения. Экранный аттракцион у нее «непродолжительное зрелище чуда». Несмотря на метафоричность, данная формулировка содержит ряд вполне конкретных характеристик. Автор даже прописывает условия, при соблюдении которых восприятие аттракциона как *чуда* становится возможным:

- короткое время, стремительный характер развития действия, уже упомянутая выше особая темпоральность происходящего на экране;
- зрелищность, подлинность преображения объекта на глазах у зрителя, неподдельная уникальность происходящего, наблюдение за изменениями здесь и сейчас;
- зафиксированная достоверность (зритель осознает, что разворачивающееся действие заснято на камеру);
- не до конца понятая природа события, наличие магического, иллюзионистского, волшебного превращения (*чуда*);
- неожиданность завершения действия, запускающая механизм спонтанной финальной зрительской реакции;

---

[1] Самутина Н.В. Трансформация объекта как вызов науке о кино // Новое Литературное обозрение. 2011. № 109. С. 62-81. URL: http://www.nlobooks.ru/node/1896

[2] Самутина Н.В. Теория, история, аттракцион: раннее кино и новые медиа. – М.: ГУ ВШЭ, 2009. URL: https://www.hse.ru/data/2010/05/05/1216432371/WP6_2009_07.pdf

- обязательно присутствующий в финальной зрительской реакции элемент разрядки напряжения, выражающийся через физиологически проявляемые эмоции.[1]

Изучение комментариев, то есть непосредственных реакций пользователей, дает автору право делать выводы о том, что экранный аттракцион в интернете воздействует на чувственное восприятие человека у компьютера, вызывая у него мгновенные неконтролируемые аффекты: смех, ступор, испуг, ошеломленность, восторг, ярость и т.д.

ГЛАВА 4
ТИПЫ ИГР

«Жизнь похожа на олимпийские игры, устроенные сумасшедшими. Мы должны учиться бороться за жизнь, борясь с жизнью. А тем, кто не может сдержать негодования, видя всю глупость этой игры, лучше уйти с арены. Однако те, кто хочет выстоять на арене жизни, должны мужественно бороться, не боясь ран.»

Рюноскэ Акутагава

4.1. Типологические модели традиционных игр

На сегодняшний день не существует общепризнанной классификации игр. Ниже приведены некоторые из представленных в литературе моделей.

1. Довольно часто для классификации используется такой критерий, как сфера деятельности, в рамках которой происходит игра. С этой точки зрения, выделяются детская, актерская, спортивная, азартная и музыкальная игры.[2] К этому списку можно добавить ролевые игры, деловые игры, домашние

[1] Самутина Н. В. Раннее кино как теория настоящего // Киноведческие записки. 2010. № 94. URL: http://www.kinozapiski.ru/ru/article/ sendvalues/1132/

[2] Вольнов В. Феномен игры. Открытая лекция. – СПб.: Санкт-Петербургская консерватория, 2005. С. 8.

игры, политические игры, любовные игры, сексуальные игры и др.

2. М. Эпштейн и ряд других исследователей выделяют игры типа “game” и типа “play”. Как было сказано выше, в играх типа “game” сценарий представляет собой систему заранее установленных правил. В таких играх создается условный игровой мир, который отличается от реального четкой и понятной структурой, наличием строгих правил. “Game” – специфический способ преодоления противоречий и несуразностей окружающего мира, который, с позиций человека играющего, воспринимается как хаос. Задача игрока в “game” – в ходе соревнования доказать свое превосходство (интеллектуальное или физическое) над соперником, испытать себя, проверить собственные силы в особых условиях игровых запретов, ограничений через конкретные правила. В “game” игрок преодолевает природную стихийность и непредсказуемость неигровой деятельности, создавая оптимальные условия для противоборства.

Во многих играх типа “game” участники выстраивают стратегию, исходя из собственных сил и умений. Правила дают возможность спланировать свои действия, страстное желание выиграть обеспечивает дополнительные преимущества. Игрок рассчитывает на себя и понимает, что победа почти во всех случаях зависит только от него, от затраченных им усилий. Особенно ярко это проявляется в спорте: и в индивидуальных соревнованиях, и в командных играх. Для командных игр, помимо мастерства отдельных игроков, важна слаженность совместных действий, взаимопонимание. М. Эпштейн относит подобные игры к миметическим, дробящим природное начало, эти игры основаны на отношениях личностей.

К играм типа “game” относятся и так называемые «азартные игры». В лотерее, карточных играх, рулетке игроки уповают на чудо, счастливый случай, который не предугадаешь. Подобные игры основаны на взаимодействии личности со сверхличным, которое проявляется, по Эпштейну, или экстатически (переполняющая изнутри стихия), или фаталистически (внешний непостижимый рок).

В отличие от игр типа “game” игра тип “play” – свободная, не связанная с формальными ограничениями. Подобные игры базируются на восприятии реального мира как излишне искусственного, заорганизованного. В “play” снимаются препоны свободному самовыражению, экспериментальное игровое про-

странство превращается, по словам М. Эпштейна, в зону вольности, которая опровергает правила внешнего мира, ломает условности, уничтожает преграды, стирает различия, раскрывает потенциал импровизации. Особая привлекательность “play” в том, что «любые ограничения серьезной жизни могут в ней легко преодолеваться. Так бурно, бесшабашно, безоглядно играют дети: возятся, толкаются, устраивают кучу-малу».[1] В “play” игроки не противопоставляются друг другу как в “game”, а объединяются.

М. Эпштейн трактует “play” как *перевоплощение* через тождество мира («я – другой»), а “game” как *соревнование* через различение («я или другой»). По М. Эпштейну, и «game-реальность», и «play-реальность» распадаются на две подгруппы: импровизационную («экстатис», от греч. «восхищение») и подражательную («мимезис», от греч. «подражание»). Соответственно импровизированные игры (“play”) делятся, так же как и организованные (“game”), на экстатические и миметические. Первые связаны с переживанием мира внутри нас, единством со всем окружающим. Они выражают восторг, воодушевление, перемещение в инобытие, высшее эмоциональное состояние. Проявляются через общий ритм, единство совместного действия (будь то реальные участники или переживаемые воображаемые образы). Хороводы, пение – вот типичные примеры экстатических игр.

Миметические игры, по Эпштейну, предполагают подражание, наличие идеального образца, первоисточника (реального или воображаемого), то есть миметические игры вторичны (по сравнению с экстатическими), в них более отчетливо проявляется личностное отношение к игровому действию. Однако эстетико-философская категория «мимесиса» не должна быть сведена лишь к тривиальному подражанию, как следованию образцу.

О более точной трактовке мимесиса писал литературовед В. Вейдле.[2] Мимесис, согласно Вейдле, есть *представление* объективно данного и одновременно *выражение* собственно внутреннего. Мимесис – это процесс, а не состояние.

---

[1] Эпштейн М. Парадоксы новизны. О литературном развитии XIX–XX вв. – М.: Советский писатель, 1988. URL: http://www.booksite.ru/localtxt/epsh/tein/epshtein_m/parad_nov/28.htm

[2] См.: Вейдле В. Эмбриология поэзии: Статьи по поэтике и теории искусства. – М.: Языки славянской культуры, 2002. С. 331–350.

3. Р. Кайуа в монографии «Игры и люди» предложил классификацию игр, основанную на различных состояниях (настроениях) игроков. В психологии под состоянием понимается общий функциональный уровень, на фоне которого развивается некий процесс, в данном случае – игровой. Таким образом, в базовых состояниях homo ludens можно обнаружить разные варианты *особого отношения к миру.*

Р. Кайуа предлагает следующую классификацию игр:

- “Agon” (*борьба*) – игры, основанные на соревновании (бокс, футбол, шахматы, викторины, коммерческая конкуренция и др.);
- “Alea” (*жребий*) – игры, построенные на удаче и случайности (карты, кости, лотерейные билеты, «орел-решка» и др.);
- “Mimicry” (*подражание*) – игры подражания (театр, маскарад, игра в куклы и др.);
- “Ilinx” (*головокружение*) – игры, связанные с изменением состояния сознания (качели, карусели, алкоголизм, наркотики и др.).

“Agon” и “alea” образуют “ludus” (игры, формализованные системой правил), “mimicry” и “ilinx” образуют “paidia” (игры, не формализованные системой правил). При этом “ludus” равнозначен английскому слову “play”, а “paidia” – понятию “game”.[1]

Общественное мнение порицает проявление “paidia” в обычной обстановке, если в роли «счастливо возбужденных» выступают взрослые, которых нарекают чудаками, фантазерами. Совершенно иначе, с умилением и восторгом, воспринимаются «paidia-состояния» у детей и животных.

«Первые проявления paidia не имеют и не могут иметь названия – именно потому, что в них нет никакой стабильности, никакого отличительного знака, никакого четко отдельного существования… Но как только появляются конвенции, технические приемы, орудия, вместе с ними возникают и первые определения игры… Здесь начинают расходиться противоречащие друг другу пути: agon, alea, mimicry и ilinx. Здесь также появляется удовольствие от преодоления специально создаваемой, произвольно определяемой трудности – такой, что справив-

[1] Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. URL: http://bookfi.net/book/1351600

шийся с нею не получает никакой иной выгоды, кроме внутреннего удовлетворения от решенной задачи».[1] Это путь от “paidia” к “ludus”. Для Р. Кайуа “ludus” – идея управления игрой через правила, через сознательно сконструированные препоны.

Упомянутые выше четыре типа игр содержат разные уровни “paidia” и “ludus”: от безудержной импровизации до строгих ограничений. Подчеркнем, что ограничения при этом носят характер договоренностей и не предусматривают навязывания. Игра – занятие добровольное: хочешь играть, принимай правила, не принимаешь – не играй!

На первый взгляд, “agon” и “alea” сочетаются исключительно с “ludus”, а “mimicry” и “ilinx” – с “paidia”. В основном это верно, но бывают варианты. По Кайуа, “ludus” сочетается с “mimicry”, например, в играх-конструкторах и в театральных представлениях.

Подход к осмыслению игр, предложенный Р. Кайуа, раскрывает механизм *превращения игр в зрелищ*а. Казалось бы, “agon”, “alea”, “mimicry” и “ilinx” «играются» хоть и в компании, но все-таки в узком кругу. Но, как отмечает Р. Кайуа, уже для “mimicry” (театральная игра, например) «полезно множество зрителей, точно так же как коллективное увлечение ilinx’ом стимулирует игру и само питается ею».[2] А это уже сфера социализации, общественной предназначенности.

«Классическая концепция игровой коммуникации – это наличие двух соперничающих сторон. Но в игровом пространстве может сформироваться особая зрительская зона и тогда важным элементом процесса становится третья сторона – аудитория, присутствие которой существенным образом видоизменяет всю процедуру, если игроки знают о ее существовании».[3] И “agon”, и “alea” с развитием системы средств массовых коммуникаций обрели формы и правила (движение от “paidia” к “ludus”), пригодные для нарушения первоначальной обособленности от внешнего мира, превращения в “performance”, спектакль для зрительской зоны, момент предъявления игроком своих действий.

---

[1] Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. – М.: ОГИ, 2007.

[2] Там же. С. 75.

[3] Волкова И.И. Современные экранные игровые коммуникации: особенности зрительской зоны // Казанская наука. 2013. № 1. С. 97.

По Р. Кайуа, именно на стадии “performance” происходит искажение сути игры “agon” и “alea”. Игра становится похожей на ритуал, поскольку “performance” требует предварительной репетиции, отработки возможных вариантов реакции зрительской зоны.

Правила игр дисциплинируют стихийные побуждения, выраженные в “agon”, “alea”, “mimicry” и “ilinx”, отказ от правил приводит к пагубным последствиям (*табл. 1.1*).

Таблица 1.1. Типы игр и формы их воплощения (по Р. Кайуа)

Типы игр	***Формы воплощения***		
	Культурные формы	***Институциональные формы***	***Искажение***
Agon (*состязание*)	Спорт	Экзамены Конкурсы Коммерческая конкуренция	Насилие Хитрость
Alea (*удача*)	Лотереи Казино Ипподром	Биржевая спекуляция	Суеверие Астрология
Mimicry (*симуляция*)	Карнавал Театр Кино	Униформа Этикет Церемония	Отчуждение Раздвоение личности
Ilinx (*головокружение*)	Альпинизм	Опасные профессии	Алкоголизм Наркотики

Философ С. Смирнов афористично определил состояние игроков в модели Р. Кайуа: «Каждый игрок, захваченный стихией “play”, участвует в “game”, чтобы пережить “performance”».[1]

4. Сам С. Смирнов предложил свой вариант не только типологии, но и игросферы – пространства, в которое могут быть включены и увязаны друг с другом все типы игр. Все игры, по Смирнову, представляют собой три варианта трансформации

[1] Смирнов С.А. Философия игры (пролегомены к построению философии игры) // Кентавр. Методологический и игротехнический альманах. – М., 1995. № 2 (14). С. 20–28.

детской игры (сердцевина игрового универсума): сначала мимесис (подражание), затем агон (соревнование) и самый удаленный от центра экстасис (исступление). «Каждый тип – как планета вокруг детской игры. Чем дальше будет отрываться планета от ядра, тем больше будет убывать в нем родовая природа игры».[1] Данная игросфера наглядно представлена в *табл. 1.2.*

Таблица 1.2. Типология игр: от сущности до квазиформ (по С. Смирнову)

Типы игр	***Проявления***		
	Родовая природа	***Соотвентствующие игры***	***Квазиформы***
Мимесис (*mimesis – подражание*)	Подражание Удвоение мира Аполлоновское (светлое) начало	Театр Языковые игры Игры с текстом	Салонные забавы Эстетство Богема
Агон (*agon – борьба*)	Соревнование Поединок Состязание	Диспут Спорт	Война
Экстасис (*ekstasis – исступление*)	Постижение смысла Построение мифа Дионисийское (темное) начало	Философский образ жизни Сократ Гамлет	Рулетка Кости Карты

5. В работах Э. Берна представлено множество различных классификаций игр. В качестве критериев группировки используются приведенные ниже переменные.

[1] Смирнов С.А. Философия игры (пролегомены к построению философии игры) // Кентавр. Методологический и игротехнический альманах. – М., 1995. № 2 (14). С. 27.

1. Количество игроков: игры на двоих («Фригидная женщина»), на троих («Ну-ка, подеритесь!»), на пятерых («Алкоголик») и на многих («Почему бы тебе не…» – «Да, но…»).

2. Используемый материал: слова («Психиатрия»), деньги («Должник»), части тела («Мне нужна операция»).

3. Клинические типы: истерический («Насилуют!»), с синдромом навязчивости («Растяпа»), параноидальный («Почему со мной всегда так?»), депрессивный («Я опять за старое»).

4. По зонам: оральные («Алкоголик»), анальные («Растяпа»), фаллические («Ну-ка подеритесь»).

5. Психодинамические: контрфобия («Если бы не ты»), проецирующие («Родительский комитет»), интроецирующие («Психиатрия»).

6. Классификация по инстинктивным влечениям: мазохистские («Если бы не ты»), садистские («Растяпа»), фетишистские («Фригидный мужчина»).

Вдобавок Э. Берн предлагает при классификации использовать качества игр: гибкость, цепкость и интенсивность.

1. Гибкость. Некоторые игры, такие как «Должник» или «Мне нужна операция», могут играться только на одном материале, в то время как другие, например эксгибиционистские игры, гораздо гибче.

2. Цепкость. Некоторые легко отказываются от игр, другие гораздо сильнее привязанык ним.

3. Интенсивность. Некоторые играют расслабленно, другие более напряжены и агрессивны. Игры соответственно бывают легкие и тяжелые.

Обозначив эти и другие критерии, Э. Берн замечает, что наиболее ценной была бы систематическая научная классификация, основанная на экзистенциальной позиции; но поскольку для этого пока нет достаточных сведений, ее придется отложить.

Не можем отказать себе в удовольствии просто перечислить типы игр, представленных работах Э. Берна.

- «Игры на всю жизнь»: 1) «Алкоголик», 2) «Должник», 3) «Ударь меня», 4) «Попался, сукин сын!», 5) «Смотри, что я из-за тебя сделал».
- Супружеские игры: 1) «Тупик», 2) «Суд», 3) «Фригидная женщина», 4) «Видишь, как я старался», 5) «Дорогая».
- Игры на вечеринках: 1) «Какой ужас!», 2) «Изъян», 3) «Растяпа», 4) «Почему бы тебе не… – да, но…».

- Сексуальные игры: 1) «Ну-ка, подеритесь!», 2) «Извращение», 3) «Насилуют!», 4) «Чулок», 5) «Скандал».
- Игры преступного мира: 1) «Полицейские и воры», 2) «Как отсюда выбраться», 3) «Надуем Джо»
- Игры в кабинете психотерапевта: 1) «Оранжерея», 2) «Я только пытаюсь вам помочь», 3) «Нуждающийся», 4) «Крестьянка».

4.2. Типологические модели электронных игр

В системе игр выделился целый класс, который обозначается понятиями «электронные», «компьютерные» и «видеоигры». Главная особенность этих игр заключается в том, что они вовлекают реципиента во взаимодействие с некоторым интерфейсом, который отображается на дисплее: экране телевизора или портативного гаджета, мониторе компьютера.

Новый словарь методических терминов и понятий определяет компьютерную игру как «разновидность игр, в которых компьютер выполняет роль ведущего или партнера по игре, а возникающие по ходу игры игровые ситуации воспроизводятся на экране дисплея или телевизора». Согласно этому определению, «играющим предоставляется возможность изменять игровую ситуацию, управлять ею с помощью различных команд».[1] Согласно научно-техническому энциклопедическому словарю, видеоигра есть «игра с использованием изображений, сгенерированных электронной аппаратурой».[2]

Появилось такое понятие как «процедурная риторика», с помощью которого обозначают правила, определяющие процесс обучения посредством совершения каких-либо действий на той местности, которую предоставляет виртуальное пространство игры.[3] Концепция процедурной риторики утверждает, что

---

[1] Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). – М.: ИКАР, 2009.

[2] Научно-технический энциклопедический словарь. URL: http://dic.academic.ru/contents.nsf/ntes/

[3] Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. The MIT Press, 2007; Bogost I. The Rhetoric of Video Games. The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. Edited by Katie Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. – Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.

компьютерная игра может быть инструментом заявлений «о том, как работает мир» и позволяет делать это не путем слов или образов, а самими процессами и моделями, о которых хочет сообщить рассказчик.

Процедурная риторика включает в свой состав разнообразные приемы, приведенные в исследовании Т. Кутлалиева.

- **«Ведение счета» –** инструмент позволяет оценивать усилия игрока и направлять его, вводя систему штрафов и поощрений.
- **«Модель-аллегория»** вводит дополнительные смыслы в пространство игры посредством иносказания. Так, например, виртуальная среда может стать отражением отношений между персонажами или реальными людьми.
- **«Непрямое манипулирование»** позволяет «автору незаметно подводить игрока к заранее подготовленным сообщениям так, что они кажутся естественным следствием действий игрока».
- **«Временное ограничение управления»** (персонажем) усиливает контроль над аудиовизуальным рядом сцен. Данный прием увеличивает игровое напряжение, а также мотивирует игрока сыграть заново, чтобы уложиться в устанавливаемые игрой временные рамки.
- **«Система "сохранений"»,** которая является способом моделирования вовлеченности игрока в процесс, а также управления его игровыми сессиями.
- **«Нелинейный сюжет»,** который делает развитие событий вариативным;
- **«Реквизит»,** который дает игроку возможность вступить в контакт с виртуальным миром, обладать неким артефактом и смягчает границу между игровым и реальным пространством.[1]

Использование этих приемов позволяет создавать прикладные видеоигры, которые нацелены не только на развлечение, но на обучение, например, *серьезные игры*: так называют различные симуляторы, которые используются в военной, медицинской, космической и других сферах. Прикладные игры также могут применяться как инструмент рассказывания историй

[1] Кутлалиев Т. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств. – М.: РГГУ, 2014.

в журналистике и рекламных кампаниях, служить новой формой сатиры и пр.

Существует индустрия разработки информационных видеоигр, в которых поднимаются общественно значимые проблемы. Их представляют независимые разработчики, которые публикуют свои игры на специализированных порталах (например, “Addicting Games”)[1] и собственных сайтах, а также компании (например, “Game the News”,[2] “Molleindustria”,[3] “Numinous Games”,[4] “Persuasive Games”[5] и “Impact Games”[6]).

В исследовании Т. Кутлалиева отмечается сложность категоризации видеоигр. По мнению этого автора, отношения между жанрами неиерархичны, актуальной моделью является «ризома, состоящая из множества однородных элементов – игр, которые объединяются в жанровые "нити", сближающиеся и расходящиеся с другими жанрами».[7]

Проблема заключается в том, что одна игра может иметь черты нескольких жанров. Т. Кутлалиев конструирует модель, которая должна облегчить научную коммуникацию в исследованиях данной темы, на основе которой можно дать игре исчерпывающую характеристику. Он предлагает не учитывать визуальный стиль, сюжет и установки, но оценивать следующие аспекты видеоигры:

- организацию виртуального пространства и времени;
- возможности взаимодействия персонажей;
- возможности взаимодействия игроков;
- методы моделирования реального мира;
- доступные в виртуальном мире ресурсы;
- виды логических задач.

Крупные, традиционные жанровые категории игр, согласно Т. Кутлалиеву, следующие:

---

[1] Addicting Games. URL: http://www.addictinggames.com/
[2] Game the News. URL: http://gamethenews.net/
[3] Molleindustria. URL: http://www.molleindustria.org/
[4] Numinous Games. URL: www.numinousgames.com/
[5] Persuasive Games. URL: http://persuasivegames.com/
[6] Impact Games. URL: http://www.impactgames.com/
[7] Кутлалиев Т. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств. – М.: РГГУ, 2014. С. 13.

- **«Действие»** (или **«Экшн»** *от англ. “Action”*) – игры, испытывающие реакцию, глазомер и точность движений пользователя;
- **«Симулятор»** – игры, имитирующие некоторую человеческую деятельность, обычно совершаемую в реальности;
- **«Стратегия»** – основная задача игрока заключается в управлении некими ресурсами;
- **«Ролевая игра»** – игроку предлагается некий набор характеристик, который развивается во время игры;
- **«Приключения»** – игрок сталкивается с препятствиями или персонажами-оппонентами и успешное прохождение связано с поиском решения проблем (например, передвинуть или уничтожить предмет, вступить в контакт с оппонентом или избежать его);
- **«Головоломки»** – серия логических задач, построенная на общем наборе правил.[1]

А. Киризлеев, основатель сайта “Games is Art”, разработал систему определения жанровых характеристик компьютерных игр, в основе которой лежат только наиболее часто совершаемые персонажем игровые действия.[2] Он разделяет видеоигры на следующие крупные категории:

- **«Игры общения»,** ключевые действия в которых заключаются в получении информации, общении и изучении виртуального мира;
- **«Игры действий»,** ключевые действия в которых заключаются в перемещении персонажа и предметов в пространстве, использовании инвентаря (например, оружия);
- **«Игры контроля»,** ключевые действия в которых заключаются в командовании и управлении, распределении ресурсов.

---

[1] Кутлалиев Т. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств. – М.: РГГУ, 2014.

[2] Классификация жанров (для исследователей). URL: http://gamesisart.ru/janr.html#TableJanr_Create

4.3. Игры компетентностные, манипулятивные и развлекательные

На наш взгляд, полноценная типология игр предполагает учет следующих критериев:

- сфера деятельности, в рамках которой разворачивается игра;
- особенности сценария;
- особенности участников;
- функции, для реализации которых организуются игры.

Не имея возможности реализовать столь амбициозную задачу – выстроить классификатор, учитывающий все перечисленные критерии, – сконцентрируемся на функциональной типологии. В соответствии с изложенными выше представлениями о функциях игры, предлагаем сгруппировать все существующие (и разрабатываемые) игры в две большие группы:

1) **компетентностные игры**, целью которых является повышение компетентности участников игры в каких-то сферах человеческой деятельности;
2) **манипулятивные игры**, целью которых является управление сознанием и поведением игроков.

Компетентностные игры

Речь идет об играх и игровых методиках, которые используются для обучения детей, персонала компаний и других категорий работников, а также для повышения квалификации и расширения кругозора.

К компетентностным играм мы относим прежде всего разнообразные игровые тесты. Приведем несколько примеров.

На сайте РИА «Новости» есть раздел «Тесты». В период с января 2015 по апрель 2017 года в нем была опубликована 81 видеоигра, каждая из которых следует единой процедурной риторике: система задает вопросы и предлагает несколько вариантов ответа, пользователь, выбрав один из них, получает комментарий игры, в котором отмечаются правильный ответ и в некоторых случаях комментарий редакции. Вот некоторые из

этих игр-тестов: «По дороге на Кудыкину гору»,[1] «Лучшие друзья девушек»,[2] «Попались в сеть»,[3] «Интернет по-русски»,[4] «Любви все возрасты покорны»,[5] «Шекспир или не Шекспир».[6] К этой же группе можно отнести размещенные на сайте РИА «Новости» игры «Готовы ли вы стать защитником Родины»[7] или «Какой из вас студент?».[8]

Любопытная история произошла с тестом под названием «Boeing 777: расследование год спустя», который был опубликован на сайте РИА «Новости» в июле 2015 года и вызвал критику общественности в СМИ и социальных сетях. Тест проверял знания читателей о деталях катастрофы. Впоследствии он был удален с сайта, редакция принесла извинения читателям и заявила, что «к авторам и редакторам, виновным в появлении этого отвратительного материала на сайте, будут применены дисциплинарные меры вплоть до увольнения».[9]

Интересная компетентностная игра представлена на сайте издания «Медиазона» под названием «Приговори мне еще».[10] Система предлагает игроку несколько дел, решения по которым уже были приняты российскими судьями. Задача пользователя ознакомиться с фрагментом начала решения суда и приговорить обвиняемого к сроку, который на взгляд участника кажется справедливым. После принятия решения, игра знакомит участника с реальным приговором, вынесенным судьей и предлагает ознакомиться с ответом на вопрос «Почему так?», нажав на

---

[1] По дороге на Кудыкину гору // РИА Новости, 28 октября 2015 г. URL: https://ria.ru/victorina/20151028/1243669408.html.

[2] Лучшие друзья девушек // РИА Новости, 31 января 2017 г. URL: https://ria.ru/victorina/20170131/1486804873.html

[3] Попались в сеть // РИА Новости. URL: https://ria.ru/victorina/20160806/1473181015.html

[4] Интернет по-русски // РИА Новости, 7 апреля 2016 г. URL: https://ria.ru/victorina/20160407/1403554081.html

[5] Любви все возрасты покорны // РИА Новости, 14 февраля 2016 г. URL: https://ria.ru/victorina/20160214/1369182578.html

[6] Шекспир или не Шекспир // РИА Новости, 23 апреля 2016 г. URL: https://ria.ru/victorina/20160423/1417435319.html

[7] Готовы ли вы стать защитником Родины // РИА Новости. URL: https://ria.ru/victorina/20161001/1478179971.html

[8] Какой из вас студент? // РИА Новости. URL: https://ria.ru/victorina/20170125/1486319704.html

[9] Официальная страница РИА Новости // Facebook, 17 июля 2015 г. URL: https://www.facebook.com/rianru/posts/10153561505624271

[10] Приговори мне еще. Судебная игра Медиазоны. URL: https://zona.media/article/2017/02/10/judge

соответствующую кнопку. В основу теста «Медиазоны» положена идея игры «Симулятор судьи», разработанной агентством дата-журналистики “MediaGun”. Редакция описывает проект следующим образом: «Помните, что это не тест на справедливость или жестокосердие. Мы предлагаем вам поставить себя на место российского судьи, чтобы понять логику и изучить практику, которыми он руководствуется». Процедурная риторика игры не дает пользователю возможности вынести оправдательный приговор, поскольку «в практике среднего российского судьи такое случается лишь один раз в семь лет. По сути, суд сегодня решает вопрос не о виновности подсудимого, а только о том, какое наказание ему назначить. Так же будете поступать и вы».

На сайте издания “Meduza” есть постоянная рубрика «Игры». В основном ее составляют тесты, которые в свою очередь выполнены в форме типовых видеоигр, однако есть и более сложные материалы, разработанные редакцией с нуля или созданные на базе популярных игр. Онлайн-тест «Гостайна или нет? Какую информацию о России нельзя распространять»[1] еще раз напоминает интернет-пользователям о нашумевшем деле Светланы Давыдовой, которая была обвинена в государственной измене. Перед тестом краткая подводка: «Дело Светланы Давыдовой, обвиненной в госизмене из-за звонка в посольство Украины, помимо прочего, показало: большинство россиян не знает, что такое государственная тайна. Между тем, перечень сведений, которые страна считает гостайной, находится в открытом доступе. "Медуза" изучила его и подготовила тест: попробуйте угадать, что является гостайной, а что – нет». Вопросы теста не так просты, как может показаться на первый взгляд, и лишний раз заставляют задуматься о правомерности обвинения Давыдовой, поскольку даже самый грамотный человек может хотя бы один раз ответить неверно (всего вопросов в тесте 10), а значит, и оказаться на месте Давыдовой, по сути, мог бы почти каждый.

Американская игра “What Is Your ‘Game of Thrones’ Management Style?”[2] предлагает участнику пройти тест, в котором 10 героев сериала «Игра престолов» представлены в роли менеджеров. Игрок должен определить какой стиль менеджмента воплощает каждый герой сериала.

---

[1] Гостайна или нет? Какую информацию о России нельзя распространять // Meduza. URL: https://meduza.io/quiz/gostayna-ili-net

[2] URL: http://graphics.wsj.com/game-of-thrones-management-quiz/

На сайте “The Wall Street Journal” размещена игра “Armchair Olympian”,[1] которая предлагает пользователю набор из шести «мини-игр», в ходе которых пользователь имеет возможность проверить свои спортивные навыки. Первая игра посвящена атлетике и фиксирует скорость реакции. Вторая игра посвящена гребле и предлагает пользователю повторить ритм, который задает система. Третья мини-игра рассказывает о прыжках в длину. В ней пользователю необходимо остановить движущийся объект точно на середине игрового поля. Четвертая игра имитирует стрельбу: система моделирует натяжение стрелы и смещает прицел, пользователю необходимо попасть в мишень. Пятая игра объясняет технологию синхронного плавания: система рисует на игровом поле кривую, а участнику предлагается как можно точнее ее повторить.

Видеоигра “Quiz: Do you have the mentality of an Olympian?”[2] размещена на сайте “BBC” и представляет собой тест, который поможет игроку определить, имеет ли он склад ума олимпийца. На стартовой странице система предлагает участнику ввести свой возраст, далее – ставит перед ним 13 вопросов, на каждый из которых предложены несколько вариантов ответа. После каждого ответа система сообщает игроку комментарий эксперта-психолога, который раскрывает рассматриваемые в вопросе аспекты жизни олимпийского спортсмена. На финальной странице проекта система определяет игроку один из психологических профилей (“mindset”): «олимпиец», «атлет», «фанат фитнеса», «тот, кто гуляет только по выходным», «мечтатель». Также игра в диаграмме представляет обзор ответов пользователя на вопросы теста.

В эту же группу компетентностных игр мы включаем образовательные игры, которые открывают для аудитории новый опыт, помогают осмыслить полученную из других источников информацию и применить ее в дальнейшем для принятия решений.

В последнее время активно развивается направление «game based learning» («игры ориентированного обучения»), которое подразумевает обучение с применением видеоигр. При возникновении у детей и подростков проблем с концентрацией на

[1] URL: http://graphics.wsj.com/armchair-olympian/
[2] URL: http://www.bbc.com/sport/olympics/36859463

школьном материале используется их готовность тратить большое количество времени на компьютерные игры.[1]

В своей статье “Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going” Дж. Трибус, известная как специалист в области разработки программного обеспечения для более эффективного обучения, пишет о том, что скучные методики образования не способствуют мотивации ученика. Кроме того, даже при успешном запоминании информации человеком его поведение в реальных жизненных ситуациях остается непроверенным. В отличие от традиционного, пассивного обучения методика с использованием видеоигр-симуляторов позволяет человеку стать более подготовленным к принятию правильных решений в различных неожиданных ситуациях. Ученики совершают ошибки без реального риска, что позволяет им оттачивать мастерство, не нанося какой-либо ущерб. Затем навыки успешно переносятся из моделируемой среды в жизнь. «Исследования подтверждают эффективность обучения на основе игры в виртуальных средах. Например, в соответствии с мета-анализом эффективности обучения авиасимуляторов (тренажеров в сочетании с учебно-тренировочными самолетами) доказаны последовательно произведенные улучшения в обучении по сравнению с обучением только на воздушных судах».[2]

Хорошим примером образовательных проектов, которые используют игровые элементы, являются “Codeacademy” и “Code School”. Они позволяют всем желающим в игровой форме приобщиться к программированию. Также, например, компания “SpongeLab” создала ряд интернет-игр, в которых каждый может получить базовые знания по ботанике, генетике, анатомии человека и другим областям биологии. В проекте “Khan Academy” игровой принцип заложен не в процесс обучения, а в систему поощрений и рейтингов. Материал преподносится в

[1] Геймификация – капитализм с человеческим лицом // Бизнес-online. Деловая электронная газета Татарстана. 31.08.2014 г. URL: http://www.business-gazeta.ru/article/112856/

[2] Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going // New media Institute. URL: http://www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html

легкой и непринужденной форме. На сайте представлены разделы по математике, физике, химии, биологии и другим наукам.[1]

Широкую базу образовательных компьютерных игр для детской и взрослой аудитории имеет “BBC”. Они представлены на сайте компании в разделах: «История»,[2] «Образование» (рубрика “Bitesize”, в переводе «На один укус», для школьников),[3] «Наука»,[4] «Религия и этика»,[5] а также в разделе по изучению английского языка.[6]

В качестве примера игр не только для школьников, но и для более широких групп пользователей можно привести игру “BBC” о путях бегства из зоны военных действий в Сирии “Syrian Journey: Choose your own escape route”. Игра основана на сведениях о настоящем опыте беженцев из Сирии и напрямую сталкивает аудиторию с решениями, которые принимают тысячи сирийский семей каждый день.[7]

Достаточно полезная игра была создана по заказу уругвайской партии “Cambiemos”, она позволила игрокам решать проблемы страны. По словам ее автора «онлайновый паззл» дает возможность не только детям, но и взрослым посредством игры узнать многое о мире, столкнуться со своими страхами, надеждами и ожиданиями.[8]

В игре “World Without Oil”,[9] пользователям предлагалось вообразить наступление глобального нефтяного кризиса и

---

[1] В компьютерные игры полезно играть людям любого возраста // Ведомости.ru. URL: https://www.vedomosti.ru/lifestyle/articles/2015/04/17/v-kompyuternie-igri-polezno-igrat-lyudyam-lyubogo-vozrasta

[2] History. Interactive games // BBC. URL: http://www.bbc.co.uk/history/interactive/games/

[3] Bitesize. Games // BBC. URL: http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/games/

[4] Science // BBC. URL: http://www.bbc.co.uk/science/humanbody/body/index_interactivebody.shtml.

[5] Religion and Ethics. Tools. Civilization // BBC URL: http://www.bbc.co.uk/religion/tools/civilisations/

[6] Skillswise. Games // BBC. URL: http://www.bbc.co.uk/skillswise/english/games.

[7] BBC Defends Syrian Journey Game Where Players Confront Problems Refufees Face. Kashmira Gander // Independent, Apr. 7, 2015. URL: http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/bbc-defends-syrian-journey-game-where-players-confront-problems-refugees-face-10160831.html.

[8] Политика идет в компьютерные игры. № 52 (277) от 29.12.2004. URL: Деловая пресса. http://www.businesspress.ru/newspaper/article_mId_37_aId_326721.html

[9] World Without Oil // Writerguy.com URL: http://writerguy.com/wwo/metahome.htm

вести дневники: текстовые или посредством видеоблогов, с описаниями того, как они меняют свою жизнь в этих условиях. В каких-то случаях участники описывали возможный социальный контекст, например разграбление булочных, и снимали постановочные видео, однако были случаи, в которых игроки действительно разрабатывали решения, которые внедряли в свою жизнь: «от создания огородов» до преодоления пути на работу «пешком или на велосипеде». Согласно отчетам, которые оставляли пользователи, некоторые из них продолжили свои практики даже после того, как игра официально завершилась, и трансформировали нововведения в каждодневную норму.

Еще один пример компетентной игры приведен в статье Ю.О. Шитенко «"Новостные игры" как феномен журналистики».[1] В исследовании рассматривается проект “FortMcMoney”, созданный режиссером Д. Дюфресном совместно с дизайн-студией “TOXA”, “National Film Board of Canada” и телеканалом “Arte”. В игре рассказывается о канадском городе Форт Мак-Мюррей специализирующемся на нефтедобыче. Игра давала возможность пользователям исследовать город: заходить на нефтедобывающие станции, говорить с прохожими (персонажи игры сохраняют имена и облик прообразов жителей Форт Мак-Мюррея) и вступать с ними в некоторые совместные действия – с целью раскрытия информации. Кроме того, игра предлагала использовать некую социальную сеть, в которой можно было обмениваться сообщениями с другими игроками.

Как “World Without Oil”, так и “FortMcMoney” помогают игрокам осмыслить некоторые принципы, формирующие общество, на глобальном и на местном уровнях.

Федеральное бюро расследований США запустило на сайте “Don’t Be A Puppet” игру “Slippery Slope”, в которой пользователю предлагается управлять бараном в попытке избежать столкновений с предметами. В конце игры пользователь видит сообщение с призывом не становится чьей-то марионеткой. Сам сайт, посвященный борьбе с терроризмом, очень интерактивный и интуитивен в использовании, на нем отображена важная информация. Основная задача проекта – донести до

[1] Шитенко Ю.О. «Новостные игры» как феномен журналистики // Вестник Челяб. гос. ун-та. 2015. № 5 (360).

подростков понимание высокой опасности терроризма и агрессивного поведения.[1]

Еще один пример – проект “Can You Pick a Winning Stock?”,[2] который был разработан “The Wall Street Journal” в партнерстве с “Dow Jones & Company”. Пользователю предлагается принять роль игрока на фондовом рынке и создать схему своих вложений на протяжении будущих десяти лет. Предполагается, что система должна обучить игрока тому, как использовать экономические индикаторы для принятия решений о покупке или продаже тех или иных акций. В основе процедурной риторики лежат данные о конкретных компаниях: на каждом уровне четыре различные компании, названия скрыты до принятия решения игроком и обозначены условными аббревиатурами.

Однако есть и другие игры, которые мы, тем не менее, включаем в эту группу. Например, в Южной Корее военных обучают при помощи игр категории “RTS” (стратегия в реальном времени).[3] Известно, что в США симуляторы также используются для подготовки солдат.[4] При этом основной целью является повышение эффективности при снижении материальных и временных затрат.[5] Многие автогонщики используют специальные симуляторы, в которые внедряют компьютеры, экраны. Предполагается, что в скором времени компьютерные технологии позволят пережить вообще все ощущения от реальной езды на «Формуле».[6]

Еще одна подгруппа компетентностых игр – познавательные игры, расширяющие кругозор участников игры. В эту подгруппу мы включили, прежде всего, проект РТ «Хроника Революции»,[7] опубликованный в 2017 году. Игровой характер

---

[1] ФБР решило побороть терроризм с помощью игры про барана, от 11.02.2016 // Mail.ru. URL: https://games.mail.ru/pc/news/2016-02-11/fbr_reshili_borotsja_s_terrorizmom_s_pomoschju_ovechki/?from=list

[2] URL: http://graphics.wsj.com/stock-game/

[3] В компьютерные игры полезно играть людям любого возраста. // Ведомости.ru 17.04.2015 г. URL: https://www.vedomosti.ru/lifestyle/articles/2015/04/17/v-kompyuternie-igri-polezno-igrat-lyudyam-lyubogo-vozrasta

[4] Army Ponies Up $50M to Fund Combat Video Games // The Washington Post. 25.11.2008. URL: http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/11/24/AR2008112400654.html

[5] Трансформация игровых миров // Geek Times. URL: https://geektimes.ru/company/asus/blog/261814/

[6] Там же.

[7] Хроника революции // RT. URL: https://www.rt.com/news/378740-rt-project-revolution-1917/.

материалу придает то, что каждый месяц в текущем году один из разделов, соответствующий месяцу в 1917 году, становится разблокированным. Аналогичный проект «1917. Свободная история»[1] представила компания «Издательство Яндекса».

На сайте издания “The Wall Street Journal” в рубрике виртуальной реальности – “WSJ Virtual Reality”[2] размещен проект виртуальной реальности “Is the Nasdaq in Another Bubble?”, который помогает участникам понять, что такое американская биржа “Nasdaq”,[3] которая специализируется на акциях высокотехнологичных компаний.

В качестве удачного примера познавательной игры можно привести игру, созданную “American Public Media” и вышедшую под названием “Budget Hero” (в переводе – «Герой бюджета»). В ее основе – столбцы, которые определяют категории государственных расходов, и линия отметки времени. В игре пользователю предлагается стать распорядителем государственного бюджета США. «Если вы когда-либо хотели контролировать, куда уходят ваши налоги, то это ваш шанс решать», – обозначено в слогане.[4] Участнику необходимо выбирать, какие расходы он будет сокращать, какие увеличивать и на какие долгосрочные цели ориентироваться. Выбрать приоритетные направления работы можно с помощь значков (“Badges”), например: «здравоохранение и социальные выплаты», «национальная безопасность» или «эффективная работа госаппарата». Игра же дает оценку тому, в какой степени участнику удалось достигнуть поставленных целей.

Любопытный проект, который мы также отнесли к этой группе, представлен на сайте “Al Jazeera”. Он называется “Mothers & Children First” и рассказывает о высокой смертности рожениц в Боливии. Центральный персонаж игры – 62-летняя повитуха Леонарда, которая за время работы помогла родиться 10 000 детей. Она рассказывает о том, что многие женщины в ее родном городе Патакамая (население 20 000 человек) боятся

---

[1] 1917. Свободная история // Издательство Яндекса. URL: https://project1917.ru/about.

[2] WAJ Virtual Reality // The Wall Street Journal. URL: http://graphics.wsj.com/virtual-reality/.

[3] Is the Nasdaq in Another Bubble? Roger Kenny, Ana Asnes Becker // The Wall Street Journal. Apr. 23, 2015. URL: http://graphics.wsj.com/3d-nasdaq/

[4] BudgetHero: Game by American Public Media // Wilsoncenter.com. URL: https://www.wilsoncenter.org/budget-hero

докторов и не рожают под медицинским контролем, доверяя свою судьбу и судьбу ребенка народной медицине и лекарям. Игра предлагает участнику самостоятельно рассмотреть комнаты виртуального городского госпиталя или пройти по нему с Леонардой, которая расскажет о своем рабочем дне. Пространство игры представлено в виде графической иллюстрации, однако при нажатии соответствующих кнопок появляются графики, видеоинтервью и фотографии, которые отображают жизнь больницы в реальности. В игру также включены другие герои, одна из которых, Моника, после первых родов стала активисткой и пропагандирует развенчивание местных стереотипов о вреде квалифицированной медицинской помощи. Свое детство она провела в деревне, в которой не было чистой воды и электричества, а дорога до ближайшего госпиталя занимала 2 часа пешей ходьбы. Многие беременные женщины из тех мест умирали прежде, чем успевали добраться до больницы, боялись кесарева-сечения и докторов в целом.

Игра BBC “Will a robot take your job?” была опубликована 11 сентября 2015 года и рассказывает о том, какие профессии наиболее подвержены внедрению автоматизации производства. Игра включает в себя два этапа. На стартовой странице система предлагает пользователю указать свою профессию – выбрать из обширного списка, который предлагает игра. На финальной определяет вероятность того, что занятие будет автоматизировано в скором будущем. Система также прилагает текстовую сводку статистики и график, на котором обозначено насколько введенная профессия подвержена процессу автоматизации по отношению к другим работам. Ниже на странице игры указываются данные статистики трудоустройства относительно указанной профессии и приводится полный перечень профессий, которые наиболее вероятно исчезнут в будущем.[1]

В эту же группу компетентностных игр имеет смысл включить так называемые бизнес-игры.

В докладе “New Vision for Education”, подготовленном в рамках Всемирного экономического форума, говорится о том, что для преуспевания в сегодняшней инновационной экономике работники должны в дополнение к фундаментальным навыкам, обладать такими компетенциями, как сотрудничество, креативность и решение проблем, а также такими характеристи-

[1] URL: http://www.bbc.com/news/technology-34066941

ками, как настойчивость, любознательность и инициативность. Компьютерные игры и симуляции позволяют одновременно усваивать основной материал и развивать перечисленные качества. Специалисты исследовали более 100 стран (развитых и развивающихся) и пришли к выводу, что для достижения наивысшего потенциала возможностей людей и устранения пробелов в их навыках игровые технологии должны быть интегрированы в системы обучения.[1]

Что касается игр-симуляторов – это огромный и в то же время динамично развивающийся рынок. Множество интересных примеров использования игровых компьютерных программ приводится в статье «В компьютерные игры полезно играть людям любого возраста», размещенной на сайте «Ведомости».[2] Кратко опишем некоторые из них.

В Центре образовательных разработок бизнес-школы «Сколково» создаются игры для абсолютно различных сфер, начиная от освоения нефтяного месторождения и заканчивая управлением университетом. Используя симулятор от «Сколково», Томский политехнический университет проигрывал сценарии попадания в первую сотню международного рейтинга университетов. Перед игроками стояли разные задачи: перестроить устаревший кампус, повысить цитируемость работ преподавателей и студентов и пр. Другая игра-симулятор по управлению учебными заведениями была разработана «Сколково» совместно с Международной организацией труда. Она дает возможность попробовать создать новый колледж, а также проверить эффективность разных моделей его развития. А при помощи виртуальной модели атомной отрасли, разработанной опять же в «Сколково», работники «Росатома» могут улучшать свои навыки в реализации инновационной программы компании.

В 2012 году фармакологическая компания “Boehringer Ingelheim” запустила для европейских стран первую социальную игру под названием “Syrum” на “Facebook”. В игре сотрудники должны были создавать собственные фармацевтические компании и разрабатывать лекарства против различных болезней с последующим выводом их на рынок.

---

[1] New Vision for Education // World Economic Forum USA. URL: http://www3.weforum.org/docs/WEFUSA_NewVisionforEducation_Report2015.pdf

[2] В компьютерные игры полезно играть людям любого возраста // Ведомости.ru. 17.04.2015 г. URL: https://www.vedomosti.ru/lifestyle/articles/2015/04/17/v-kompyuternie-igri-polezno-igrat-lyudyam-lyubogo-vozrasta

Видеоигры приобретают важное значение не только в образовании и бизнесе, но также и в медицинской отрасли. Воронежский государственный медицинский университет и Воронежский государственный университет совместно разработали устройство «Дыши – играй», которое позволяет одновременно выполнять дыхательные упражнения и играть. В состав комплекса входит спирограф (медицинский прибор для измерения объема воздуха, поступающего из легких) и компьютерная программа с двумя играми (первая симулирует горелку воздушного шара, а во второй больной стреляет по вражескому кораблю пушечными ядрами). Создатели надеются, что их разработка поможет удерживать внимание молодых пациентов в длительной реабилитации, отвлекая от скучных упражнений. При этом стоимость устройства не очень высокая.[1]

Технологию, разработанную для использования в компьютерных играх, применили во Франции в 2014 году при обучении хирургов. Процесс операции по эндопротезированию тазобедренного сустава был сначала записан в трехмерном режиме, а затем воспроизведен при помощи прибора “Oculus Rift”. Это позволило молодым специалистам увидеть операцию с позиции основного хирурга, что очень важно, поскольку зачастую, лишь ассистируя ведущему специалисту, новичок не имеет возможности увидеть ход операции глазами первого хирурга.[2]

Пример более глобального характера – игра “Foldit”, которая уже стала хрестоматийным примером. Она представляла собой обычную головоломку, разгадав которую, геймерам удалось расшифровать структуру вируса, вызывавшего СПИД у обезьян. То, чего ученые не могли решить в течение 15 лет, игроки смогли разгадать всего за 10 дней.[3]

---

[1] Компьютерная игра поможет лечить воронежских детей // Mail.ru. URL: https://games.mail.ru/pc/news/2016-02-02/v_voronezhe_sdelali_igru_dlja_lechenija_detej/?from=list

[2] В компьютерные игры полезно играть людям любого возраста // Ведомости. URL: https://www.vedomosti.ru/lifestyle/articles/2015/04/17/v-kompyuternie-igri-polezno-igrat-lyudyam-lyubogo-vozrasta

[3] Геймификация – капитализм с человеческим лицом // Бизнес-online. Деловая электронная газета Татарстана. URL: http://www.business-gazeta.ru/article/112856/

Манипулятивные игры

К манипулятивным играм мы относим, прежде всего, игры, основной целью которых является продвижение бренда или рекламирование конкретного товара. В видеоигре «Москва Товарная» задача участника – угадать название компании по очертанию логотипа. На первом уровне система предлагает логотипы международных компаний, которые работают в России. На втором – компаний, которые недавно ушли с российского рынка. На третьем, самом сложном уровне, необходимо указать названия брендов, которые так в России и не появились.[1]

Затем к этой группе мы относим игры в политике. По мнению О.Ю. Рыбакова, «ни одна сфера политической деятельности не остается в стороне от игры, кроме, пожалуй, наиболее жестких форм принуждения человека в государстве».[2] Интересанты, транслируя имплицитно посредством игровых механизмов определенный посыл, лучше доносят его до своей аудитории, поскольку последняя воспринимает информацию не как нечто навязанное, а зачастую как свое собственное мнение. С этой точки зрения, крайне интересно рассмотреть существующие разновидности игровых механизмов в политико-коммуникативных актах.

Известно, что первая политическая компьютерная игра (“Iova Game”), созданная сторонником демократов, появилась в США в 2003 году. Вслед за ней появились “The Political Machine” («Политическая Машина»), “President Forever” («Президент Навсегда»), “Elections” («Выборы») и “Frontrunner” («Бегущий впереди»), предоставившие пользователям возможность виртуально провести собственную предвыборную кампанию.[3] Игрокам предлагалось воспользоваться услугами СМИ, пролоббировать свои интересы в конгрессе и т.д.

В последние годы компьютерные игры стали одним из эффективных инструментов осуществления «электронной политической пропаганды и формирования цифровой идеоло-

---

[1] URL: https://meduza.io/feature/2015/10/28/moskva-tovarnaya

[2] Цит. по: Рыбаков О.Ю. Политическое творчество и игра // Человек. Общество. Право. Вып. 3. – Саратов, 2001. С. 44, 45.

[3] Политика идет в компьютерные игры // Деловая пресса. № 52 (277). 29.12.2004. URL: http://www.businesspress.ru/newspaper/article_mId_37_aId_326721.html

гии».[1] В 2011 году Дж. Рейнор, вице-президент по СМИ и связям с общественностью медиа-агентства “Engage”, выступая на конференции, сказал: «67 процентов семей играют в игры. Почему мы не можем превратить политическую пропаганду в удовольствие? Геймификация имеет место для расширения пирога (для развлечения). В политических кампаниях я не думаю, что мы хотели бы расширить пирог, я думаю, мы ищем, как сделать пирог более сладким и предметным».[2]

Рассматривая феномен игры как один из социокультурных механизмов политической коммуникации, С.А. Шомова исходит из того, что игра не только привносит свободу и эмоции в мир серьезного, но также является борьбой за что-то, создает напряжение и неуверенность, дарит надежду на удачу, а также содержит такие элементы состязания, как правовые нормы, наличие противника, стратегия борьбы, победа и поражение, приз. Другими словами, игра носит соревновательный характер, и эта черта объединяет ее с политической коммуникацией. Вместе с тем, автор замечает, что игра привносит в политику нечто большее, нежели только набор продуманных (с целью победить) комбинаций. То есть политическая игра – это не просто сумма технологических методов и приемов; в действительности игра в политической сфере зачастую видоизменяется и используется как эффективная манипулятивная технология.[3]

С.А. Шомова выделяет две группы игровых механизмов, используемых в политико-коммуникационных актах. Первая группа – это эрудиционные игры (игры, связанные непосредственно с решением умственных задач), большая часть которых в действительности представляет собой ловко замаскированную игру «в поддавки». Манипулятивная техника в данном случае заключается в том, что человеку имплицитно навязывается определенное отношение к политическому персонажу, о котором идет речь в головоломке. Вторая группа игровых механизмов – поведенческие игры. Влиянию такого рода политических игр в

---

[1] Политика идет в компьютерные игры // Деловая пресса. № 52 (277). 29.12.2004. URL: http://www.businesspress.ru/newspaper/article_mId_37_aId_326721.html

[2] The gamification of politics // Campaigns&Elections. URL: http://www.campaignsandelections.com/campaign-insider/769/the-gamification-of-politics

[3] Шомова С.А. Политическая коммуникация: социокультурные тенденции и механизмы. – М.: ИНИОН, 2004.

большей степени подвержены дети. Например, игра «красные и белые», построенная по принципу своих и чужих, позволяла СССР растить сторонников коммунизма. Относя к «красным» игроков, сумевших верно ответить на вопросы, а к «белым» – участников, ответивших неверно, ребятам с детства навязывалась определенная идеология.

Другие авторы выделяют еще и так называемые языковые политические игры. Впервые термин «языковая игра» ввел Л. Витгенштейн, дав ему широкое, философское толкование. Второе существующее значение понятия более узкое, лингвистическое: под языковой игрой понимают «сознательное нарушение языковых норм, правил речевого общения, а также искажение языковых клише с целью придания сообщению большей экспрессивной силы».[1] Говоря о языковых играх в политической коммуникации, выделяют особым образом построенные рифмы, лозунги, неологизмы, способы раскрутки, подмены и подавления той или иной темы.

Таким образом, в политических коммуникациях используется множество различных приемов, которые, привнося в реальные события элементы драмы или, напротив, нечто юмористичное и саркастичное, воздействуют на людей, затрагивая их эмоции.

Помимо применения игровых элементов в организации политических процессов, в последнее время наблюдается активное использование компьютерных игр на политические темы с той же целью манипулирования сознанием людей. Как заметил С. Володенков, эксперт Московского городского регионального отделения РОП, развитие информационно-коммуникационных технологий ставит перед политтехнологами и самим обществом новые вызовы. «… в условиях виртуализации современной публичной политики существенно возрастает потенциал манипуляционных технологий, с помощью которых … выстраивается искаженная псевдореальность, которой и руководствуется общество в своей повседневной жизни».[2]

Наиболее популярным примером геймификации в политике является использование Б. Обамой мобильного приложе-

---

[1] Пирогова Ю.К. Игровые техники в рекламных текстах. URL: http://www.DV-reklama.ru; Земская Е.А., Китайгородская М.А., Розанова Н.Н. Языковая игра // Русская разговорная речь. – М., 1983.

[2] Пирогова Ю.К. Игровые техники в рекламных текстах. URL: http://www.DV-reklama.ru.

ния “Foursquare” (геолокационная соцсеть для мобильных устройств). Б. Обама зарегистрировал аккаунт незадолго до трехдневной поездки по штатам Миннесота, Айова и Иллинойс в преддверии президентских выборов 2012 года. Создавая чек-ины, в которых другие пользователи также могли отмечаться и получать за это очки либо бейджи, отправляя СМС о своих выступлениях, посвященных вопросам укрепления экономики страны, Б. Обама получил возможность установить информационно-развлекательную интеракцию с достаточно большим количеством людей (уже тогда аудитория сервиса насчитывала более 10 млн пользователей).[1]

Игра “The Voter Suppression Trail” была опубликована 3 ноября 2016 года, за несколько дней до выборов президента США.[2] В ней моделируется ситуация, в которой избиратель направляется на участок голосования. Проект предлагает участнику выбрать одного из трех персонажей: «белого программиста из Калифорнии», «латинскую медсестру из Техаса» и «чернокожего продавца из Висконсина». Сделав выбор, игрок вводит свое имя и ему предлагается «прогуляться» до избирательного участка.

Годом ранее MTV выпустило игру “Fantasy Election” с целью активизировать молодых избирателей.[3]

Онлайн-игры в предвыборной гонке – наиболее активно используемый вид игр политической тематики. Но, помимо них, существуют и более серьезные политико-социальные проекты. Например, в 2017 году ФБР США выпустило игру “Slippery Slope”, в которой пользователь управляет бараном, пытаясь избежать столкновений с объектами. Проект разработан для сайта “Don’t be a Puppet” («Не будь марионеткой»), посвященного борьбе с насилием и экстремизмом. При проигрыше на экране отображается сообщение с призывом не становиться чужой марионеткой и проявлять здоровый скептицизм к полу-

[1] Барак Обама стал пользователем Foursquare // Вести.ru. 16.08.2011. URL: http://www.vesti.ru/doc.html?id=539663&tid=80814

[2] The Voter Suppression Trail. Chris Baker, Brian Moore, Mike Lacher // The New York Times. Nov. 3, 2016. URL: https://www.nytimes.com/interactive/2016/11/01/opinion/voting-suppression-videogame.html

[3] MTV hopes online game can energize 2012 youth vote // CNN. 24.04.2012. URL: http://edition.cnn.com/2012/04/24/tech/web/mtv-game-youth-vote/index.html

чаемой информации.[1] Стоит отметить, что сайт очень интерактивный и доступно доносит основные идеи создателей.

Игры на политические темы присутствуют на сайте РИА «Новости». Например, флэш-игра «Помоги президенту и премьеру с переездом» предлагает помочь президенту РФ и премьер-министру РФ собрать свои вещи в чемоданы, чтобы поменяться кабинетами.[2] «Не переизбрали!» – необходимо поставить себя на место депутата и попробовать понять, каких привилегий можно лишиться.[3]

В январе 2015 года ресурс «Лентач.ру» выпустил игру под названием «Многоходовочка», в которой анимированный главный герой, внешне очень напоминающий президента РФ, стреляет в боевиков ИГИЛ. Когда герой попадает под вражескую пулю, на экране появляется надпись: «Вы устали и разбомбите ИГИЛ завтра».[4] Также в новой онлайн-игре игроку предстоит уничтожить запрещенную в России продукцию, накормить граждан РФ блинами, спасти Хакасию от пожара при помощи креста, удержать рубль от падения, вычислить шпионов, разбудить Д.А. Медведева, чтобы открыть олимпийское кольцо, провести А. Навального на Манежную площадь, освободить девушку Евгению из тюрьмы, найти в Крыму «зеленых человечков»,[5] провести Минские переговоры (заставив президентов РФ и Украины поцеловаться) и найти убийцу Б. Немцова. В последней миссии игрок в первую очередь обнаруживает надпись: «Тут был Рамзан», после которого высвечивается комментарий: «Вы нашли надпись: "Тут был Рамзан". Ох уж эти туристы», затем в качестве улики он находит паспорт на имя того же Р.А. Кадырова. Далее на экране появляются шарф болельщика футбольного клуба «Терек», пароль из Инстаграма «Первый русский в 16 лет», золотой пистолет и рэпер Тимати. На экране надпись: «Вы нашли Рамзана Кадырова. Он просто гулял мимо. А ты докажи, что не

---

[1] The FBI Made A Video Game And It Sucks // URL: http://kotaku.com/the-fbi-made-a-video-game-and-it-sucks-1758105036

[2] Помоги президенту и премьеру с переездом. Флэш-игра // РИА Новости. 04.05.2012. URL: http://ria.ru/infografika/20120504/640030969.html

[3] Не переизбрали! // РИА Новости. 06.12.2011. URL: http://ria.ru/games/20111206/507963798.html

[4] Игра от Лентача // Facebook, страница телеканала Дождь. 5.01.2015. URL: https://www.facebook.com/tvrain/videos/10153529400393800/

[5] «Лентач» создал игру по мотивам приключения Путина в 2014 году // FURFUR. 5.01.2015. URL: http://www.furfur.me/furfur/culture/culture/179189-lentach-sozdal-igru-po-motivam-priklyucheniy-putina-v-2014-godu

гулял!».[1] Миссия провалена. Стоит отметить, что данная игра была заблокирована по подозрению в экстремизме. По словам представителя «Лентач.ру», регистратор доменов “Reg.ru” лишил их домена игры без решения суда.[2]

К политическим играм стоит отнести и такие игры, которые не связаны с конкретными предвыборными баталиями, а вовлекают пользователей в выбор определенной политической позиции.

Например, в декабре 2008 года компания «Руссобит-М» выпустила компьютерную онлайн игру-стратегию «Противостояние: принуждение к миру», в сюжете которой, согласно официальному релизу, Тбилиси, заручившись поддержкой западных стран, принимает решение начать борьбу за Южную Осетию. Польша выступает в качестве представителя блока НАТО, Украина блокирует Черноморский флот в Севастополе. «Россия не смогла оставаться в стороне и нанесла ответный удар».[3]

Невероятную популярность с первых дней создания имела онлайн-стратегия “Maidan.ru”. В игре изображена Украина 2017 года, охваченная гражданской войной. Игроки могут использовать любых политических персонажей (Ю. Тимошенко, В. Кличко, сенатор Маккейн и др.), причем они могут назначать их на любые позиции (от врача до мародера). Игрокам доступны боевые отряды, наемники, смертницы. Они могут создавать политические союзы и стратегические альянсы. Цель игры – создать экономически свободное государство, в котором не будет политических интриг и противостояний.[4]

В ответ на российскую онлайн-стратегию «Майдан» украинская веб-студия «Популизма.нет» выпустила бесплатную игру для мобильных устройств «Майдан: Революция». Основная задача игрока – «очистить уровни от садистов в погонах», забросав вражеские силы «коктейлями Молотова». Действия происхо-

---

[1] Игра от Лентача // Facebook, страница телеканала Дождь. 5.01.2015. URL: https://www.facebook.com/tvrain/videos/10153529400393800/

[2] Игру «Лентача» про Путина заподозрили в экстремизме // Информационный портал медиасообщества Северо-Западного региона. 16.01.2016. URL: https://lenizdat.ru/articles/1126304/

[3] Новая война России и Грузии - теперь на ваших компьютерах // InnoPressa. 24.11.2008. URL: http://www.inopressa.ru/article/24Nov2008/wp/comp.html

[4] В Сети набирает популярность российская онлайн-игра «Майдан» // Life News. 12.03.2014. URL: http://lifenews.ru/mobile/news/128853

дят на улицах Киева. На бонусном уровне игрок перемещается на Красную площадь, а вместо бойцов «Беркута» перед ним появляются «иностранные агрессоры» в лице В.В. Путина и Д.А. Медведева. Игра появилась в “Google Play” 14 марта 2014 года с возможностью доступа исключительно на территории Украины.[1]

Новостная игра под названием «Воры и офшоры» появилась на сайте «Лентач.ру» через неделю после публикации «Панамского архива».[2] На фоне территории РФ перед игроком появляются то виолончелист (друг В.В. Путина), то пресс-секретарь президента Д. Песков с невестой на руках, то другие личности, замешанные в Панамском деле. Перед игроком поставлена следующая задача: «Вовремя кликайте на них, чтобы отбить желание совершать преступления и не дать окончательно скрыть свои доходы в Панаме».[3]

В январе 2015 года Российское военно-историческое общество предложило разработать компьютерные игры с патриотической тематикой с целью патриотического воспитания молодежи, поскольку, по их словам, на Россию в последнее время оказывается сильное информационное давление. Под заявлением подписались министр культуры В. Мединский, вице-премьер РФ Д. Рогозин и известные политики, деятели науки и культуры. Помимо компьютерных игр, было также предложено создать патриотический сегмент интернета. «… в условиях XXI столетия новая война – война за умы ведется с … беспощадностью … Нам нельзя «проспать» молодежь. … Нам необходим патриотический тренд в общественном сознании. Нужны фильмы, книги, выставки, современные видеоигры, нужен патриотический интернет, патриотическое радио и ТВ».[4]

В марте того же года был открыт чемпионат России по компьютерной игре “World of Tanks” («Мир Танков»), приуроченный к 70-летию победы в Великой Отечественной войне. Замглавы Минкомсвязи РФ А. Волин отметил, что российско-белорусская игра в нынешней ситуации является серьезным

---

[1] На Android появилась игра про Майдан с захватом Кремля в финале // Tjournal. 18.03.2014. URL: https://tjournal.ru/p/maidan-the-game

[2] Воры и офшоры // URL: http://tek100.ru/

[3] Вокруг шум: «Панамский архив» и друг Путина // Meduza. 5.04.2016. URL: https://meduza.io/shapito/2016/04/05/vokrug-shum-panamskiy-arhiv-i-drug-putina

[4] Заявление от 13 января 2015 г. // Официальный сайт Российского военно-исторического общества. URL: http://histrf.ru/ru/rvio/activities/news/item-1378

инструментом исторического и политического воспитания граждан, поскольку благодаря ей многие начинают интересоваться историей ВОВ.[1] Количество игроков составило порядка 110 млн человек. Вместе с тем, организаторы игр запустили в социальных сетях инициативу по оказанию помощи военно-историческим музеям, а также создали сайт «Помним все», на котором каждый мог ознакомиться с артефактами Второй мировой войны, зайдя в онлайн-галерею, просмотреть серию панорамных видеороликов о легендарных танках, виртуально оказавшись в их кабинах и многое другое.[2]

Аналогичные игры делают и в других странах. Например, в США появились такие игры, как “Special Forces 2: Tale of the Truthful Pledge” («Особые силы 2: история правдивого обещания») о поражении Израиля, выпущенная «Хезболлах»; “Port Rescue: Defense in the Firing Line” («Порт спасения: защита на линии огня»), выпущенная в Иране и настраивающая пользователей против западных захватчиков; “Virtual Jihadi” («Виртуальный джихад») и “Muslim Massacre” («Мусульманский погром»).[3]

К манипулятивным играм мы относим и такие игры, которые в принципе имеют вполне положительный социальный заряд, но по игровой технике ориентируются на внедрение в сознание пользователей определенных, на взгляд создателей игры, вполне позитивных идей. Так, например, бельгийская игра «Битва за Донецк» позволяет посмотреть на ситуацию на Донбассе гораздо шире, рассказывая пользователям о всех ужасах войны. Ее отличительной чертой стало то, что, независимо от стороны, за которую играет пользователь, в конечном счете он все-равно проигрывает, а на экране отображается число погибших мирных жителей. Авторы отмечают: «В этой игре мы не заставляем принять какую-то политическую позицию и не потакаем насилию и конфликтам. Наоборот, наша цель заключается в повышении осведомленности о конфликте в Украине. Ее отрезвляющий характер должен обеспечить некоторую пищу для

---

[1] Замглавы Минкомсвязи открыл чемпионат компьютерной игры, посвященный 70-летию Победы // Официальный сайт Министерства связи и массовых коммуникаций Российской Федерации. 29.03.2015. URL: http://minsvyaz.ru/ru/events/32931/

[2] Проекты // Помним все. URL: http://pomnimvse.org/

[3] WP: в России появилась компьютерная игра о войне в Осетии. // Газета.ру. 24.11.2008. URL: http://www.gazeta.ru/news/lenta/2008/11/24/n_1299983.shtml

размышлений». Также, по словам создателей, игра «имеет антивоенный посыл, который должен заставить задуматься о судьбе жителей Донбасса».[1]

Игру “This War of Mine”со схожим посылом выпустила в ноябре 2014 года польская студия “11 studios”. Пользователю предлагается попробовать себя не в качестве элитного солдата, а в качестве группы гражданских лиц, пытающихся выжить в осажденном городе. Это позволяет посмотреть на войну под новым углом, заставляет лишний раз задуматься о том, что в действительности она из себя представляет. При создании игры за основу были взяты события осады Сараева, а также учитывались данные о войнах в Сирии и Ливии.[2]

Вторая большая группа манипулятивных игр получила название “newsgames” («новостные игры»). Впервые это понятие ввел итальянский гейм-дизайнер Г. Фраска, который понимал под ними видеоигры, в которых «симуляция соединялась с политической карикатурой».[3] На данной момент наиболее полным и ценным источником в вопросе геймификации в журналистике является книга “Newsgames. Journalism at Play”.[4] Ее авторы: И. Богост (сооснователь компании по производству и продвижению прикладных игр “Persuasive Games”, профессор курса “Interactive Computing” в Технологическом институте Джорджии), С. Феррари (независимый гейм-продюсер) и Б. Швайцер (доктор наук по направлению цифровых медиа в Массачусетском технологическом институте) – понимают под новостными играми широкий спектр проектов, осуществленных «на пересечении видеоигр и журналистики».[5] Теоретик игр М. Сикарт характеризует это понятие как «прикладные компьютерные игры (“serious games”), созданные для иллюстрации определенных аспектов новостей посредством их процедурной риторики (“procedural rhetoric”) с целью участия в общественном

---

[1] Бельгийцы создали компьютерную игру «Битва за Донецк» // РИА Крым. 22.03.2015. URL: http://crimea.ria.ru/world/20150322/159431.html

[2] Tackling the Horrors of War from a Civilian Perspective in This War of Mine. For civilians, war never changes // Gamespot. 24.03.2014. URL: http://www.gamespot.com/articles/tackling-the-horrors-of-war-from-a-civilian-perspective-in-this-war-of-mine/1100-6418503/

[3] Bogost I., Ferrari S., Schweizer B. Newsgames. Journalism at Play. The MIT Press, 2010. P. 13.

[4] Bogost I., Ferrari S., Schweizer B. Newsgames. Journalism at Play. The MIT Press, 2010.

[5] Там же. P. 6.

обсуждении проблем (“public debate”)».[1] Согласно его нормативной теории новостных игр, такие форматы нацелены не столько на освещение повестки, столько на формирование поля, в котором мог бы осуществляться обмен мнениями и поиск решения общественных проблем.

Новостные игры для журналистики являются принципиально новой категорией коммуникации с представителем аудитории, который в этих условиях уже не является для редакции ни читателем, ни зрителем, ни слушателем, а становится скорее участником виртуальной реальности, погрузиться в которую ему предлагает журналист.

По мнению И.И. Волковой, использование игрофикации чрезвычайно актуально для мировой и отечественной журналистской теории и практики в связи с несколькими принципиально важными обстоятельствами.

Первое. Современный человек живет в условиях переизбытка информации – такова главная особенность информационного общества. Сегодняшний потенциальный адресат различного рода сообщений вынужден пробираться сквозь мощные информационные потоки, что неизбежно приводит к так называемой коммуникативной усталости. Возрастает ощущение нехватки времени, поэтому многое из того, что требует ожидания, сложного декодирования, отбрасывается. Хорошо это или плохо – вопрос для автора дискуссионный, однако тенденция оформилась и необходимо ее учитывать. Привлечь внимание в таких условиях можно, прежде всего, *формой* коммуникации, обеспечивающей вовлечение во взаимодействие и удерживающей внимание. Не случайно в современной журналистике понятие *формат* стало более востребованным, чем *жанр*. Вероятно, с дальнейшим развитием явления игрофикации как основы востребованного формата необходима определенная сознательная «игровая» перестройка привычных жанров журналистики, переосмысление их, адаптация под запросы времени и аудитории, оптимизация с целью повышения эффективности взаимодействия.

Второе. Поскольку сейчас наступила новая эпоха, связанная с отменой монополии средств массовой информа-

[1] Sicart M. Newsgames: Theory ans Design. 7th International Conference on Entertainment computing. – Pittsburgh, PA: Scott M. Stevens, Shirley J. Saldamarco, 2008. P. 28.

ции на информационное пространство, это спровоцировало лавинообразный рост медийного контента. Журналистские произведения, которые необходимо (в соответствии с миссией журналистики и деонтологическими нормами профессии) позиционировать как гражданские и социально ответственные, оказались в ситуации острой конкуренции с рекламным (не журналистским либо псевдожурналистским) сетевым контентом, инициируемым PR-структурами по заказу заинтересованных групп, подчас далеких от общественных интересов. Наблюдается встречное движение: коммерческие бренды стремятся превратиться в медиа, самостоятельно публикуя контент и выстраивая коммуникации с реальными и потенциальными потребителями своих товаров и услуг; медиа, в свою очередь, постепенно превращаются в бренды: в погоне за прибылью стремятся успешно продавать информацию, не заботясь о социальных последствиях. Для того чтобы в ситуации сосуществования и смешения журналистских, рекламных и PR-текстов не потерять понимания сущности профессии следует различать управленческие (субъектно-объектные) игровые коммуникации и игровые (субъектно-субъектные) форматы.

Третье. Экранная подача информации стала преобладающей: тексты различных типов визуально считываются со всевозможных электронных приспособлений, в том числе в режиме реального времени. Специалисты-психологи говорят о формировании так называемого «человека экрана», пришедшего на смену «человеку книги». Он отличается особенностями восприятия информации: высокой скоростью включения, клиповым мышлением, нелинейным избирательным потреблением текста. Преобладание аудиовизуального контента требует теоретического осмысления в определенном ракурсе: например, через сравнение телевизионных эфирных (традиционных) игровых программ и мультимедийных интернет-коммуникаций. И в том, и в другом случае мы имеем дело с *экранной спецификой*, которая не всегда учитывается в современной мультимедийной практике, не имеющей такой богатой истории, как тележурналистика. Телевизионный опыт при этом может быть полезен и в качестве положительного, и в качестве отрицательного. Экран как средство коммуникации обладает особой природной спецификой, которая наделяет вещателя (в том числе организатора игровых коммуникаций) могуществом в формиро-

вании как гуманитарных, так и социально-политических манипулятивных результатов. Выявление и «предъявление» этой специфики создает условия осознанного участия в игровых экранных коммуникациях.

Четвертое. В настоящее время конфликт поколений, традиционный для любого периода истории, ощущается особенно остро в связи с кардинальным изменением условий становления и взросления человека. Камнем преткновения, в частности, стали компьютерные игры, которые вызывают серьезные опасения у старшего поколения. Однако игра – это *средство* коммуникации, которое *само по себе* не несет и не может нести отрицательного потенциала. Интеграция игры в цифровое медиапространство не обедняет, а, наоборот, придает ей новые интерактивные качества, расширяет ее возможности, формируя альтернативное бытие, которое можно активно переформатировать, пересоздавать и оптимизировать. Этот уникальный потенциал очевиден для представителей нового поколения журналистов («людей экрана»), которые активно используют игровые форматы для рассказывания нелинейных историй о новостях и событиях. Действуя в соответствии с вектором развития цивилизации, они потребляют и создают новости иначе, чем их старшие коллеги, изменяют традиционные представления о взаимодействии с аудиторией, что вызывает недоверие и сомнения у теоретиков, среди которых преобладают представители других поколений.[1]

Проще говоря, в условиях, когда у читателя есть выбор: пообщаться с друзьями в мессенджере, пролистать смешные фотографии кошек, посмотреть очередной сериал, поиграть в приставку или почитать свежие, но такие скучные новости, – СМИ придумывают все новые способы для того, чтобы сделать новостную повестку более конкурентоспособной по сравнению с морем альтернативного контента. Они осваивают новые форматы, и игры становятся одним из самых эффективных.

Исследование И. Богоста, С. Феррари и Б. Швайцера дает ключ к пониманию возможностей, которые видеоигра открывает для индустрии журналистики, доказывает, что видеотгра является уникальным инструментом новых медиа, который

[1] Волкова И.И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций. Дисс. … докт. филол. наук. - М., 2015. URL: http://dissovet.rudn.ru/web-local/prep/rj/index.php?id=22&mod=dis&dis_id=739

не основывается на классических средствах выразительности, использовавшихся сообществом на протяжении долгой истории развития СМИ (традиционные инструменты печати, радио и телевидения), но представляет собой нечто, базирующееся исключительно на технологиях постдигитализированной эры.

Авторы выделяют следующие подкатегории новостных игр:

- “current event games” («игры актуального события»), которые подразделяются на:
  - “editorial games” («игры от редакции»),
  - “reportage games” («репортажные игры»),
  - “tabloid games” («таблоидные игры»);
- “infographic newsgames” («игра-инфографика»);
- “puzzle newsgames” («игры-головоломки»);
- “documentary newsgames” («документальные игры»).

Каждой из подкатегорий соответствуют примеры из практики авторов, комплексный анализ проектов, а также отмечена траектория развития каждого из упомянутых выше видов новостных игр в контексте их прототипов из области старых медиа. Также авторы выдвигают ряд предложений относительно того, как прикладные игры как таковые могут быть применены в журналистской практике в будущем.

Новостные игры позволяют создавать проекты, которые в случае успеха вводят игрока в состояние «потока»,[1] тем самым увеличивая время, которое он проводит на сайте издания, повышая его вовлечение в процесс коммуникации с этим и другими материалами издания, формируя некоторое положительное закрепление, которое способствует повышению узнаваемости бренда аудиторией.

Журналисты посредством игры могут прийти к инновационным способам коммуникации с аудиторией: не объяснять, не проводить аналогии, а направлять. На основе собранных прежними методами журналистской работы данных, найденных принципов действия в любой исследуемой теме – от коррупции в здравоохранении до исследования интернет-мемов – автор может сконструировать игровое пространство и пригласить в него

[1] Казакова Н.Ю. Принципы проектирования обусловливающих достижение состояние «потока» аспектов в гейм-дизайне // Вестник АГУ. 2016. Вып. 1 (171).

представителя аудитории, который сам придет к пониманию темы, которую для него подготовил журналист.

Очевидно, что и прежде качественный репортаж: текстовый, фото или видео – также был нацелен на достижение эффекта погружения в тему, в обстоятельства, в систему. Однако сила действия прежних инструментов не сопоставима с той, которую предлагает игра, обладающая уникальной модальностью веселья.

Приведем цитату, которая обозначает принцип раскрытия потенциала видеоигры для цифровых СМИ: «Они (игры) могут принимать различные формы – от привычных до эксцентричных. Что если их средствами новости будут опубликовывать ежегодный отчет о том, что изменилось в местном сообществе? Что, если динозавру Йоши из игры Мир Супермарио понадобится медицинская страховка, и ему будет нужно купить ее по выгодной цене? Что, если динамику рекетирства в Нью-Йорке рассказать эпизодом из игры ГТА? Эти возможности намечают новую траекторию, согласно которой журналисты могут мыслить в отношении своего дела, вместо той, которая просто переводит старые медиа в плоскость цифровой передачи данных».[1]

Вот несколько примеров новостных игр.

“Cutthroat Capitalism” – мультимедийная статья в цифровом журнале “Wired” о сомалийских пиратах. Исследователи пишут о том, что многое в статье напоминало читателю о видеоиграх: тематические блоки, дизайн. Сам материал статьи также дублировал процедурную риторику игр: «Вместо того, чтобы *рассказывать историю* о частном случае банды пиратов, захвативших судно, статья *характеризовала экономическую систему* сомалийского пиратства в целом». Редакция пришла к идее создания пространства, в которое она могла бы вложить те системы, которые были раскрыты журналистами, и разработала в дополнение к статье одноименную видеоигру.

«Вы командир пиратов, который занял 50 000 долларов у местных племенных лидеров и других инвесторов. Ваша задача – направить пиратскую бригаду на рейды в Аденский залив, атаковать и захватить корабль, а также успешно догово-

[1] Bogost I., Ferrari S., Schweizer B. Newsgames. Journalism at Play. The MIT Press, 2010. P. 169.

риться о выкупе», – с этого текста начинается игра.[1] Так журналист и гейм-дизайнер не просто просвещают читателя, исследуют для него тему, а непосредственно помещают его за штурвал пиратского судна. Пользователь может освоить «правила игры» двумя способами: прочитав мультимедийную статью, которая объясняет принцип взаимодействия пиратов и бизнеса судоходства, или понять, как работает система, непосредственно став ее участником. Таким образом, игра может быть как независимой единицей медиапроизводства, так и вспомогательной.

Игры *"September 12th"* и *"Kabul Kaboom"* от Г. Фраска. В "September 12th" Г. Фраска делает участника пилотом бомбардировщика, помещая на полотно игры ландшафт абстрактного ближневосточного города, обозреваемого с верхней точки, и выводя на экран прицел. Атакуя какую-либо часть города, террористов или простых прохожих, игрок обращает к насилию все новых и новых людей. Автор обозначает, что цель этой новостной игры заключалась в том, чтобы языком видеоигр обозначить вневременную максиму: «насилие порождает насилие».[2]

В игре "Kabul Kaboom" Г. Фраска переосмысляет традиционную видеоигру 1982 года "Kaboom!", в которой участник с помощью ведер с водой должен ловить падающие из рук преступника, находящегося в верхней части экрана, бомбы. В "Kabul Kaboom" Г. Фраска заменяет ведра символическими изображении женщины с картины Пикассо «Герника». Ей в игре необходимо открытым ртом – так она запечатлена на полотне Пикассо – ловить гамбургеры и избегать бомб.

Активно использует игры "Al Jazeera", которая позиционирует свои интерактивные проекты как те, которые могут помочь пользователю сформировать свою независимую новостную повестку. Для того, чтобы раскрыть потенциал таких проектов для аудитории, в 2017 году "Al Jazeera" создает серию статей "Media Theorised. Reading against the Grain" («Теоретизированные медиа. Чтение против шерсти»): «Сейчас еще больше, чем прежде, мы не можем воспринимать новостные медиа так, как они нам это предлагают. Нам необходимы инструменты, чтобы

---

[1] Cutthroat Capitalism: The Game. Smallbore Webworks, Dennis Crothers // Wired, Jul. 20, 2009. URL: https://www.wired.com/2009/07/cutthroat-capitalism-the-game/

[2] September 12th // Gamesforchange.org URL: http://www.gamesforchange.org/play/september-12th-a-toy-world/

считывать медиареальность критично, стратегии, которые обнажали бы то, как работает информация», – указано на стартовой странице материала.[1] Редакция знакомит читателя с ключевыми работами Р. Барта, Н. Хомского, С. Холла, М. Маклюэна и Э. Саида, идеи которых вводят читателя в теорию медиа и предлагают ряд инструментов для декодирования информации. Проект состоит из пяти заметок с мультфильмами-эссе, в которых журналисты, политические активисты и художники из Африки, Латинской Америки, Азии, США и Европы кратко излагают идеи ученых.

Один из самых крупных игровых проектов издания, “#Hacked – Syria's Electronic Armies”, был опубликован в октябре 2016 года и представляет собой видеоигру, в которой участнику предлагается роль журналиста-расследователя, которому приходится работать в условиях сирийской кибервойны. Дизайн проекта решен в виде окна-диалога, чата, в котором игрок может общаться с сотрудниками виртуальной редакции, персонажами которой выступают действующие сотрудники издания, и героями интервью, персонажами которых являются люди, которых лично интервьюировали журналисты “Al Jazeera”. Сами беседы представлены игроку посредством текстовых, голосовых и видеосообщений. Для противостояния взломам в игре используются кодовые фразы. Цель игры – подготовить репортаж об использовании оборудования для слежки в зонах военных действий и представить его на международной конференции, на которой лидеры стран будут принимать решение о запрете экспорта шпионского оборудования в зону военных действий. Для успешного прохождения игроку необходимо в установленный игрой срок (пять виртуальных дней) собрать не менее 60% информации, которую предлагает система и не быть подверженным кибератаке. Для этого есть соответствующие панели меню: сканер вирусов, который участнику необходимо регулярно активировать, чтобы проверить не инфицированы ли его средства коммуникации и хранилище информации, счетчик собранных данных, счетчик виртуального времени. В меню также есть «записная книжка» и опции, которые позволяют отсмотреть собранные интервью, направления расследования, список новостей по теме, которые посредством гиперссылок отправляют игрока на статьи

[1] Media Theorised. Reading against the Grain // Al Jazeera. URL: http://interactive.aljazeera.com/aje/2017/the-listening-post-media-theorised/index.html

других изданий и страницы в социальных сетях, соответствующие теме. Панель управления предлагает опцию заполнения личного профиля, в которой можно указать свое имя и добавить фото, это позволит регистрироваться в системе и сохранять игровой прогресс, а также опция завершения игры: завершения подготовки репортажа и отправления его на виртуальную конференцию.

В игре использовано большое количество видеороликов, просмотр которых становится для игрока обязательным, так как все разблокированные, но не просмотренные интервью, не считаются собранными. Игра требует на прохождение не меньше получаса, позволяет игроку растянуть игровую активность даже на несколько дней, а также предполагает высокую интенсивность вовлечения пользователя.

Развлекательные игры

Прообразом трех популярных видеоигр, входящих в данную группу, стала игра «в подкидного дурака»: «Подкидной футбол»,[1] «Подкидной футбол после Евро-2016»[2] и «Сыграй в "Карточный домик" с Фрэнком Андервудом»,[3] в которых значение карты определялось рейтингом спортсмена или политика, который на ней изображен.

Видеоигра «Собери чемодан» представляет сообой актуальную версию популярной игры “Sokoban”. Задача участника – собрать распределенные по игровому полю предметы в одном месте.[4]

К развлекательным играм мы относим головоломки и кроссворды, хотя, конечно, при большом желании их тоже можно использовать в манипулятивных целях.

В предлагаемой типологии не нашлось места для игр большого спорта. На наш взгляд, сохраняя внешний образ игры, они давно превратились в инструмент большой политики.

---

[1] Подкидной футбол // Meduza. 2 июня 2016 г. URL: https://meduza.io/games/podkidnoy-futbol

[2] Подкидной футбол после Евро-2016 // Meduza. 14 июля 2016 г. URL: https://meduza.io/games/podkidnoy-futbol-posle-evro-2016

[3] Сыграй в «Карточный домик» с Фрэнком Андервудом // Meduza. 4 марта 2016 г. URL: https://meduza.io/feature/2016/03/04/kartochniy-domik

[4] URL: https://meduza.io/games/soberi-chemodan

ГЛАВА 5
КАРНАВАЛ В СИСТЕМЕ ИГР

«В эпохи великих переломов и переоценок, смены правд вся жизнь в известном смысле принимает карнавальный характер ...»
М.М. Бахтин

5.1. Карнавал: теоретические модели

Дать более или менее однозначное определение понятиям «карнавал» и маскарад», так же трудно, как определить, что такое «человек», или «культура», или «игра». Согласно «Толковому словарю» С.И. Ожегова, карнавал – народное гулянье с уличными шествиями и переодеваниями. Если не вдаваться в тонкости, то вполне можно согласиться с обыденным смыслом, который большинство людей вкладывает в слова «карнавал» и «маскарад», – это праздник. Иногда добавляют – праздник жизни. И в этом есть очень глубокий смысл, сильно затуманенный позднейшими исследователями.

Карнавальные и маскарадные практики в течение многих лет являются предметом серьезных философских и культурологических исследований. Достаточно назвать имена Л. Абрамяна, Б. Ананьева, А. Анисимова, С. Аничкова, Р. Барта, Л. Баткина, М. Бахтина, А. Бенифанда, А. Бергсона, Ю. Борева, Л. Бутовской, Е. Волкова, А. Вулиса, И. Герасимова, И. Гете, А. Гуревича, В. Даркевича, А. Дживелегова, А. Еремеева, К. Жигульского, Г. Кнабе, А. Козинцева, Л. Леви-Брюлля, К. Леви-Строса, А. Мазаева, С. Оруджева, А. Пиотровского, В. Проппа, Я. Ратнера, В. Руднева, Ю. Степанова, С. Токарева, В. Топорова, Д. Угриновича, А. Флиера, Дж. Фрезера, Э. Фромма, И. Хейзинги, Н. Хренова, Я. Чеснова, А. Чечетина, И. Шароева, С. Шаумяна, В. Шкловского, О. Шпенглера, К. Юнга и многих других ученых.

В России теоретическая модель, объясняющая смысл карнавала и маскарада, была разработана М.М. Бахтиным, который на многие годы вперед определил основное направление изучения карнавала. М.М. Бахтин представил свою теорию в работах «Творчество Франсуа Рабле и народная культура средне-

вековья и Ренессанса» (первый вариант рукописи был завершен в 1940; первое издание – Москва, 1965; переведена на многие языки) и «Проблемы поэтики Достоевского» (1963). В первой книге М.М. Бахтин показывает прямое воздействие карнавальной традиции на произведения Ф. Рабле. Присущее «Гаргантюа и Пантагрюэлю» парадоксальное сочетание многочисленных «ученых» образов и простонародной (а часто и непристойной) комики М.М. Бахтин объяснил значимым воздействием на Ф. Рабле площадной смеховой культуры средневековья, возникшей в гораздо более ранний период, но достигшей своего полного расцвета к XVI веук. В этой книге М.М. Бахтин назвал мир карнавала с его обрядами, перевернутыми «с ног на голову» понятиями и соответствующими моделями поведения человека «карнавально-смеховой культурой». Смеховая культура – это фактически мир, параллельный обычному, некий «антимир», выход из повседневной реальности. Во второй книге использование концепции карнавализации позволило осмыслить как целое такие необъяснимые ранее особенности поэтики Ф. Достоевского, как соединение исповедального с фантастическим и серьезного со «смеховым».

М.М. Бахтин писал: «Смех имеет глубокое миросозерцательное значение, это одна из существенных форм правды о мире в его целом, об истории, о человеке; это особая универсальная точка зрения на мир, видящая мир по-иному, но не менее (если не более) существенно, чем серьезность».[1] Смех – по М.М. Бахтину – устраняет одноплановость и однозначность миропонимания, переворачивает «нормальный мир», показывает его изнаночную сторону… В различных культурах смеху отводились определенные моменты, когда он опрокидывал официальный порядок и становился полновластным хозяином в мире (карнавалы, скоморошеские праздники и др.). «На протяжении всего года были рассеяны островки времени, ограниченные строгими праздничными датами, когда миру разрешалось выходить из официальной колеи». Были специальные служители смехового мира – люди, которым было позволено быть смешными, смеяться

[1] Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. URL: https://www.litmir.me/br/?b=53048&p=1

или смешить (шуты, скоморохи, балагуры, дураки, юродивые и др.)».[1]

По М.М. Бахтину и его последователям, процесс карнавализации культуры – явление закономерное, естественное. Он всегда связан с переменами в обществе, с периодами кризисов, изменений природы, культуры, человека. Это визуализированный процесс выхода из кризиса. Карнавал – прежде всего праздничное состояние, выход за пределы устойчивых норм и форм организации жизнедеятельности конкретного общества.

Взгляд М.М. Бахтина на карнавал заключается в том, что карнавал – это «система идей-образов», в основе которой лежит особое чувство жизни и истории. Универсальной формой карнавала является праздничная жизнь как таковая, в ее целом, во всем ее существе, связях и отношениях (к Богу и человеку, к пространству и времени, к телу и душе, к еде и питью, к смеху и серьезности и т.д.). Мир наизнанку – основной конститутивный признак праздника карнавального типа, обозначающий смену в устройстве мира и моральную оценку этой смены».[2]

При этом М.М. Бахтин настойчиво повторяет мысль о том, что праздничность – существенная особенность всех смеховых обрядово-зрелищных форм средневековья. А всякое празднество – это очень важная первичная форма человеческой культуры. Ее нельзя вывести и объяснить из практических условий и целей общественного труда или – еще более вульгарная форма объяснения – из биологической (физиологической) потребности в периодическом отдыхе. Празднество всегда имело существенное и глубокое смысловое, миросозерцательное содержание. Никакое «упражнение» в организации и усовершенствовании общественно-трудового процесса, никакая «игра в труд» и никакой отдых или передышка в труде *сами по себе* никогда не могут стать *праздничными*. Чтобы они стали праздничными, к ним должно присоединиться что-то из иной сферы бытия, из сферы духовно-идеологической. Они должны получить санкцию не из мира *средств* и необходимых условий, а из мира *высших целей* человеческого существования, то есть из мира идеалов. Без этого нет и не может быть никакой праздничности.

---

[1] Обухов А. Современное состояние смехового мира в русской традиционной культуре (по материалам фольклорно-этнографических экспедиций 1993–1998 гг. // Развитие личности/ 1999/ № 2.

[2] Бахтин М.М.: Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. URL: https://www.litmir.me/br/?b=53048&p=1

Празднество всегда имеет существенное отношение ко времени. В основе его всегда лежит определенная и конкретная концепция природного (космического), биологического и исторического времени. При этом празднества на всех этапах своего исторического развития были связаны *с кризисными*, переломными моментами в жизни природы, общества и человека. Моменты смерти и возрождения, смены и обновления всегда были ведущими в праздничном мироощущении. Именно эти моменты – в конкретных формах определенных праздников – и создавали специфическую праздничность праздника.

В условиях классового и феодально-государственного строя средневековья эта праздничность праздника, то есть его связь с высшими целями человеческого существования, с возрождением и обновлением, могла осуществляться во всей своей неискаженной полноте и чистоте только в карнавале и в народно-площадной стороне других праздников. Праздничность здесь становилась формой второй жизни народа, вступавшего временно в утопическое царство всеобщности, свободы, равенства и изобилия.[1]

(В скобках заметим, что, как нам представляется, М.М. Бахтин незаслуженно презрительно отнесся к идее отдыха и передышки в труде как фактору, определяющему значение праздника. Стоит, видимо, все-таки напомнить, что слова «праздник» и «праздность» – однокоренные. Другое дело, что быть «в праздности» в те давние времени было не просто предосудительно. Праздный человек нарушал гармонию трудной жизни архаического общества. Поэтому для того, чтобы хотя бы на время войти в состояние праздности, нужны были веские идеологические причины. И они быстро придумывались. Так что стоит перевернуть тезис М.М. Бахтина: неприличное по тем временам желание «быть в праздности» обосновывалось причинами религиозного и духовно-мировоззренческого характера. Мы еще вернемся к этой теме.)

С чем можно согласиться в бахтинской концепции карнавала, так это с тезисом о том, что в карнавальной культуре решающее значение приобретает враждебное (мы бы сказали – насмешливое) отношение ко всему общественному мироустройству, претендующему на незыблемость и вечность. Народная

[1] Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. URL: https://www.litmir.me/br/?b=53048&p=1

интуиция свидетельствовала, что не может быть вечным тип общественной организации, требующий отказа от радостей жизни. Именно поэтому карнавальный язык проникнут сознанием веселой относительности господствующих правд и властей. Отсюда разнообразные виды пародий и травестий, снижений, профанации, шутовских увенчаний и развенчаний.[1]

Карнавальное, по М.М. Бахтину, противостоит трагическому и эпическому. Когда некое художественное или (прежде всего) жизненное явление карнавализируется, это означает его осовременивание, «фамильярный контакт» с этим явлением. В качестве второго признака карнавализованного явления М.М. Бахтин выделил его амбивалентность – одновременную причастность как к воплощенной конечности, так и к воплощенной незавершенности всего сущего, смерти и воскрешению, совмещение пародийности, несущей в себе заряд развенчания, с потенциалом обновления. Третий признак карнавализации – «веселая относительность»: несоответствие между внешним и внутренним, условиями и условностями настоящего и предчувствием возможного иного миропорядка, таящегося за фасадом вещей, ролей, поведений и языка.

Имеет смысл более подробно остановиться на тех современных концепциях карнавализации современной культуры, которые основаны на идеях М.М. Бахтина (Е.В. Улыбина, К. Баринова, М.Я. Куклинская, Е.Ю. Иньшакова, Н.А. Хренов, А. Обухов, М.А.Загибалова, В.В. Миронов, И.В. Кондаков, В.В. Назинцев и др.).

Прежде всего, стоит отметить, что ряд авторов приписывает карнавалу огромное количество разнообразных функций. Например, в одной из диссертаций говорится о том, что «карнавал как элемент в системе праздничной культуры характеризуется полифункциональностью, при этом комплекс основных выполняемых им функций составляют: мировоззренческая, коммуникативная, регулятивная, аксиологическая, трансляционная, воспитательная, художественно-эстетическая, креативная, компенсаторная, релаксационная, иерархическое распределение которых может выстраиваться по-разному, в зависимости от

[1] Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. URL: https://www.litmir.me/br/?b=53048&p=1

характера самого праздника, общего социокультурного контекста и структуры праздничной культуры, в которую он включен».[1]

Разумеется, как мы уже говорили выше, любому предмету можно приписывать любое количество функций. Однако гораздо правильнее, на наш взгляд, выглядит позиция, согласно которой одной из важнейших функций карнавала является обеспечение свободы в эмоциональном плане, поскольку она связана с освобождением от норм будничной жизни и правил обычного поведения, устранением психологических комплексов, преодолением состояния неудовлетворенности, страха, отчуждения, характеризуется ощущением радости, новизны, предельной раскованности.[2] Именно поэтому одной из существенных характеристик карнавала как формы праздничной культуры является реализация в его рамках антиповедения, основанного на переворачивании привычных отношений действительности.

Большое внимание современные исследователи карнавала уделяют осмыслению роли карнавала в разрешении противоречий современной культуры. Так, М.А. Загибалова, придерживаясь концепции М.М. Бахтина, считает, что «кризисы культуры» являются естественными этапами ее развития, которые и отражаются в процессе карнавализации.[3] По мнению Е.В. Улыбиной, «результатом карнавала… является преодоление разрыва между официальной культурой, моралью, законами, принятие их как личностных ценностей и, что подчеркивал М.М. Бахтин, развитие самой культуры за счет разрушения однозначности, жесткости форм, завершенности».[4]

Активно исследуется вопрос о соотношении роли личности и массы в карнавале. Существуют теории, которые отрицают индивидуальное начало в карнавале. Так, например, Б. Гройс полагает, что конкретную индивидуальность М.М. Бахтин понимает как определенную телесность, обреченную смерти: культурное бессмертие получает коллективная

---

[1] Ляшок А.С. Карнавал как форма праздничной культуры: философско-культурологический анализ. URL: http://cheloveknauka.com/karnaval-kak-forma-prazdnichnoy-kultury-filosofsko-kulturologicheskiy-analiz

[2] Там же.

[3] Загибалова М.А. Феномен карнавализации современной культуры. Дисс. ... канд. философ. наук. – Тула, 2008.

[4] Улыбина Е.В. Карнавал и психоанализ – наложение пространств // Мир психологии. Научно-методический журнал. 2001. № 4. С. 27.

душа.[1] В.В. Назинцев, в целом отрицая возможность «рождения карнавала в отдельном человеке», все же замечает: «…творцы народной культуры, смеховой в том числе, – безымянны, но это совсем не значит, что их не было или нет».[2] Другие исследователи напоминают о значимости таких карнавальных персонажей, как «дурак», «шут», «юродивый», «трикстер», «клоун». Большую популярность эти герои приобрели в теориях о природе искусства, в работах по эстетике эпохи романтизма.[3] Проявление индивидуальности в качестве творца новых карнавальных форм ярко отразилось в актуальном постмодернистском искусстве, в котором художники этого типа культуры стали отождествляться с клоуном, трикстером, буффоном, шутом, юродивым (Ф. Феллини, В.И. Полунин, Д. Эдвардс, С. Дали, Д. Дешамп и др.).

В статье М.Я. Куклинской «Карнавал в открытии творческой индивидуальности (карнавальность и философия романтизма)» рассматриваются такие аспекты, как: карнавал и принцип романтической иронии; карнавал и романтическая концепция игры; миф; праздник; игра; поэтическое; романтическая ирония. В поле зрения автора находится следующий позитивный аспект карнавала: возможность поиска личностью своей индивидуальной творческой траектории развития в карнавальном пространстве переходов.[4]

В статье «Карнавализация творческого сознания художника в культуре русского авангарда» Е.Ю. Иньшакова затрагивает следующие, созвучные с М.Я. Куклинской темы: «театрализация жизни и творчества художника, пришедшая из эпохи символизма, понималась как некая ситуация контакта и взаимодействия авангардного театра и новаторской культуры, а также как образ жизни художников и поэтов, традиционно обладавший налетом яркой праздничности и карнавальности…

---

[1] Гройс Б. Тоталитаризм карнавала // Бахтинский сборник. Вып. 3. – М.: Лабиринт, 1997.

[2] Назинцев В.В. Смеховая синергетика мира. URL: http://nevmenandr.net/dkx/?abs=NAZINCEV&n=1&y=1997

[3] Рихтер Ж.-П. Приготовительная школа эстетики. – М.: Искусство, 1981.

[4] Куклинская М.Я.: Карнавал в открытии творческой индивидуальности (карнавальность и философия романтизма) // Мир психологии. Научно-методический журнал. 2001. № 4.

свойственных богеме».[1] Е.Ю. Иньшакова также заостряет свое внимание на роли личности в карнавальной культуре и искусстве: «К тому же в искусстве и сама "карнавализация" способна стать благодатным полем для художественного экспериментирования... смеховое начало и карнавальное мироощущение не только являются важным элементом жизни, но и началом, которое имеет свойство особенно ярко проявляться в периоды больших перемен в сознании, в периоды, "когда человеческое сознание, мысль и воображение" открывают для себя новые цели, новые горизонты…».[2] Так, формой преодоления кризиса в 1920-е годы в России Е.Ю. Иньшакова считает театрализацию самой жизни, создание «театральной среды» на принципах карнавализации.

Н. Гуськов также отводит важную роль в процессе карнавализации культуры индивидуальному карнавальному сознанию. «Культурные деятели 20-годов принадлежали главным образом к модернистским и авангардным школам или к воспитанному ими молодому поколению…».[3] Ученый считает, что «праздничное мироощущение, которое переживала тогда значительная часть населения страны, было предвестником карнавализации в России 20-годов». К.В. Баринова, анализируя исследование Н. Гуськова, относит к формам карнавализации культуры и быта празднества, шествия, митинги, публичные театрализованные действа, «декоративное оформление бытового пространства», «публичные диспуты», состязания, обсуждение всех заметных современных явлений искусства, науки, политики, морали, быта, «агитационные суды», например, «суд над неграмотным», «движение синеблузников», «возникновение артистических обществ, основанных на законах игры», «распространение артистических кафе и кабаре – «Кривого зеркала», «Бродячей собаки», «расцвет эстрады» и «рост популярности цирка».[4]

Среди ученых получила сегодня широкое распространение мысль о слиянии, перемешивании в современной культуре профанного и сакрального. М.А. Загибалова – в отличие

---

[1] Иньшакова Е.Ю. Карнавализация творческого сознания художника в культуре русского авангарда // Мир психологии. Научно-методический журнал. 2001. № 4.

[2] Там же. С. 40.

[3] Гуськов Н. От карнавала к канону. Русская советская комедия 1920-х гг. – СПб., 2003.

[4] Баринова К.В. Рецепция теории карнавала Бахтина в трудах русских ученых. http://www.superinf.ru/view_helpstud.php?id=4276.

от Г. Померанца, Б. Гройса, А.С. Муратовой, Л. Дмитриевой, которые видят в этих процессах только негатив культуры, – ясно указывает на неизбежное и естественное взаимопроникновение со временем праздничного в повседневное: «В современной культуре праздничное и повседневное перестают существовать столь четко разграниченными, границы между ними размываются, праздничное и повседневное (будничное) (мы назовем это профанным) взаимопроникают друг в друга… все сферы современной общественной жизни… оказываются подвержены влиянию карнавализации, приобретая черты зрелищности, театральности, праздничности».[1]

Основная позиция М.А. Загибаловой отражена в статье «Феномен границы в современной культуре» и звучит следующим образом: «В целом карнавализация представляет собой не неподвижную схему, накладывающуюся как готовое содержание, а своеобразную, достаточно гибкую форму художественного видения, некий эвристический принцип, который позволяет открывать новое, до сих пор не изведанное». М.А. Загибалова отмечает неизбежность со временем процесса мутации карнавала. Если раньше он был временно и пространственно выделен в культуре и обществе, то сегодня уже нет и не может быть четкого разграничения между карнавалом и ежедневностью в силу изменения самой культуры.[2]

По мнению Н.А. Хренова, это объясняется тем, что в современном мире происходит наложение одной картины мира на другую. В статье «К вопросу о возрождении древней смеховой стихии в художественной картине мира 20 века» исследователь подчеркивает преобладание в современной художественной картине мира «личностного начала». Оно проявляется в процессе карнавализации, создавая «реальность, допускающую множественность картин мира, что свидетельствует о вторжении в культуру личного начала».[3] Автор отмечает в современной культуре противоречивую тенденцию, отражающуюся и в противоборстве художника и массы, и в амбивалентном процессе

---

[1] Загибалова М.А. Феномен карнавализации современной культуры. Дисс. ... канд. философ. наук. – Тула, 2008.

[2] Загибалова М.А. Феномен границы в современной культуре // Культурология. 2012. Вып. № 5.

[3] Хренов Н.А. К вопросу о возрождении древней смеховой стихии в художественной картине мира 20 века // Мир психологии. Научно-методический журнал. 2001. № 4. С. 88.

идентификации одного с другим. «Активизация в Новое время личного начала в формах искусства создает то, что обычно называют "профессиональным" искусством. Однако чем больше художник профессионализируется и ставит свою деятельность в зависимости от рынка, чем больше он включается в искусство как социальный институт, тем большую зависимость он ощущает не столько даже от искусства как социального института с его подинститутами производства, тиражирования и сбыта, сколько от массового потребителя, массовой публики, вообще, от массы…»[1] Процесс карнавализации Н.А. Хренов связывает с индивидуальным художественным процессом персонификации «антиповедения», который, в свою очередь, связан с категорией комического.

М.М. Бахтин подразделяет все многообразные формы народной смеховой культуры на три основных вида.

1. Обрядово-зрелищные формы. К ним относятся празднества карнавального типа, «праздники дураков», «праздник осла», «пасхальный смех». Кроме того, почти каждый религиозный праздник имел свою народно-площадную сторону (храмовые праздники, праздник сбора урожая и др.).

2. Словесно-смеховые произведения (устные, письменные, пародийные тексты) на латинском и на народных языках. Эти произведения пародировали и осмеивали буквально все стороны средневековой жизни, включая церковные ритуалы и религиозное вероучение.

3. Фамильярно-площадные речения (ругательства, клятвы, божба). На карнавальной площади всегда настойчиво звучали возгласы балаганных зазывал, которые – вместе с другими «жанрами» уличной рекламы – обыгрывались и пародировались, становясь при этом важным элементом народной смеховой культуры.

Современные исследователи предлагают значительно более сложные классификационные модели.

1. С точки зрения структурного строения разделяют карнавалы, обладающие: а) линейной; б) циклической; в) нелинейной структурой. Линейную структуру имеют карнавалы, в которых главным элементом является шествие стилизованных платформ и аллегорических фигур. В карнавалах с циклической

[1] Хренов Н.А. Социальная психология искусства: переходная эпоха. – М., 2005. URL: http://www.russiskusstvo.ru/books/new/a749/

структурой центральное место занимает развертывание определенного драматического действия. Карнавалам современного периода, как правило, присуща нелинейная структура, которую в целом характеризуют неопределенность, открытость, незавершенность, фрагментарность, а также рассеяние центра, когда несколько элементов могут одновременно выступать в качестве центрообразующих начал праздника.

2. Исходя из того, что имеет место заимствование карнавальных традиций одними народами у других, карнавалы можно типологизировать по следующему признаку: а) генетически возникшие в праздничной культуре определенного типа; б) искусственно привнесенные в данную культуру.

3. На основе отношения к традиции карнавал можно причислить к одному из следующих типов: а) традиционный; б) модернистский; в) постмодернистский. Карнавалы традиционного типа ориентированы на сохранение самобытности включенных в праздник элементов, тесно связаны с мифологическими или религиозными представлениями. В них ярко выражено коллективное начало, когда каждый участник определяет себя через других. Карнавалы, относящиеся к модернистскому типу, характеризуются отказом от устоявшихся традиций, связанных с этим праздником, и утверждением новых. Кроме того, в карнавалах этого типа участники праздника в меньшей степени ощущают свое коллективное единство и причастность к разворачивающемуся праздничному действию. Под воздействием складывающейся в настоящее время тенденции культурного плюрализма карнавалы, относящиеся к третьему, постмодернистскому, типу, характеризуются обращением к традициям, но в более свободной, чем ранее, форме. В результате зачастую происходит мозаичное соединение элементов, относящихся к разным культурам.

4. Классифицировать карнавалы можно, основываясь на категории «время», разделив их на две большие группы: а) периодически отмечаемые; б) непериодические, приуроченные к отдельным событиям, значимым для общества.

5. Кроме того, основанием для классификации карнавалов может выступать придаваемый им ранг. В соответствии с этим они могут входить в число праздников, составляющих ядро определенной праздничной культуры, или же находиться на периферии, то есть занимать ведущее или второстепенное положение.

6. Карнавалы, органично включаясь в структуру праздничной культуры того или иного общества, отображают и подтверждают актуальные на данный момент ценности, что обуславливает правомерность их классификации по аксиологическому основанию. С этой точки зрения карнавалы можно классифицировать следующим образом: а) массовый народный праздник; б) массовый государственный праздник; в) праздник камерного или маскарадного типа.[1]

На наш взгляд, все карнавальные и карнавалоподобные акции имеет смысл делить на следующие группы.

1. Обрядовые и ритуальные действа, которые лишь по форме похожи на карнавал, а на самом деле представляют собой официальные мероприятия с элементами переодевания. Сюда можно отнести многие религиозные праздники.

2. Бытовые спонтанные или организованные акции, главная задача которых удовлетворить потребность участников и зрителей в безудержном смехе, предмет которого в принципе неважен.

3. Социальные, политические и протестные акции, в которых карнавальные мотивы используются для подчеркивания социальной неприемлемости тех или иных институтов или решений власти.

Приведенный выше краткий обзор существующих отечественных теоретических моделей карнавально-маскарадной культуры дает возможность поставить вопрос о том, возможны ли принципиально иные, не бахтинские понимания этой сферы жизни людей? На наш взгляд, не только возможны, но и необходимы.

5.2. Карнавал в системе жизненного мира

Наша позиция по поводу карнавала может быть сформулирована следующим образом. Мы исходим из того, что любые размышления о человеке и формах его жизнедеятельности надо начинать с осмысления того, что такое человек и его жиз-

[1] Ляшок А.С. Карнавал как форма праздничной культуры: философско-культурологический анализ. URL: http://cheloveknauka.com/karnaval-kak-forma-prazdnichnoy-kultury-filosofsko-kulturologicheskiy-analiz

ненный мир. Потому что любые действия хоть единичного, хоть коллективного человека осуществляются для самосохранения или саморазвития в заданных жизненных условиях.

И в этой связи очень важно разобраться с многократно используемыми М.М. Бахтиным и особенно его последователями понятиями «смеховая культура», «карнавальная культура», «маскарадная культура», «карнавально-маскарадная культура», которые авторами используются как самоочевидные. Если проанализировать контексты, в которых применяются эти понятия, то станет очевидным, что под культурой понимается сфера эстетического, художественного самовыражения. Иногда еще уже – некий текст. Не имея ничего против такого толкования культуры, отметим, однако, что возможны и, на наш взгляд, необходимы, иные смысловые образы этой категории.

Не вдаваясь в рассмотрение истории становления категории «культура» и множества существующих интерпретаций этой категории,[1] обозначим наш подход к ее пониманию. На наш взгляд, адекватное понимание сущности культуры предполагает встраивание этой категории в понятийный ряд, в основании которого находится понятие «жизненный мир», то есть та среда, то окружение, в котором в каждый момент своей жизни пребывает индивид. Это понятие – «жизненный мир» – довольно активно исследуется философами и психологами.[2]

Итогом этого рассмотрения можно считать тезис о том, что жизненный мир – это совокупность всех факторов и обстоятельств, в пространстве которых только и может жить и

---

[1] Подробно эти вопросы рассмотрены в монографии: Дзялошинский И.М. Культура коммуникаций в условиях цифровой и социокультурной глобализации: глобальный и региональный аспекты. В 2-х т. Т. I. – М.: Издательство АПК и ППРО, 2017.

[2] См.: Шютц А. Структура повседневного мышления // Социологические исследования. 1988. № 2. URL: http://ktpu.kpi.ua/wp-content/uploads/2014/02/A-SHyuts-struktura.pdf ; Ним Е.Г. Жизненный мир и масс-медиа: онтологические трансформации. URL: https://vivliophica.com/articles/culture/150994/1; Левин К. Определение понятия «поле в данный момент» // Хрестоматия по истории психологии (период открытого кризиса: начало 10-х – середина 30-х годов XX века). – М.: Изд-во МГУ, 1980; Левин К. Разрешение социальных конфликтов. – СПб.: Речь, 2000; Левин К. Теория поля в социальных науках. – СПб.: Сенсор, 2000; Левин К. Топология и теория поля // Хрестоматия по истории психологии (период открытого кризиса: начало 10-х – середина 30-х годов XX века). – М.: Изд-во МГУ, 1980; Василюк Ф.Е. Психология переживания. URL: http://psi.ucp.by/Files/Library/Vasilyuk_F.E._Psihologiya_perezhivaniya.pdf и др.

самоосуществиться данный индивид. Этот мир, оставаясь объективным и материальным, не есть, однако, физический мир, то есть мир, как он предстает перед науками, изучающими взаимодействие вещей, это – жизненный мир, и в качестве такового он имеет две резко отличающиеся части, стороны, грани: внешнюю и внутренюю.

Внешняя сторона жизненного мира представляет собой сферу, которая рассматривается как источник ресурсов, необходимых для воспроизводства и развития человека как целостности. Это та «жизненная почва», «питательная среда», из которой индивид получает то, без чего невозможно его становление и самоосуществление. Так понимаемый внешний мир структурируется на некие пространства и поля, в рамках которых индивид проявляет свою активность. Эти пространства и поля могут менять свои очертания и границы в зависимости от множества факторов. При этом любая открытая саморазвивающаяся система (и отдельный человек, и сообщество людей) стремится расширить границы параметров внешней среды, благоприятные для существования. Это достигается двумя путями: за счет изменения собственных качеств (самоадаптации) и за счет изменения качеств внешней среды. Если изменения природной среды не обладают жестко проявленной цикличностью, после наступления квазиравновесия биосоциальная система прекращает или на много порядков замедляет собственную эволюцию как психофизически, так и социокультурно.

Ярчайший пример – народы Крайнего Севера и тропического Юга планеты, темп внутренне обусловленной психофизической и социальной эволюции которых измеряется даже не веками, как у европейских народов до недавнего времени, а десятками и сотнями тысяч лет. Одновременно на планете существуют народы с социокультурными системами первобытного стада, семейно-родовых, соседских общин и патриархальных сообществ, племен с «военной демократией», племен и племенных союзов с различным уровнем монархизма. Каждая из этих биосоциокультурных систем самодостаточна для обеспечения жизнедеятельности в данной природной среде и не требует заимствования и прогресса, что доказывается фактом бытия этих биосоциокультурных систем в течение многих десятков и сотен тысяч лет, вплоть до наших дней. Естественные механизмы самозащиты (адаптации) формируют дополнительную социокультурную надстройку и/или изменяют качества поверхностных

структурно-функциональных подсистем, обеспечивающих взаимодействие. Происходит процесс социокультурной «мимикрии», который не затрагивает генетически обусловленную психофизиологию и потому может прекратиться при устранении (или самоустранении) раздражителя. Это позволяет, во-первых, защитить выработавшийся за тысячелетия комплекс социокультурных норм и традиций, соответствующий психофизическим качествам, во-вторых, обеспечить эффективное взаимодействие с новым явлением и с минимальными затратами сил и средств использовать его для активизации жизнедеятельности.[1]

Внутренняя сторона жизненного мира (или «внутренний мир») представляет собой совокупность движущих сил, средств, «инструментов» жизнедеятельности, пользуясь которыми, индивид овладевает «внешним миром», присваивает его себе, расширяя тем самым свой «внутренний мир», что требует затем изменения метрики «внешнего мира», а следовательно, жизненного мира в целом. Таким образом, понятие «внутренний мир» является наиболее широким, наиболее интегральным термином, связывающим воедино всю совокупность качеств и свойств, предопределяющих степень личной суверенности индивида.

Все, что происходит в его внутреннем мире, является предметом живого и пристального внимания индивида. Все, что происходит в окружающей среде, то есть во внешнем мире, интересует индивида постольку, поскольку имеет отношение к внутреннему миру. Понятно, что граница между внутренним и внешним миром весьма расплывчата. То, что вчера было окружающей средой, сегодня может стать частью внутреннего мира. И наоборот, различные фрагменты внутреннего мира уходят на периферию жизненных интересов и вытесняются во внешний мир.

Из этого следует, что «внешний мир» вовсе не сводится к сумме материальных предметов и явлений, а «внутренний мир» – к его отражению (зеркальному или искаженному). «Внешний» и «внутренний» миры человека выступают как два звена одной цепи, скрепленные отношениями не отражения, а деятельности.

Ф.Е. Василюк подчеркивает, что, говоря о трудности внешнего мира, следует иметь в виду не только соответствующее

[1] Культура и устойчивое развитие мирового сообщества в XXI веке. – М., 2002.

переживание, но и трудность как действительную характеристику мира; но, понятно, не мира самого по себе, не мира до и вне субъекта, а мира, так сказать, «деленного на субъекта», мира, видимого сквозь призму его жизни и деятельности, ибо трудность может быть обнаружена в мире не иначе, как в результате деятельности.

Важнейшей характеристикой жизненного мира является степень его устойчивости/изменчивости. В устойчивом жизненном мире все понятно, предсказуемо. Человек, живущий в устойчивом мире, не нуждается ни в новой информации, ни в способах ее получения. Именно так в течение тысячелетий был устроен жизненный мир многих общин и сообществ. Да и сейчас миллиарды людей живут по матрицам, сформированным тысячелетия назад. Совсем другая картина в неустойчивом жизненном мире. Здесь надо постоянно контролировать внешнюю среду и успевать менять способы жизни в зависимости от происходящих во внешней среде изменений.

Другой важной особенностью жизненного мира является степень его комфортности. Используя оппозицию «комфортный мир – дискомфортный мир», Ф.Е. Василюк разработать типологию людей, которая включает в свой состав четыре основных типа.

1. Внешне легкий и внутренне простой жизненный мир – тип «Инфант». В таком, внешне легком и внутренне простом жизненном мире живут дети до своего рождения и в первые годы жизни. И у каждого взрослого человека сохраняется память о том, как это – жить, не осознавая, что есть прошлое и будущее, время, пространство, условия и проблемы. Но есть и взрослые люди, остающиеся инфантильными, живущие просто и легко. Инфант живет «здесь и сейчас», его жизненная цель сиюминутна и всегда формулируется одинаково – немедленно удовлетворить потребность. В таком мире нет надобности во внутренней психической или внешней практической активности, есть только пассивное существование. Нужные блага принесут и дадут. Все что происходит, не зависит от Инфанта, но в связи с событиями жизни у него возникают эмоции, и их всего две: удовлетворение или неудовлетворение. Инфантильный человек ленив, несамостоятелен, пассивен, нерешителен, стремится только к положительным эмоциям, избегает и страшится отрицательных. Центральный принцип этого мира – принцип удовольствия. Все что неудовлетворительно вызывает стресс, панику,

ужас и даже может спровоцировать болезнь. Инфантилизм – это пласт сознания каждого взрослого человека, который обуславливает гедонистические склонности. Хочется вернуть себе утраченное блаженное мироощущение, забыть о времени и пространстве и просто наслаждаться жизнью. Хочется иметь золотую рыбку, волшебную палочку или хотя бы выиграть в лотерею миллион долларов, чтобы без усилий, труда, ожиданий, здесь и сейчас получать все что хочется.

2. Внешне трудный, внутренне простой жизненный мир – тип «Фанатик». Он понимает, что блага не даются сами собой, их нужно заслужить или добиться, поэтому такой мир внешне трудный, но внутренне простой, как и у Инфанта. Фанатик не знает сомнений, колебаний, вины, совести и стыда. Его внутренний мир односоставный, в нем нет противоречий, в нем все просто, сложности только снаружи. Ради цели Фанатик готов на многое: он необдуманно рискует, ставит на кон все, что имеет, приемлема любая жертва, а цель всегда оправдывает средства. Принцип мира Фанатика – реальность – заставляет его учиться терпеть и ждать. Фанатик знает как, когда и где сможет достичь своей цели и стремится к ней, но осознает границы своих возможностей, понимает что есть то, что он изменить не в силах – такова реальность. Именно благодаря терпению Фанатик справляется с трудными ситуациями. Если терпеть больше нет сил, он начинает приспосабливаться к действительности, искать альтернативные пути развития. Фанатиком на время становится человек, захваченный одной-единственной идеей, также этот мир свойственен подросткам и людям, являющимся фанатами групп, команд, религий, политических партий и прочего. Иногда такое мировоззрение свидетельствует о наличии психопатологий.

3. Внутренне сложный, внешне легкий жизненный мир – тип «Философ». Философ живет во внутренне сложном и внешне простом жизненном мире. Основные трудности и препятствия – внутренние. Философ долго думает, колеблется в принятии решений, взвешивает все «за» и «против». В его душе один конфликт сменяется другим, но в какой-то момент количество переходит в качество и у Философа вырабатывается особый «орган», помогающий разрешать конфликты – ценностное сознание. Принцип внутренне сложного и внешне легкого жизненного мира – принцип ценности. Что ценно, то и выбирается Философом. Принципы – это трансформированные и усвоенные ранее правила поведения. Правило становится принципом

после того как человек признает его истинность, отталкиваясь от собственного жизненного опыта. Нередко такой опыт бывает плачевным и горьким, но именно так человек учится жизни.

Принципы становятся ориентирами и целями, определяя жизненный путь человека. С появлением духовных ценностей, жизненный выбор перестает быть проблемой, а внешний мир становится как бы простым, ведь человек нашел себя в нем и этого ему на данном этапе достаточно. Философ совершает нравственный выбор и действует с соответствие с ним, не обращая внимания на внешние трудности и обстоятельства. Трудность окружающего мира Философ не принимает в расчет и смотрит на реальность сквозь пальцы. Когда противоречия между нравственными ценностями и реальностью становятся слишком велики, Философ задается вопросом: «Неужели реальность такова, какой представляется мне и ее никак нельзя изменить?». Находясь в поиске ответа на этот и другие подобные вопросы, человек пытается разрешить конфликт внутреннего мира с внешним, а находит то, что не искал – мудрость.

4. Внешне трудный и внутренне сложный жизненный мир – тип «Творец». Этот мир внешне трудный и внутренне сложный, но только здесь развивается элемент, необходимый для целостности личности – воля. Воля не как человеческая способность (она формируется еще в детстве), а как стремление к желанной жизни. Именно воля толкает человека не просто жить, а создавать свою жизнь, активно творить ее и не останавливаться, поскольку внутренней гармонии невозможно достичь раз и навсегда. Активное и сознательное созидание и есть жизненное творчество, являющееся принципом Творца. Путь к цели Творца непрост, в нем есть место и внешним преградам и внутренним сомнениям, поэтому здесь так важна воля. Творческое переживание позволяет действовать в условиях противоречащих позиции человека, в сложных и даже безвыходных обстоятельствах. Человек становится способным изменить реальность и стать счастливым. Когда самореализация становится невозможной, а в процесс реализации жизненной цели вклинивается слишком большое препятствие, случается кризис. Он толкает человека развиваться дальше, находить новые цели и пути, восстанавливать утраченные возможности, преобразовывать свое «Я». Взрослые и зрелые личности, умудренные опытом, творят замысел своей жизни в целом и продолжают развиваться.

К этой замечательной модели мы хотели бы добавить одно небольшое уточнение. Формирование отношения к жизненному миру всегда начинается с модели «Инфант». Пребывание ребенка в утробе матери и первые месяцы жизни формируют именно такую матрицу видения действительности, отношения к ней и реагирования на ее вызовы. Главная особенность этой матрицы – ожидание доброжелательности окружающего мира в лице матери. По мере взросления ребенок на интуитивном уровне понимает, что этот мир предназначен для радости и игры.

Разумеется, по мере дальнейшего взросления ребенок начинает понимать, что не все в этом мире обстоит так удобно для удовлетворения его потребностей. И дальше, в зависимости от условий жизни, формируются другие матрицы, о которых пишет Ф. Василюк: «Фанатик», «Философ», «Творец». Но при всех наслоениях будущих матриц в глубине личности всегда тлеет, а иногда ярко горит исходная матрица: человек рождается для игры и для радости (высшим выражением которой является счастье). И когда появляются хоть самые минимальные возможности, человек организует свою жизнь по законам игры и радости. А если такие возможности не появляются, человек создает их. И карнавал является именно такой гениальной формой возвращения человека к себе – «Инфанту».

Для определения степени предпочтительности различных жизненных матриц нами было проведено анкетирование, участниками которого стали мужчины и женщины в возрасте от 20 до 60 лет, со средним, высшим образованием и имеющие ученую степень; работающие в органах власти, промышленности и сфере образования как на руководящих должностях, так и рядовыми работниками. Респондентов просили определить, какой из предложенных Ф. Василюком типов отношения к жизни кажется самым привлекательным им самим, их родным и близким, а также является таковым с точки зрения интересов и требований общества. Для этого участникам было предложено поставить цифру ***1*** напротив самого привлекательного образа жизни, цифру ***2*** – напротив менее привлекательного, цифрой ***3*** они должны были обозначить третью по привлекательности жизненную матрицу и, соответственно, цифрой ***4*** – четвертую.

Выполненное исследование продемонстрировало следующие результаты (*табл. 1.3*). Участники опроса хотели бы реализовать себя в равной степени в качестве «Философов» и «Творцов», наименее привлекательной им видится жизненная

матрица «Фанатика». При этом близкие люди, с точки зрения наших респондентов, хотели бы в первую очередь обрести жизненные блага, а уже потом жить в соответствии с высокими моральными принципами и заниматься творческим самовыражением. А вот современное общество, по мнению опрошенных, пропагандирует жизнь в свое удовольствие и завоевание жизненных благ, то есть общественное мнение, воспроизведенное нашими респондентами, выдвигает в качестве доминирующих (и – видимо – наиболее удобных) образы «Инфанта» и «Фанатика».

Таблица 1.3. Предпочтительные типы отношения к жизни (ранги)

Жизненные матрицы	***Личный выбор***	***Близкие люди***	***Общество***
ИНФАНТ Жить в своё удовольствие, легко и просто, как на курорте по модели «Всё включено». (*Работать не надо. Необходимые блага принесут и дадут. Все проблемы решает золотая рыбка, волшебная палочка или выигранные в лотерею десять миллионов рублей.*)	3	4	1
ФАНАТИК Преодолеть все препятствия и невзгоды и завоевать жизненные блага, даже если для этого приходится переступить через какие-то общественные предрассудки. (*Надо уметь терпеть и ждать. Иногда ради достижения цели приходится рисковать, ставить на кон все, что есть. Жить по принципу «Цель всегда оправдывает средства».*)	4	1	2

Продолжение табл. 1.3

Жизненные матрицы	***Личный выбор***	***Близкие люди***	***Общество***
ФИЛОСОФ Жить в соответствии с высокими моральными принципами, не обращать внимания на внешние трудности и обстоятельства. (*Именно духовные, а не материальные ценности, определяют жизненный выбор в любых ситуациях. Главная ценность, которую стоит искать, – мудрость.*)	1-2	2-3	3-4
ТВОРЕЦ Жить ради творческого самовыражения. (*Творчество есть главный жизненный принцип. Для достижения высоких творческих результатов приходится преодолевать внешние преграды и внутренние сомнения. Процесс творческой самореализации обязательно сопровождается жизненными кризисами, которые помогают развиваться, находить новые цели и пути, преобразовывать свое «Я».*)	1-2	2-3	3-4

Такое распределение жизненных матриц хорошо коррелирует с данными, полученными нами в ходе другого исследования, проведенного для определения наиболее серьезных претензий к российским СМИ, которые занимают в настоящее время одну из лидирующих позиций в процессе социализации людей, их ориентирования, в том числе, и в выборе жизненных стратегий. Исследование показало, что в числе десяти «смертных грехов» массмедиа наиболее страшными экспертами были

объявлены следующие: Навязывание недостоверной повестки дня. Создание иллюзорной картины мира. Формирование нереалистичных жизненных сценариев.[1] Таким образом, можно предположить, что иерархия жизненных матриц, выстроенная нашими респондентами с позиции общества, является производной от циркулирующих в медиапространстве и воспринимаемых обществом образов жизни, к которым должен стремиться человек.

Возвращаясь к проблеме жизненного мира, стоит сказать о том, что человек, встроенный в него, нуждается в нескольких «вещах», важных для выживания и развития:

- ему надо знать и понимать, как устроен этот жизненный мир, где находятся необходимые человеку ресурсы, о которых так ярко писал Ф.Е. Василюк;
- он нуждается в эффективных схемах, моделях, алгоритмах деятельности, позволяющих ему приспособиться к этому жизненному миру или приспособить его к своим потребностям;
- он нуждается в таких нормах взаимоотношений с другими людьми, следование которым обеспечивает сохранение и развитие тех человеческих коллективностей, к которым индивид принадлежит или хочет принадлежать;
- он нуждается в обладании тем, что дает оправдание жизни в целом и конкретным действиям и поступкам, то есть в том, что называется смыслом.

Хранилищем этих «вещей» является культура. Другими словами, культура в жизненном мире обеспечивает реализацию трех основных функций: 1) предложение эффективных схем, алгоритмов, матриц достижения результатов деятельности; 2) ориентирование индивида в общественных отношениях; 3) придание смысла всему, что человек делает или должен делать. Так понимаемая культура представляет собой совокупность разнообразных конструктов, которые обозначаются понятиями «матрицы» и «смыслы». Другими словами, с одной стороны, культура представляет собой систему надбиологических программ человеческой жизнедеятельности (деятельности, поведения и общения), которые развиваются исторически и обеспечи-

[1] Дзялошинский И.М., Дзялошинская М.И. Десять «смертных грехов» журналистики глазами будущих журналистов // Медиаскоп. Электронный журнал. 2011. № 4. URL: http://www.mediascope.ru/node/952

вают воспроизводство и изменение социальной жизни во всех ее основных проявлениях. В эти программы человеческой жизнедеятельности включаются, помимо всего прочего, идеалы, образцы деятельности и поведения, верования, ценностные ориентации и т.д.[1]

С другой стороны, культура придает смысл человеческим действиям, включая их в некие смысловые контексты, а заодно поощряя или порицая их. Именно принадлежность к единому смысловому пространству объединяет повседневную жизнь отдельного человека и историческую практику, интеллектуальную рефлексию и бессознательную память социального коллектива, а также великое множество иных проявлений человеческой активности в сплошной континуум культуры. Говоря о «предметном теле» культуры, следует иметь в виду, что мы всегда имеем дело не с «предметным телом» как таковым или единичными предметными объектами, а только лишь с репрезентирующими их смыслами.

Ниже мы еще вернемся к вопросу об особенностях современной культуры в целом и карнавально-маскарадной культуры, в частности. А пока обозначим особенности того жизненного мира, в котором пребывали люди, создававшие карнавал.

Главной особенностью этого мира был тяжелый, изнурительный труд, чаще всего не имевший никакого личностного смысла. Разумеется, было множество способов заставить человека трудиться: страх наказания, голод, религиозные заповеди и т.д. Однако избавление от такого труда было вечной мечтой человечества. Не случайно в глубокой древности возникли учения, пытавшиеся обосновать возможность не трудиться. В древнекитайском труде «Дао Дэ Цзин», написанном примерно в VI веке до нашей эры, были сформулированы принципы «у-вэй», ничегонеделания, пассивного ожидания. Автором этого масштабного труда, по некоторым данным, считается легендарный Лао-цзы, древнекитайский философ. Другой китайский философ – Чжуан-цзы в IV веке до нашей эры говорил о необходимости созерцательной пассивности. У итальянцев есть понятие “La Dolce Far Niente”, что переводится как «сладкое безделье». Считается, что крылатое выражение впервые введено в обиход

[1] Новая философская энциклопедия. URL: https://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/document/HASH4b379ecd7a2f7c0c5fb64b?p.s=TextQuery

римским автором Плинием Младшим, жившим в 61–113 годах нашей эры в Италии. Этим понятием обозначается то самое беззаботное ничегонеделание, когда есть возможность вернуться домой после пары часов работы, вздремнуть, затем выпить бокал вина или чашечку кофе.[1]

На сайте радиостанции «Эхо Москвы» была опубликована любопытная перепалка между В. Познером и А. Троицким. В. Познер сказал: «Я вообще не понимаю, как можно не хотеть работать в 55 лет». А. Троицкий ответил: «А вот я не понимаю, как можно вообще хотеть работать?! Я не хотел работать ни в 20, ни в 30, ни в 40, ни в 55 лет, и сейчас не хочу. Замечу, что мне это почти всегда удавалось! То академическая синекура с одним "отсидочным" днем в неделю (и тот прогуливал), то начальственные должности с путешествиями по островам вместо конторы, то телепередачи с одним съемочным днем в месяц… В 80-е, чтобы не сесть за тунеядство, состоял в загадочном "Профкоме литераторов", а потом и прятаться не надо было. Сейчас я на пенсии. И получается не очень справедливо: эти грошовые суммы получают и те, кто в поте лица вкалывал всю жизнь, и те, кто, как я, эту жизнь прожигал и получал удовольствие. А крупные выплаты получают только аппаратчики и мусора – но им я тоже не завидую. По-моему, единственно правильный выход – это просто перестать ходить на работу. Стоп-машина. Как советовал Петя Мамонов в песне "Досуги-буги": "Я уволился с работы, потому что я устал". Разница-то какая? Зарплата – мелочь, пенсия – вообще тьфу! А работает пусть Владимир Познер, который очень хочет. И представляете себе: в один прекрасный (действительно, прекрасный!) день миллионы россиян и россиянок среднего и предпенсионного возраста вместо того, чтобы дернуться под будильник, будут нежиться в постели и сладко сопеть: "А пошли вы все!.. " Только так можно побороть этот обман – и в себе, и наверху».[2]

Вторая особенность жизненного мира – личная зависимость большинства людей от вполне конкретного хозяина (рабство, крепостное право).

Третья особенность – постоянный голод. Хорошо известно, как питались рабы и крепостные крестьяне. (Хотя люби-

[1]URL: http://bomba.co/u-vej-5-printsipov-pravilnogo-bezdelya/
[2] URL: http://introvertum.com/otvet-artemiya-troitskogo-vladimiru-pozneru/

тели древней экзотики предпочитают знать о пирах Лукулла и Нерона.)

Все это сопровождалось постоянными негативными эмоциями страха и гнева, приводившими к тяжелым эмоциональным травмам.

Можно представить себе ментальный диссонанс между матрицей детских воспоминаний типа «Инфант» и жестокой реальностью, который возникал в сознании этих людей.

Жизненная практика выработала несколько основных моделей снятия этого диссонанса: индивидуальное бегство в «страну счастья» (которая чаще всего оказывалась ничем не лучше той, откуда удалось бежать); коллективное восстание, как правило, заканчивавшееся гибелью восставших (Спартак); изобретение игровой формы, обеспечивавшей хотя бы временное освобождение от труда, получение возможности досыта поесть и высказать все, что накипело на душе по поводу властителей жизни.

Так был изобретен карнавал – игровая реализация мечты о нормальном мире. В этом мире много еды, много удовольствий и веселья и совсем не надо работать.

Что касается еды, то хорошо известно, что во всех старинных карнавалах еда была чуть ли не главным героем. Например, с едой связано само существование такого колоритного жанра старонемецкой поэзии, как “Fresslied” – песни обжор. Ее образец находится в одном из шванков комического «бестселлера» германской средневековой культуры – эпопеи «Нейгард Лис» (XIII–XV вв.). Ее «огромное жаркое», «сотни яиц, изжаренных в сале», «жирные телята, быки и волы» напрямую указывают на предпочтения тех, кому кусок хлеба давался с таким большим трудом.

Аналогичны и образы карнавала. Принц карнавала нередко украшался гирляндой колбас. Пищевая чрезмерность находила свое выражение в гигантизме съедобного и его образов. В больших немецких городах некогда было заведено, что в Масленицу, а иногда и в новогодние дни мясники потехи ради носили колбасу ужасающей величины. Она могла достигать 596 локтей в длину, весить 434 фунта и, кроме других ингредиентов, содержать в себе 36 свиных окороков, как это имело место в кенигсбергском карнавале в 1583 году.

Дизайн и содержание любого карнавала даже не допускают мысли о том, что где-то надо работать или зарабатывать.

Мотивы чрезмерного насыщения, продуктового гигантизма, праздничного изобилия нередко идут рука об руку с другим мотивом: изобилие не может быть произведено, заслужено, заработано – его лишь можно откуда-то взять, украсть, присвоить в уже готовом виде.

В силу зависимости любых массовых акций от власти и церкви идея беззаботной сытости иногда принимала форму противостояния между Масленицей (Карнавалом) и Великим Постом. Знаменитая картина Брейгеля Старшего представляет собой наглядную иллюстрацию этой темы (*Приложение 3*). На переднем плане тучный и наглый Карнавал вступает в сражение с тощей бесполой фигурой – олицетворением Поста. Начало «турниру» дает герольд с трехцветным флажком. Румяный здоровяк с лоснящейся от жира рожей, Карнавал вооружен вертелом – копьем. На острие нанизаны свиная голова, жареная домашняя птица, ветчина. Карнавал оседлал винную бочку, возле которой разбросаны игральные карты. В свите его приспешников – маски, олицетворяющие буйство жизни. Пост уныл и изможден, увенчан пчелиным ульем (напоминание о чистой пище небесного происхождения). Он выезжает на шутовской турнир с деревянной лопатой пекаря вместо копья. На лопате лежат две селедки – главное блюдо «пепельной среды» (первый день Великого поста). «Колесницу» Поста тащат чахлые, бледные и хмурые монах и монашка.

Пост восседает на церковном стуле, на котором повешены четки из луковиц – символ Поста. Если под эгидой Карнавала опиваются хмельным зельем, объедаются мясной и жирной пищей, танцуют, играют в азартные игры, то в царстве Поста истово соблюдают обычаи постных дней: пьют воду, подают милостыню нищим и убогим и т. д.

Победа Карнавала над Постом символизирует победу веселой разгульной жизни над жизнью серьезной, созерцательной, исполненной молитв и трудов. Очевидно, что и этот ритуал носил определенную компенсаторную нагрузку, в которой нуждались все слои города.

Карнавал принципиально не верит в разумность власти, церкви и других социальных институтов, пытающихся упорядочить жизнь общества. Комическое снижение церковных норм, инверсия социальных ролей с помощью переодевания и присвоения атрибутов более высоких чинов («последние становились первыми») позволяли вытеснить глубоко укоренный страх

перед социальными институтами, все более жестко управлявшими поведением людей.

В этом плане важный мотив средневекового карнавала – мотив осмеяния потешного короля. Буффонным правителем временно объявлялся тот, кто находился у самого подножия социальной пирамиды. Его усаживали задом наперед на осла, чей хвост он держал в руках вместо скипетра, на голову надевали бумажную корону.

Монарх буффонов руководил всем ходом смехового сценария, слуги беспрекословно исполняли его шутливые приказания. Но и самого короля осыпали насмешками, руганью, безжалостно издевались над ним, закидывали его фигуру тухлыми яйцами и т.д. Сходные обычаи были распространены и в карнавальных традициях других стран. Несомненно, этот ритуал имел в культурно-психологическом смысле компенсаторный характер. В ходе осмеяния потешного короля, которое носило зачастую довольно агрессивный характер, различные слои города получали возможность выплеснуть накопившиеся негативные эмоции в отношении к власти, квинтэссенцией которой была власть монарха.

В отличие от аналогичных архаических обрядов, в ходе которых – как, например, во время римских сатурналий – потешный король в конце подвергался действительной казни (неслучайно на его роль избирался раб), в средневековом карнавале имела место символическая казнь короля. Провезя потешного короля по улицам города, подвергнув осмеянию и оскорблениям, толпа сбрасывала его в яму с нечистотами, находившуюся за городскими воротами.

Напоследок следует отметить, что карнавал давал возможность подурачиться самому или порадоваться тому, как дурачатся другие. Сброс, низвержение рационального начала, восстановление в правах эмоциональности составляют очень важный элемент карнавала. При этом сами эмоции должны быть предельно высокого ранга, еще лучше – достигающие уровня экстаза.

5.3. Исторические и современные практики карнавала

Рассмотрим сквозь призму этого подхода исторические и современные практики карнавально-маскарадной культуры. Но сначала несколько слов об истории. То, что впоследствии было названо карнавалом и маскарадом, существует столько времени, сколько существует человек. На самых ранних этапах становления и развития первобытного человека трудные будни, посвященные поиску питания и других необходимых для жизни ресурсов, регулярно перемежались массовыми плясками, сопровождаемыми потреблением горячительных напитков или простейших наркотиков. При этом обязательно появлялись вождь племени и шаман, одетые в то, что сейчас назвали бы карнавальными костюмами, и с маскарадными масками на лицах. Кстати, в архаических культурах маски одевали на покойников, чтобы во время встречи с духами по пути в загробный мир, духи не могли бы причинить покойникам вреда. Этот ритуал культивировался и в более поздний период.

Позже массовые праздники стали привязываться к неким моментам коллективной жизни. В Египте, Персии, Греции, Риме такие праздники первоначально были связаны с окончанием сельскохозяйственных работ. К примеру, Древняя Греция знала шумные и веселые праздники в честь Диониса – «дионисии». Они сопровождались маскарадными шествиями («комос») с пением, музыкой, плясками. Впереди размещался главный потешный «корабль» праздничного шествия, на котором, как правило, располагалась костюмированная группа.

В Древнем Риме осенью, с наступлением дней, посвященных римскому богу урожая и плодородия Сатурну, когда урожай был собран и у людей появлялась возможность немного расслабиться перед началом новых трудов, устраивались гулянья. Торжества проводились в течение нескольких недель: с 24 ноября по 17 декабря – карнавальные шествия ряженых и пляски, которые первоначально имитировали различные действия при сборе урожая и изготовлении вина и были направлены на повышение плодородия земли и всей природы. С 17 по 23 декабря – необыкновенно веселые сатурналии, сопровождающиеся цирковыми представлениями. Этот период был посвящен безудержному веселью и отдыху: закрывались суды, школы и другие учреж-

дения, забывались распри и дела, приостанавливались войны. Улицы были заполнены ряжеными в масках, на проделки которых в это время смотрели сквозь пальцы. Постепенно минимальный сценарий, предполагавший яркие наряды, веселое распутство, общее ликование и вседозволенность, стал включать в себя социальные мотивы. В период сатурналий дозволялся краткосрочный переворот существующего миропорядка: власть переходила к шуточному королю, рабы занимали место господ, которые должны были им прислуживать, дети возглавляли семьи, богатые и бедные уравнивались в правах. В начале сатурналий народом избирался лжекороль, участь которого была незавидной: в конце праздников он должен был покончить с собой, в противном случае он все равно погибал от ножа, огня, петли. Позже в качестве жертвоприношения использовалась свинья.

Городские праздники Средневековья, с их яркими зрелищами, развлечениями и маскарадами, восходили еще к языческим культам и обрядам. Так, новогодний римский языческий праздник календ, которому церковь противопоставила свой рождественский цикл, в Византии отмечался вплоть до XIII века. В средневековой Европе карнавал как театрализованное шествие с играми, инсценировками, забавами и фейерверками прочно вошел в праздничную культуру романских народов и наиболее ярко проявил свою сущность во время проводов зимы – весеннего народного праздника. Особое внимание уделялось искусству декоративного костюмирования. В этих народных праздниках сохранились дохристианские представления о единстве человека и природы. Они скрашивали нелегкую жизнь людей, давали им передышку, возможность на время отвлечься от суровой реальности жестокого мира с его изнурительным трудом, опустошительными эпидемиями и войнами, постоянным ожиданием кары небес за любые прегрешения. В книжных миниатюрах тех давних веков, сменяя друг друга, перед нами проходят музыканты, ряженые, гимнасты, канатоходцы, кукольники и фокусники, жонглеры и дрессировщики, которые бродили от селения к селению, веселя народ. Повсюду чествуются карлики, великаны, гигантские чревы и носы, жующие рты и выпученные от эмоций глаза. Поедание, пожирание и проглатывание, распространенные в кукольных сценах и масках, также имеют древнейший дохристианский смысл. В карнавальном веселье, переодеваниях, шутовстве, играх участвовали все слои населения: простолюдины, шуты, мимы, бродячие артисты, знатные синьоры и духовные

лица. Особое течение времени в мире карнавала отделяло массы людей от повседневности. Привычный уклад жизни, принятые нормы здесь меняли свое значение «с точностью до наоборот»: мужское менялось с женским, умное с глупым и т.п. Обычной одежде противопоставляли лохмотья, богатству – бедность, церкви – таверну, кабачок. Пародировалась даже церковная служба.

Христианская церковь всегда внушала людям, что смех – это орудие дьявола, который соблазняет людей, а затем смеется над ними. И церковь в Средние века всячески преследовала бродячих актеров и ярмарочных скоморохов. Священники говорили, что Бог нигде не смеется в Евангелии, он плачет, когда узнает о смерти Лазаря. А потому слезы, а не смех стали особо почитаемы в христианской традиции духовности. Поэтому мир «карнавально-смеховой культуры» противоположен средневековому идеалу достижения святости – пути человека наверх, к Богу. Церковь осуждает не только смех, но и игры, которые считаются бесполезными развлечениями, не имеющими «положительного смысла». Однако дело не только в противопоставлении «серьезность – развлечение». Главным правилом древних подвижников благочестия было: «Молись и трудись!». Все время человеческой жизни должно быть заполнено трудом. И труд этот должен совершаться преимущественно для собственного духовного самосовершенствования.

Христианские иерархи, отчаявшись справиться с народной разгульной вольницей, придумали трюк, который дал возможность хоть как-то вписать эти празднества в христианский календарь. Они ввели карнавальные шествия и связанные с ними смеховые действа или обряды в систему церковных праздников, которые тоже имели свою, освященную традицией, народно-площадную смеховую сторону. Таковы, например, так называемые храмовые праздники, обычно сопровождаемые ярмарками с их богатой и разнообразной системой площадных увеселений (с участием великанов, карликов и т.д.). Кроме карнавалов в собственном смысле этого понятия с их многодневными и сложными площадными и уличными действами и шествиями, справлялись особые праздники дураков (“festa stultorum”) и праздник осла. Карнавальная атмосфера господствовала и в дни постановок мистерий. Смех сопровождал обычно и гражданские, и бытовые церемониалы и обряды: шуты были их неизменными участниками и пародийно дублировали различные моменты

серьезного церемониала (прославления победителей на турнирах, церемонии передачи ленных прав, посвящений в рыцари и др.). И бытовые пирушки не обходились без элементов смеховой организации, например, избрания на время пира королев и королей для смеха. Все эти обрядово-зрелищные формы давали подчеркнуто неофициальный, внецерковный и внегосударственный аспект мира, человека и человеческих отношений. Они как бы строили по ту сторону всего официального второй мир и вторую жизнь, к которым все средневековые люди были в большей или меньшей степени причастны, в которых они в определенные сроки жили. Главными носителями тогдашнего карнавала были шуты и дураки.

Однако карнавал в его сегодняшнем понимании родился в Венеции. Существует множество версий того, когда именно прошел первый карнавал. Согласно одной версии, Венецианский карнавал впервые был проведен в 998 году: таким образом венецианцы отмечали чрезвычайно важное событие – возвращение молодых невест, похищенных пиратами. Венецианцы сумели отбить их и в честь этого устроили праздник. Согласно другой версии, первый карнавал прошел в 1094 году, когда Венецианская республика получила по договору с Византией дома в Константинополе и дополнительные преимущества в налогообложении товаров, что делало ее фактическим лидером средиземноморской торговли. Это событие было ознаменовано праздником, который и стал первым Венецианским карнавалом. Наконец, в соответствии с третьей версией, первый карнавал состоялся в 1162 году, когда жители Венецианской республики танцевали и веселились на площади святого Марка, празднуя славную победу в войне против патриарха Ульрико. Достоверно известно лишь то, что в 1094 году Дож Витале Фалиеро внес в официальные документы это слово. Одни считают, что оно происходит от итальянского “carnis laxatio”, или “carnasciale” – отказ от мяса, религиозный пост перед Пасхой; впоследствии суровые ограничения потеряли свою силу и событие превратилось в веселый и красочный праздник. Другие думают, что прародительством «карнавала» является латинское “carrus navalis” – потешная колесница, корабль праздничных процессий, вид народных пирушек с уличными ходами, театрализующими

играми.[1] Но как бы то ни было, в 1296 году сенат Венецианской республики последний день перед Большим постом провозгласил праздничным. Так карнавал стал законным публичным мероприятием, проходившим под девизом: “A Carnevale ogni scherzo vale!” («Во время карнавала проходит любая шутка!»). Суть карнавала от этого не изменилась: он, пусть на краткое время, разрушал барьеры между сословиями, игнорировал правила приличия, допускал осмеяние сильных и власть имущих.

На сайте “Terra Mariana”, который позиционирует себя как независимый католический портал, цитируется некая древняя рукопись:

> *«Слышите ли приближение его, радостного весельчака, с шумом погремушек, звуками тамбуринов, пошатывающегося от хмеля, разукрашенного цветами, замаскированного, немного наглого, беспутного, иногда дерзкого, но такого обаятельного вольнодумца? Вот он, король смеха, учитель остроумия, цензор веселья, истинный божок разгула. Пламя очагов пылает веселее и ярче, пробки шампанского хлопают все более оглушительно, плиты кухонь накаляются до невозможности, бешено крутятся вертела, столы ломятся от яств. Молодежь, старики, дети, женщины неистово рукоплещут последним приготовлениям к празднеству: ведь карнавал – это начало весны, радостное, яркое начало. Он расточает и портит столько тысяч метров газа, такую массу лент, бархату, шелку. Он не прочь вкусно угоститься, любит веселую песню, охотно слушает хор, концерт, обожает оперу, но что он предпочитает всему, старый плут, так это бал. Взгляните, вся зала сияет, потолок горит тысячами огней, оркестр старается, сам возбужден, игриво настроенная молодежь брызжет весельем; и не только волнуется море очаровательных туалетов, не только развеваются тончайшие шарфы и кружева, не только великолепие бриллиантов соперничает с великолепием цветов, не только колеблется властно танец в ритмичном движении тела и души танцоров, но и уравнены все могучим чародейством; все до единого лица под маской, чтобы, прикрывшись куском картона,*

[1] Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. – М.: Искусство, 1990.

всякий мог бы высказать все, что пожелает, всякий мог бы выслушать все, что захочет, без излишней стыдливости и стеснения. Так должно быть, ибо так желает он, повелитель всех празднеств – Его Светлость Карнавал!»[1]

Постепенно Венецианский карнавал стал праздником богатых. Появились роскошные, шитые золотом и украшенные драгоценными камнями карнавальные костюмы, среди которых самыми популярными были костюмы персонажей итальянской «Комедии дель Арте». С середины XV века и до конца XVI организацией карнавальных праздников занимались общества молодых аристократов, которые различались цветом чулок. Со второй половины XVII века совершается процесс постепенного сужения, измельчания и обеднения обрядово-зрелищных карнавальных форм народной культуры. Происходит, с одной стороны, огосударствление праздничной жизни: она становится парадной, с другой – бытовизация ее, то есть она уходит в частный, домашний, семейный быт. Былые привилегии праздничной площади все более и более ограничиваются. Особое карнавальное мироощущение с его всенародностью, вольностью, утопичностью, устремленностью в будущее начинает превращаться просто в праздничное настроение. Праздник почти перестал быть второй жизнью народа, его временным возрождением и обновлением. «Почти», потому что народно-праздничное карнавальное начало, в сущности, неистребимо: суженное и ослабленное, оно все же продолжает оплодотворять собою различные области жизни и культуры.

В то же время образы с народной площади перекочевали в придворный маскарад, который изменил и стиль, и осмысление этого действа. Если раньше карнавал и маскарад всегда были двумя сторонами одной модели отношения к миру, то в период постепенного разрушения карнавальной культуры маскарад становится носителем – правда, довольно поверхностным – функций карнавала. Некоторые авторы понимают под маскарадом особый тип культуры, генетически связанный с народной карнавальной культурой, в частности, смеховой культурой Средневековья и Ренессанса, во многом на нее ориентирующийся (причем такая принципиальная ориентация на карнавальную культуру составляет важнейшее имманентное качество маскарад-

[1] URL: http://terramariana.org/index.php/istoriya-karnavala/

ной культуры), но одновременно онтологически и типологически противостоящей (и противопоставляющей себя) карнавалу.[1]

Обязательным элементом Венецианского карнавала были маски. Благодаря анонимности, которую маски обеспечивали, участники карнавала могли свободно предаваться сексуальным развлечениям, которые в обычной жизни были связаны со значительно большим риском. Самой известная и чисто венецианская маска называется «баутой». Таинственности ей придавало то, что маски–бауты делались со специально оттопыренной верхней губой: ударившись изнутри о глиняную или кожаную преграду, голос становился неузнаваемым. Баута – это способ «подменить» себя, отказавшись от собственного лица и тембра голоса.

Впервые использование масок в Венеции упоминается в документе от 2 мая 1268 года. Надо напомнить, что маски существуют с древнейших времен. Однако в те, древние времена, маска была связана с радостью смен и перевоплощений, с веселой относительностью, с веселым же отрицанием тождества и однозначности, с отрицанием тупого совпадения с самим собой; маска связана с переходами, метаморфозами, нарушениями естественных границ, с осмеянием, с прозвищем (вместо имени); в маске воплощено игровое начало жизни, в основе ее лежит совсем особое взаимоотношение действительности и образа, характерное для древнейших обрядово-зрелищных форм.[2]

Если в карнавале маска была в первую очередь средством обретения нового образа и новой сущности, выражая принципиально важную для карнавальной культуры идею обновления, рождения, то в маскараде она становится средством обмана, инструментом и способом сокрытия истинного лица и истинной сущности, утаивания, забвения. Не случайно так несхожи пышные, украшающие, развлекающие, праздничные маски, которые носят участники карнавала, и скрывающая глаза черная полумаска на бале-маскараде. Маска, оторванная от единства народно-карнавального мироощущения, обедняется и

---

[1] Воронько О. Ох, карнавал – дивовижний бал! // Краєзнавство. Географія. Туризм. 2004. № 6. С. 1-3.

[2] Карнавальная культура Возрождения. URL: https://vuzlit.ru/328230/karnavalnaya_kultura_vozrozhdeniya

получает ряд новых значений, чуждых ее изначальной природе: маска что-то скрывает, утаивает, обманывает и т.п.[1]

Примеру средневековой Венеции последовала вся католическая Европа. Карнавал пришел во Францию, Испанию, Португалию. Активное участие этих стран в работорговле привело к появлению в Европе и Америке большого количества чернокожих, которые, несмотря на обращение в христианство, во многом сохранили свою культуру, ее обычаи и ритуалы. Раз в год им разрешалось устраивать религиозные праздники. Они были посвящены чествованию Девы Марии и христианских святых, однако несли на себе глубокий отпечаток африканской культуры, с ее музыкой, обрядами, танцами, костюмами, масками.

Любопытной версией карнавала были мистерии, устраиваемые на Рождество. Мистерии сочинялись богословами, домашними учителями, юристами, учеными, врачами. Мистерии были массовым площадным самодеятельным искусством. До нашего времени дошла известная «Мистерия Ветхого завета». Ее размах был поистине огромным: 50 тысяч стихов, 38 отдельных эпизодов, 242 действующих лица. Эта мистерия изображала историю сотворения мира, восстание Люцифера против Бога, библейские чудеса. Велика была честь, оказываемая актеру, если ему предлагали сыграть Бога или ангелов, Люцифера, Адама или Еву. Но кроме таких мистерий, которые рассматривали глобальную сторону мироздания, создавались и постановки на житейские темы, поднимающие обычные, рядовые, но от этого не менее важные проблемы, интересовавшие общественность.

Одной из основополагающих особенностей карнавала является профанация, которая направлена на снижение традиционно высоких образов. Сюда же относятся и карнавальные кощунства, непристойности и даже вульгарные пародии на священные тексты. Именно эта особенность послужила причиной того, что французский король Карл IV в 1399 году запретил маскарады и карнавалы. В 1509 году эдикт парламента Франции подтвердил данное запрещение, и оно действовало вплоть до конца XVII века. В 1548 гду во Франции были запрещены мистерии.

---

[1] Опрос сегодняшних студентов НИУ ВШЭ, которых попросили назвать ассоциации на слово «маски» показал, что в качестве первой ассоциации возникали образы «маски-шоу», то есть маски, которые надевают на себя сотрудники правоохранительных органов во время обысков, затем шли маски спецназа, маски грабителей и т.п.

После падения Венецианской республики и постоянно усиливающейся борьбы католической церкви с языческими празднествами шумное проведение карнавалов постепенно стало утихать. Наконец, когда в 1797 году французские войска заняли Италию, декретом Наполеона карнавалы были запрещены, причем на долгие годы. Эту традицию возродили только тогда, когда Венеция превратилась в крупный туристический центр Европы и стала возрождаться к новой жизни: открывались новые музеи, театры, кафе и рестораны, гостиницы. Оказалось, что город полон туристов лишь в летнее время, а зимой все культурные постройки пустуют. Вот тут-то и вспомнили о карнавале, да не только вспомнили, но и активно принялись воплощать в жизнь идею его возрождения. И в 1980 году в Венеции на площади Сан-Марко после долгого перерыва вновь состоялся карнавал. Своеобразным знаком его стала бумажная голубка, взвивающаяся в небо. С этого дня бумажная голубка ежегодно взлетает в воздух, символизируя жизненную силу карнавала. Каждый год под конец зимы в Венецию стремятся туристы, причем такого наплыва не знает ни одна другая страна. Порой их количество превышает число проживающих в городе граждан.

Карнавалы в России XVIII—XIX веков

Народные потехи, связанные с переодеваниями и преображениями, восходящие еще к языческим временам, были известны на Руси с глубокой древности. Праздники зимнего и летнего солнцестояния, Петров день, масленица не обходились без ряженых. Игрища скоморохов со времен крещения Руси преследовались, как и игры в карты, кости («зернь») и даже шахматы и шашки («тавлеи»). Церковь терпела ряженье как дань старинному обычаю, но не одобряла, как и всякое лицедейство, – даже в середине XIX века актеры, выходя на сцену, снимали с себя нательные кресты, чтобы не осквернять их своим недостойным ремеслом. Только Иван Грозный время от времени пренебрегал своим высоким положением и устраивал на опричных пирах пляски в «машкерах» (масках) и костюмах, сам нацеплял личину и принуждал к тому же своих приближенных. На одном из таких пиров произошел эпизод, легший в основу известной

баллады А.К. Толстого «Князь Михайло Репнин»,[1] герой которой, возмутившись царским непотребством, растоптал маску ногами и был тут же убит за неповиновение. Языческие обычаи, нередко весьма откровенные, как «обегание огородов» обнаженными женщинами в сумерках, костры и игрища на Ивана Купала, несмотря на все попытки их вытравить, продержались до начала XX века. Зимние забавы: катание на коньках, спуск с ледяных гор – развлекали все слои общества. Традиционны были кулачные бои: поединки и «стенка на стенку».

Особенностью древнерусской смеховой культуры является разделение бытия на «мир» и «антимир». «Кромешный» мир всегда пытается перевернуть наличное бытие. В отличие от утопического западноевропейского жизнеутверждающего смехового мира, где царит изобилие, плодородие, благополучие, «опричный» древнерусский мир беден, неблагополучен, бесстыден, богохулен (кощунственен). Если западноевропейский смех переворачивает официальное бытие из вертикали в плоскость горизонтали, то для древнерусского «антимира» характерно движение только в плоскости вертикали. Перевернув реальность, антимир теряет свое значение, поскольку сам становится действительностью.[2]

Отличительной особенностью древнерусской народной культуры, является театральность и зрелищность, разделение на зрителей и актеров, в то время как Западу было присуще единение всех участников в карнавальном действе.

Святочные игрища допетровской поры не отличались пресной благопристойностью. Пусть пристрастны церковные обличения, хотя бы тот же указ патриарха Иоакима 1684 года с инвективами против «многих сквернословии блудных нечистот и прочих грехопадений», хмель карнавала, дух разгула и буйного веселья невозможно было вытравить указами. На святках делали то, что обыкновенно считалось дурным и запретным: ряженые устраивали эротические забавы, пели эротические песни, инсценировали жениханье и т.д.

Ю.М. Лотман и Б.А. Успенский обратили внимание на одно весьма примечательное различие между языческими

---

[1] Толстой А.К. Князь Михайло Репнин. URL: lit-classic.ru/index.php?fid=1&sid=17&tid=1936

[2] Карнавал и культура смеха. URL: https://s30556663155.mirtesen.ru/blog/43178811638/karnaval-i-kultura-smeha

элементами в западноевропейском карнавале и в аналогичных ему русских обрядах. В западноевропейском карнавале действует формула: «смешно – значит, не страшно», поскольку смех выводит человека за пределы того серьезного средневекового мира, где он делается жертвой социальных и религиозных «страхов» (запретов). В русском смехе: от святочных и масленичных обрядов до «Вечеров на хуторе близ Диканьки» Н.В. Гоголя – «смешно и страшно». Игра не выводит за пределы мира как такового, а позволяет проникнуть в его заповедные области, туда, где серьезное пребывание было бы равносильно гибели. Поэтому она смешная и опасная одновременно. Так, святочные гадания – один из наиболее веселых моментов крестьянского календаря – одновременно и страшны (вечера с 1 по 5 января старого стиля так и именуются: «страшные вечера»). Они подразумевают игру с нечистой силой и в целом ряде случаев сопровождаются демонстративным отказом от Христианства (гадающие обычно снимают крест) и прямым призыванием чертей.

В XVII веке с ростом городов, с постепенным приходом в город на житье и заработки крестьянской народной массы в городскую среду мощно вливалось деревенское народное творчество. Вхождению фольклорных мотивов, форм, приемов, элементов в живую ткань городского карнавала, в его драматургию и преображенную художественную среду праздника способствовало то, что между сельским и городским фольклором на первых порах не существовало резких границ, ибо в деревне и в городском посаде бытовали традиции общей народной культуры. Скоморошество – одно из звеньев отечественной карнавально-праздничной культуры с ее богатыми традициями, историческим опытом использования в сельских местностях и в городах в дни празднеств смешанного языческо-церковного календаря: святочных и масленичных гуляний, майского праздника весны, праздника Ярилы на Троицу, июньского – Ивана Купалы. Все эти праздники с песенно-плясовыми и игровыми шествиями усвоили от скоморошьих забав слово и звук, танец и краску, диковинный костюм и маску, элементы бутафории и реквизита, двор из свежерубленных деревьев и ветвей, цветочных гирлянд, цветного тряпья и рогожи, смешных и «страшных» чучел, кукол, фигур.[1]

[1] Рябцев Ю.С. История русской культуры XVIII-XIX вв. – М.: Владос, 1997.

К концу XVII столетия скоморошество как мощное явление народно-праздничной и фольклорной культуры исчерпало себя. Однако, проникновение в городскую среду европейского карнавала позволило в значительной мере возродить и отдельные формы языческой культуры.

В России карнавально-маскарадная традиция получила культурный импульс с реформами Петра I. До него переодевание в основном было прерогативой святочных и масленичных обрядов и культивировалось в народной среде на уровне массовой культуры. В светской же культуре допетровской эпохи ни о каком переодевании в чужой костюм не могло быть и речи. До Петра I в высшем слое русского общества не существовало почти никаких веселий. Это общество воспитывалось под неусыпным влиянием византийского аскетизма, запрещавшего все лучшие стороны человеческого развития. Аскетизм объявлял свободную науку ересью, творчество – соблазном, музыку, пение, пляску и т.д. – «хульной потехой» и «богомерзким делом». Реформы Петра I затронули не только государственную, социальную и политическую структуры, но и коренным образом изменили сферу быта.

Одевшись в голландское платье, юный Царь Петр Алексеевич открыл занавес первого и наверно самого радикального маскарада, когда бы то ни было происходившего на Руси. Реформы Петра I для массового русского человека явились в образе страшного маскарада. Петр I не просто ввел в России европейский костюм, а одел ее в «чужой» костюм, посягнув при этом не только на одежду, но и на само лицо своих подданных, заставив их обрить бороды. Не случайно русские философы-славянофилы обвиняли Петра I в том, что он разделил народ, одев дворянство в европейскую одежду. Дворянство тем самым не просто отделилось от крестьянства, но и стало восприниматься своим же народом, как «иностранцы», одетые в чужое «немецкое» платье.

По наблюдениям Ю.М. Лотмана, в петровскую эпоху «сфера бытового поведения сделалась маркированной. Оставаясь именно бытовой и противопоставленной высоким формам государственного поведения, она начала восприниматься как семиотически насыщенная». Происходил «бурный рост знаковости бытового поведения», «перемещение европейских норм быта в петровскую Россию сопровождалось глубоким функциональ-

ным сдвигом: тот самый быт, который на Западе был немаркированный и свой, в России делался маркированным и чужим».[1]

Карнавальные празднества в России – явление дуалистического (двойственного) порядка: с одной стороны, они оказались заимствованными из опыта европейской карнавальной культуры и на первых порах насильственно насаждались верховной властью, с другой – имели свои крепкие национальные корни в народной праздничной культуре, хранящей опыт организации и декорирования театрально-зрелищных языческих и религиозных (христианских) праздничных шествий, непременными атрибутами которых являлись маски, переодевания, преображения их участников.

Осознавая глубину воздействия на массовое сознание театральных представлений, Петр I начал использовать элементы переодевания в своей борьбе за реформы. Так возникла и начала развиваться в России традиция аллегорических маскарадов, в которых на первый план выступали аллегорические сюжеты, чаще всего с дидактическим подтекстом, выраженные набором сцен и жестов. Такие маскарады были тщательно продуманы и ставились как серьезные театральные представления. Рисовались и строились декорации, шились специальные костюмы, актеры разучивали роли, а зрители смотрели на этот спектакль из окон, с балконов и крыш домов. Главной их формой, сохранявшейся на протяжении почти полувека, были маскарадные процессии, количество участников которых нередко доходило до тысячи человек. Участники процессий распределялись по группам, в каждой из которых была своя центральная фигура: Бахус, Нептун, Сатир или другие римские боги.[2]

Для Петра I важно было вырвать у Церкви ее авторитет и, понимая пародийную и комическую сущность маски, он включал в эти процессии и аллегорические фигуры, одетые в маски, высмеивающие церковных иерархов. Таким образом Петр I боролся с церковной оппозицией в лице Патриарха Никона, который выступал против нововведений. Петр I не раз лично принимал участие в написании сценария к очередному маскарадному шествию.

---

[1] Лотман Ю.М. Бытовое поведение и типология культуры в России XVIII в. URL: http://danefae.org/pprs/lichaczov/lotman.htm

[2] Семенова Л.Н. Очерки истории быта и культурной жизнь первой половины XVIII в. – Л.: Наука, 1982. С. 69-70.

Эти первые карнавалы для простонародья, проходившие в Петербурге и в Москве, еще были диковинной неожиданностью, хотя и принимались восторженно. Карнавальный смех сближал всех, иллюзорно уравнивал, на период празднества сглаживал конфликты и противоречия и гласно, громко утверждал успехи политико-экономических и культурных преобразований, демонстрировал торжество правящего класса, поднимающихся буржуазии и купечества, прославлял абсолютную власть.

Елизавета Петровна, как известно, безумно любила придворные развлечения, маскарады и карнавалы с представлениями, шествиями и сюрпризами. Раз в неделю на маскарады собирались члены двора и представители знати, приглашенные императрицей. Обычно – человек 150-200. В другой день устраивали маскарады для всех сановных лиц в звании не ниже полковника. Таковых в столице набиралось до 800. Иногда во дворец допускалось даже именитое купечество. Молодой, стройной императрице очень шли мужские наряды, поэтому она изобрела особый вид маскарада под названием «метаморфоза». Мужчины являлись во дворец в широченных платьях с фижмами, а дамы – в мужских костюмах. Масок не надевали. Большинство участников таких маскарадов выглядело уродливо в своих нарядах. Одна лишь императрица одинаково хорошо смотрелась в любом костюме.

Все эти карнавалы, маскарады, балы должны были доказывать, что Россией правит просвещенный монарх, под скипетром которого расцветут науки и искусство, восстановятся закон и справедливость, будут попраны пороки. В духе своего времени создатели карнавального представления верили в воспитательную силу сатирического «изъявления гнусности пороков».[1]

Екатерина II, как и Елизавета, очень любила маскарады. Каждую пятницу во дворце собирались до 4 тысяч человек, и часто трудно было угадать, кто скрывается под маской. На маскараде интриговали, дразнили, не рискуя быть разоблаченными. Сама Екатерина любила ездить на чужие маскарады инкогнито и разыгрывать тех, кто не узнавал ее. Екатерина сохранила и приумножила традиции придворных маскарадов, при ней, как никогда ранее, происходили самые большие народные гуляния с

[1] Танцерова І.В. Народная смеховая культура // Все для вчителя. 2003. № 13-14. С. 60-61.

карнавалами. Во время карнавала функционировали торгово-ярмарочные ряды, буфеты, были развлекательные помещения для театрализованных представлений, танцевальные залы. Всюду размещались аттракционные забавы, качели, карусели. Художественная среда гуляния носила карнавально-зрелищный характер. В XIX веке высшему обществу маскарады начали нравиться, и наряду с общественными стало появляться множество маскарадов, устраиваемых в частных домах. Со временем маскарады стали настолько популярными, что, когда после Отечественной войны 1812 года возникла необходимость создания капитала (фонда) в пользу раненных и инвалидов, правительство решило собрать его с помощью средств от проведения именно публичных маскарадов.[1]

В 1816 году императором Александром I был подписан и соответствующий указ о том, что каждый театр в государстве обязан раз в год давать маскарады для увечных воинов. В царствование императора Николая I маскарады стали более регламентированным удовольствием и на их проведение надо было получать особую «привилегию». И в конце XIX века уже не было былого размаха карнавальных праздников: они масштабно мельчали, жили спорадической жизнью, заменялись театрализованными представлениями, мини-шествиями. Подобная скудость зрелищ общегородского типа была не случайной: власти уже не стремились задействовать в праздник весь город, не желали исторических аналогий и сопоставлений, а главное – были запрещены обязательные для карнавала сатирические высмеивания негативных явлений общественной жизни.

Последний период всплеска интереса к маскарадам и костюмированным балам относится к началу XX века. В эти годы больше всего ценилась историческая точность костюмов и балы сделались «тематическими»: античными, рококо, в стиле Директории, этнографическими. В 1903 году в Зимнем дворце состоялся грандиозный исторический бал, все участники которого оделись в русские придворные костюмы XVII века: боярышень, стольников, стрельцов, бояр и т.п., выполненных с исключительной достоверностью и богатством. Император Николай II и его жена Александра Федоровна приняли участие в этом празднике, наряженные в царские костюмы тех времен.

[1] Шендрик А.И. Теория культуры. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, Единство, 2002.

Карнавалы – день сегодняшний

Список мест, жители которые ежегодно являются свидетелями красочного и шумного шествия, включает в себя, кроме общеизвестных Венеции и Рио-де-Жанейро, Монако, Лондон, Мальту, Амстердам, Новый Орлеан, Атланту, Нью-Йорк, Кельн, Квебек, Канарские острова, Доминиканскую республику, Сан-Франциско, Барбадос. Каждый карнавал имеет собственную историю и традиции, собственный неповторимый стиль.

Существует Ассоциация европейских карнавальных городов (FECC), основанная в 1980 году и находящаяся под патронатом Комитета Еврокомиссии по Образованию и Культуре с 2000 года. На сегодняшний день FECC представлена национальными комитетами 46 государств. Россия вошла в FECC в 1992 году, и в настоящее время российская секция состоит из 11 участников, представляющих различные регионы страны. Основополагающими целями деятельности FECC являются сохранение и пропаганда карнавальных традиций как важной части мирового культурного наследия и содействие развитию карнавального движения в разных странах. Достижение этих целей осуществляется посредством установления прямых связей с карнавальными комитетами европейских стран; прямых обменов карнавальными группами и делегациями по принципу культурных обменов; консультирования и обмена опытом по вопросам организации и финансирования карнавалов; непосредственного обмена опытом и идеями среди участников карнавальных движений в рамках ежегодных международных Конвенций. Таким образом, очевидно, что в современном обществе традиция проведения карнавалов получила широкое распространение.

Карнавал в Венеции (*Приложение 4*)

Венецианский карнавал проводится за 40 дней до Пасхи, в «мардигра» – «день покаяния», первый день поста, но массовые праздники начинаются уже за две недели до этого, когда над центральной площадью города, Сан-Марк, пролетает голубь. В давние времена в день открытия карнавала по канату, закрепленному между колокольней и соседним дворцом, пускали узника, который сверху осыпал землю лепестками роз. Если несчастный доходил до конца, надеялись на хороший год, если падал – ожидали плохих времен. Впоследствии узника заменили

акробатом, а затем искусственным деревянным голубем, из которого на площадь сыпались цветы. В 2001 году горожане решили возобновить забытую традицию и вместо искусственного голубя по канату опять заскользил акробат, одетый в костюм ангела. Вообще же, карнавал – это представления в театрах, дворцах, кофейнях и небольших игровых домах, это атмосфера общего праздника, когда в толпе простые люди смешиваются с аристократами и за масками не угадаешь, кто где. Всюду танцоры и жонглеры, продавцы зелья и жареных яблок, актеры комедии «Дель арте» и заклинатели змей. На городских площадях – «исторические» концерты, фейерверки. Музыка и вино льются рекой. В театрах идут карнавальные спектакли, в древних дворцах – балы-маскарады для элитной публики. Одно из самых эффектных зрелищ венецианского карнавала – парад украшенных лодок и гондол. Однако карнавал не является исключительно венецианской традицией. Подобные костюмированные действа происходят во многих странах мира.

Бразильский карнавал (*Приложение 5*)

История бразильского карнавала уходит корнями в далекое прошлое. Считается, что начало массовым гуляньям положили древние ритуалы встречи весны, сбора урожая, начала сева. Такие праздники были необходимым элементом психологической разрядки, так как человек мог позволить себе снять все запреты традиционной морали. Когда древнее язычество сменилось христианством, карнавалы стали единственным связующим звеном, которое соединяло озабоченного спасением своей души человека и его земную сущность. Также считается, что история и традиции бразильского карнавала берут свое начало с так называемого Потешного дня – “entrudo”. В этот день было принято дурачить друг друга, обливать водой, обкидывать сырыми яйцами, кукурузой и фасолью. Девушки целились с балконов в парней, которые им приглянулись, и это воспринималось как заигрывание. В такой день на улицах устраивался настоящий балаган: велась яростная битва между горожанами. Те, кто не успевал вклиниться в толпу, обливали участников мероприятия водой с балконов. И все это безумие сопровождалось веселыми песнями и танцами. Вскоре к народной забаве присоединились африканские рабы, принеся с собой традиции «черного континента». Позже переселенцы из Италии и Франции привезли в

Бразилию мотивы венецианских карнавалов. В XIX веке бразильский карнавал уже впитал в себя некоторые европейские традиции. Тогда впервые на празднике появились парады украшенных автомобилей, сказочные персонажи, яркие костюмы и маски.

В 1840 году в Бразилии был проведен первый костюмированный бал, а в 1928-м появились первые школы самбы, вскоре этот танец распространился по всей стране и стал незаменимым атрибутом карнавала. В 1852 году возникла традиция «зеперейра», когда по улице идет группа людей и каждый из них колотит в барабан. Это шумное шествие тоже стало обязательным элементом карнавала. В 1889 году была написана первая песня-марш специально для карнавала. В дословном переводе она называлась «Посторонитесь, я хочу пройти». Со временем этот праздник впитал в себя множество разнообразных традиций, превратившись в самый масштабный и зажигательный праздник современности. В 1907 году в Рио была специально создана «Авенида Сентраль» – арена, на которой теперь ежегодно проводят основное праздничное действие. Первый официальный парад состоялся в 1935 году на Площади 11-го Июня. В 1984 году было закончено строительство уникального трехэтажного сооружения «Самбадрома», на котором 70 тысяч зрителей могут насладиться карнавальным зрелищем.

Сегодня Бразильский карнавал – это общенациональный праздник, который в конце февраля за семь недель до Пасхи постоянно проводится в Рио-де-Жанейро. Мероприятие отличается не только от европейских карнавалов, но и от других праздников, которые проходят в близких по духу латиноамериканских странах. Под звуки самбы толпы беззаботных людей, одетых в блестки и перья, несколько дней поддаются разгульному веселью. В празднике принимают участие все жители страны, кроме того эти массовые гулянья привлекают в Рио тысячи туристов. Официально карнавал длится четыре дня (неофициально его празднуют неделю, а то и больше), во всех городах в этот период закрываются магазины и государственные учреждения – вся страна погружается в феерию праздничного шоу. Еще один закон бразильского фестиваля: обнажаться! Конечно, правилами запрещена полная нагота, поэтому зрители довольствуются пикантными костюмами. Некоторые из них сводят с ума не только туристов из скромной Европы, но и местных жителей, которых, казалось бы, уже ничем не удивишь.

Заканчивается карнавал парадом школ самбы. Он длится три ночи подряд, зрители восторженно встречают движущиеся платформы, на которых под зажигательные звуки самбы танцуют полуобнаженные красавицы. Это действие сопровождается ревом барабанов и взрывами фейерверков. Стоит отметить, что каждый житель Бразилии считает себя ревностным католиком, но раз в году все они принимают активное участие в карнавале. Церковь не считает этот праздник богоугодным делом, но не запрещает, поскольку даже в дни карнавала на стадионах проходят многотысячные мессы.

Карнавал на Канарских островах

Празднование на Канарских островах стало вторым в мире по масштабам и популярностью действом после карнавала в Рио-де-Жанейро. Считается, что история карнавала в Санта Круз де Тенерифе начинается с XVIII века, когда зажиточные семьи острова постоянно проводили в своих домах костюмированные балы, на которых люди были одеты в смешную одежду. Предполагают, что традиция надевать на карнавал маску родилась именно в этом городе: почти на всех фиестах женщины Санта Круз де Тенерифе появлялись на улице Пилар со спрятанными лицами.

Не только знать, но и простые люди тоже проводили в своих местечках карнавалы, невзирая на то, что власть и церковь запрещали народу танцевать и шутить, одевшись в «легкомысленные» карнавальные костюмы. Самая главная ночь праздника связана с выборами королевы карнавала. Присваивается титул королевы самой очаровательной, самой красивой и выносливой девушке. Над нарядом, предназначенным для обладательницы этого титула, коллективы модельеров, дизайнеров и швей работают на протяжении многих месяцев. Именно столько времени нужно, чтобы воплотить в реальность необычную фантазию и создать «королевский» костюм, вес которого иногда достигает сорока килограммов.

Главные атрибуты карнавала в Санта Круз де Тенерифе – танцы на площади города, в которых принимают участие тысячи «масок». Начинают танцевать в 8 часов вечера и безостановочно продолжают (те, кому это по силам) до утра. В 1987 году здесь одновременно танцевали свыше 200 тысяч человек. Заканчиваются карнавальные праздники «похоронами» сардины:

картонную рыбу сопровождают люди в масках и неутешные «вдовы» (их, как правило, изображают усатые мужчины), на улицах слышны стоны и плач. В конечном итоге «сардину» сжигают, а ее пепел закапывают на пляже в том месте, где предполагается начать карнавал в следующем году.

Карнавал в Ницце

Первое упоминание о карнавале в Ницце относится примерно к 1294 году, когда Шарль Анжуйский, граф Прованский отметил, что провел там веселые дни праздника. Карнавал проходит в Ницце ежегодно, исключением стали только годы Второй мировой войны и войны в Персидском заливе (в 1991 г.). Парады, карнавальные процессии в вечернем освещении, битва цветов на Променад дез Англез, спектакли, концерты, престижные банкеты – все это длится 15 дней. «Его Величество Карнавал» прибывает на центральную площадь Массена с почестями, в сопровождении свиты, и во время его вымышленного правления возможны любые безрассудства. В карнавальном Параде цветов (первый был организован в 1876 г.) принимают участие 20 украшенных живыми цветами тележек и около 600 гигантских большеголовых кукол, изготовленных специально для этого события. Самые очаровательные манекенщицы Голубого берега в нарядах, декорированных блестящими стразами, бросают цветы публике, которая сидит на трибунах. Музыкальные группы из разных стран и уличные театральные труппы втягивают в действо туристов и горожан. А вечером начинается Парад света. Финальный парад проходит на Масленицу: по традиции Его Величество карнавал сжигают на костре, который обычно раскладывают на городском пляже.[1]

Карнавал в Испании

Карнавал в Кадисе на юге Испании отличается от всех других проведением большого количества конкурсов любителей поесть. Конечно, и здесь важными остаются маскарадные костюмы, которые могут быть индивидуальными или же сделанными

[1] Ястребицкая А.Л. Праздники и торжества в средневековой Европе в свете современных исследований: темы, проблематика, подходы к изучению (Обзор материалов конф. в Падерборне, 1989 г.) // Социал. и гуманит. науки. Отеч. и зарубеж. лит. Сер. 5. История. – М.: ИНИОН, 1995. № 2. С. 33.

«для двоих», а то и для целой компании. В Кадисе считается позорным пропустить «Карусель-хор» – выступление хоров на главной площади, куда тысячи людей приходят специально для того, чтобы насладиться прекрасным пением и выбрать исполнителей, которые им больше всего понравились.

Карнавал в Германии (*Приложение 6*)

Ежегодно в последних числах февраля и начале марта Германия буквально на глазах преображается. Канун Великого поста в Германии знаменует долгожданный праздник – карнавал. Разные регионы Германии называют это действо по-разному: “Fasching”, “Fastnacht”, “Karneval”. Карнавалы проводятся не по всей территории Германии, а лишь в ее католических регионах. Общеизвестными являются празднества в Дюссельдорфе, Майнце и Кельне. Карнавальные костюмы, песни, веселые танцы и шествия поражают своей яркостью, живостью и настроением. Готовятся к карнавалам с той тщательностью, которую сами немцы называют «звериной серьезностью»: в 11 часов 11-го дня 11-го месяца в Майнце, Дюссельдорфе, Кельне и Бонне создаются карнавальные комитеты. А затем в каждом городе кипит работа: обновляются реквизит и гардероб, обсуждаются кандидатуры уважаемых граждан на роль «принца карнавала», которому в «розовый понедельник» (последний день праздников) обербургомистр торжественно передает ключ от ратуши и… власть. В костюмированных балах и уличных шествиях обычно принимают участие все, кроме медиков и полицейских.

Карнавал в Нидерландах

По традиции, бургундские земли Нидерландов – Лимбург и Северный Брабант – полностью отдаются стихии праздника. В эти дни нет ни государственной, ни общественной власти: все подлежит негласному закону громкого и веселого карнавала, а избранный всенародно принц замещает временно самого бургомистра. Карнавальное шествие проходит под самбу (как в Бразилии), праздник начинается в субботу и длится до вторника. Под звуки музыки и грохот барабанов народ танцует и веселится, рекой льются спиртные напитки. Считается, что карнавальные маски и костюмы отпугивают злых духов на целый год.

Карнавал в Венгрии

В Венгрии на карнавале можно увидеть как одетые в длинношерстные звериные шкуры, в раскрашенных ярких масках жители прощаются с зимой. В руках у всех – колокольчики, которые веселят или пугают весь город. Этот праздник прощания с зимой и встречи весны заканчивается торжественными и очень веселыми похоронами Масленицы.

Карнавалы в России (*Приложение 7*)

Маскарадно-карнавальные традиции сохранились в России и в наши дни, хотя они, начиная с советских времен, утратили свою глубинную суть и изменили форму почти до неузнаваемости. Культовый фильм Эльдара Рязанова «Карнавальная ночь», очень далекий от мрачных реалий пятидесятых годов, – тому подтверждение.

В современной России карнавалы устраиваются в некоторых городах во время шествий как одна из частей празднования Дня города. Отдельные гражданские массовые карнавалы проводятся в Санкт-Петербурге – Пушкине (Международный Царскосельский карнавал), Иркутске (Иркутский карнавал «Шагаем вместе»), Самаре (Самарский карнавал), Геленджике (карнавал «Геленджику улыбается Солнце»).

Все более востребованными становятся разнообразные празднества карнавального типа, заимствованные из других культур. Например, чрезвычайно популярны в России «День Святого Валентина» и «Хэллоуин».

Фестиваль красок Холи пришел в Россию из Индии. Ежегодно он собирает сотни тысяч людей. Главное – как можно сильнее раскрасить себя и окружающих разноцветными красками. Считается, что чем сильнее ты испачкан краской, тем больше добрых пожеланий на тебя направлено.

День объятий отмечается 21 января. Согласно традиции праздника, заключить в дружеские объятия можно даже незнакомых людей. В этот день также проводятся различные флешмобы, связанные с объятиями.

Обычай отмечать **День поцелуев** придумали в Великобритании, а потом ООН учредила его как международный праздник с датой празднования 6 июля каждого года. Россия присоединилась к празднованию дня поцелуев сравнительно

недавно. Отмечается этот день проведением веселых конкурсов, установлением новых рекордов в длительности поцелуев.

Фестиваль водных фонариков родом из Китая. Именно там, согласно древней легенде, местные жители спускают на воду бумажные фонарики в форме лотосов и просят реку о самом заветном. В Китае считают, что воды рек обращаются вокруг всего мира, и плывущий по их волнам цветок всегда найдет адресата. В последнее время этот фестиваль очень популярен в России.

Следует отметить, что карнавальные мотивы и образы в настоящее время активно используются при создании разного рода инсталляций и жанровых картинок. Если в недавнем прошлом нас удивляли и радовали «живые скульптуры», привлекавшие внимание туристов, в разных городах мира (*Приложение 8*), то сейчас творческий потенциал «карнавальных креативщиков» проявляется уже в более разнообразных формах (*Приложение 9*).

ГЛАВА 6
КАРНАВАЛЬНЫЕ ИГРЫ В ЭПОХУ ГЛОБАЛИЗАЦИИ

«Азартнее всего играют те, кто утратил душевный покой.»
Эрик Берн

6.1. Игра и карнавал в системе удовлетворения потребностей современного человека

Подытоживая сказанное выше, можно констатировать, что древнеримский принцип «хлеба и зрелищ», обеспечивавший стабильность и относительное спокойствие в императорском Риме, в современном мире существенно трансформировался.

Во-первых, усложнились требования и к «хлебу», и к «зрелищам». «Хлеб» превратился в бесконечные изыски кулинарного искусства разных народов, непрерывно предлагаемые

бесчисленными ресторанными заведениями, с одной стороны, и кулинарными шоу на всех каналах телевидения – с другой стороны. «Зрелища», под которыми бедный римлянин понимал бои гладиаторов, теперь стали гигантской индустрией, непрерывно производящей тысячи часов ужасающих, развлекающих, усыпляющих и прочих сюжетов. Сотни телевизионных каналов в круглосуточном режиме предоставляют любому индивиду любые зрелища: хоть самые изощренные, хоть самые примитивные.

Во-вторых, современному человеку уже мало просто «хлеба и зрелищ». У него теперь достаточно времени, чтобы попытаться реализовать так называемые высокие потребности, которые в знаменитой пирамиде А. Маслоу находятся на самой вершине. В терминах А. Маслоу речь идет о потребности в самоактуализации. Самоактуализация – центральный термин гуманистической психологии, в рамках которой под ним понимается как желание человека стать тем, чем он может быть, так и стремление к реализации всех возможностей и способностей, заложенных в человеке. По утверждению А. Маслоу, самоактуализация может стать мотивом поведения человека лишь тогда, когда полностью или частично удовлетворены все другие его потребности.[1]

И хотя В. Франкл довольно резко развенчивает идею самоактуализации как главной потребности человека, ссылаясь на то, что самоосуществление и самореализация достижимы лишь как результат, но не как интенция,[2] можно согласиться с М. Мамардашвили, который говорил по этому поводу: «Фундаментальная страсть человека – дать родиться тому, что находится в зародышевом состоянии, осуществиться. Чаще всего история –

---

[1] Маслоу А. Дальнейшие рубежи развития человека. - М., 1999.

[2] «Лишь в той мере, в какой мы забываем себя, отдаем себя, жертвуем себя миру, тем его задачам и требованиям, которыми пронизана жизнь, лишь в той мере, в какой нам есть дело до мира и предметов вне нас, а не только до нас самих и наших собственных потребностей, лишь в той мере, в какой мы выполняем задачи и требования, осуществляем смысл и реализуем ценности, мы осуществляем и реализуем также самих себя». (Франкл В. Человек в поисках смысла. - М., 1990. С. 29.) А вот еще одна цитата: «Самоактуализация – это не конечное предназначение человека. Это даже не его первичное стремление. Подобно счастью самоактуализация является лишь результатом, следствием осуществления смысла. Лишь в той мере, в какой человеку удается осуществить смысл, который он находит во внешнем мире, он осуществляет и себя. Если он намеревается актуализировать себя вместо осуществления смысла, смысл самоактуализации тут же теряется». (Там же. С. 58-60.)

это кладбище несостоявшихся рождений, неосуществленных надежд и стремлений к свободе, любви, мысли. Страсть человека в том, чтобы осуществиться...».[1] В другой своей работе М. Мамардашвили вновь повторяет: «Главная страсть человека – это быть, исполниться, состояться».[2]

Констатируя это положение, невозможно не упомянуть знаменитую книгу Э. Фромма «Иметь или быть?», в которой этот известный философ и психолог обосновал идею о том, что любому человеку, вступающему в самостоятельную, ответственную жизнь, культура предлагает два способа организации своей жизни: обладание и бытие. Автор не скрывает своего отрицательного отношения к обладанию как способу организации своей жизни. Следуя многовековой аскетической традиции, Э. Фромм уверяет, что человек, ориентированный на обладание, зависит от того, что имеет: от денег, престижа, собственного «Я», – иными словами, от чего-то, что находится вне его самого. И все, чем люди обладают, может быть потеряно. «Если я – это то, что я имею, и если я теряю то, что я имею, то кто же тогда я есть?» – спрашивает Э. Фромм. И отвечает: «Не кто иной, как поверженный, опустошенный человек, жалкое свидетельство неправильного образа жизни».[3]

Под бытием Э. Фромм понимает такой способ существования, при котором человек и не имеет ничего, и не жаждет иметь что-либо, но счастлив, пребывает в единении с миром, продуктивно использует свои способности. Э. Фромм утверждает, что человек, ориентированный на бытие, не испытывает тревоги и неуверенности, порождаемых страхом потерять то, что имеет. Если я – это то, что я есть, а не то, что я имею, никто не в силах угрожать моей безопасности и лишить меня чувства идентичности: центр моего существа находится во мне самом; мои способности быть и реализовать свои сущностные силы – это составная часть моего характера, и они зависят от меня самого.

Внимательный анализ культур (а не только изучение высказываний героев, пророков, учителей жизни, на которых опирается Э. Фромм) показывает, что и обладание, и бытие есть две фундаментальные ориентации, два взаимосвязанных способа самоосуществления человека. Суть ориентации на обладание

---

[1] Мамардашвили М. Европейская ответственность // ЛГ. 1991. № 9.
[2] Мамардашвили М. Как я понимаю философию. – М., 1990. С. 180.
[3] Фромм Э. Иметь или быть? – М., 1986. С. 135-136.

заключается в стремлении индивида подчинить себе мир, присвоить его, включить в круг своей власти, иметь возможность распорядиться им в любой момент по своему усмотрению. Суть ориентации на бытие заключается в стремлении индивида «впечатать» себя в этот мир, сделать его другим, соответствующим идеалам этого индивида. Истина состоит в том, что оба способа существования: и обладание, и бытие – суть необходимые механизмы реализации потенциальных возможностей человеческой природы. Учитывая, что эти два противоречивых стремления живут в каждом человеке, можно сделать вывод, что ответственность за то, какое из этих двух стремлений станет доминирующим, берет на себя социальная структура общественной системы через постулируемые ею ценности и нормы.

Отдельного рассмотрения заслуживает потребность в идентичности, достижении психосоциальной тождественности. Индивид, «заброшенный» в многоликий мир вещей, явлений и символов, не в состоянии автономно осознать их назначение и смысл. Поэтому он нуждается в системе ориентации, которая дала бы ему возможность отождествить себя с неким признанным образцом. Обладать идентичностью – значит иметь устойчивые цели и специфические личные качества, необходимые для успешного выполнения установленных обязанностей.

Американский психолог Э. Эриксон указывал, что любые явления общественной и частной жизни рассматриваются индивидом сквозь призму их соответствия определенному имиджу, паттерну (модели), идентичности. Достижение идентичности означает умение прочно занять свое место в жизни. По мнению Э. Эриксона, каждый человек старается найти такие способы включения в конкретно-историческую реальность, которые позволяют ему с минимальными потерями разрешить внутренние и внешние противоречия и конфликты. Удается это далеко не всем.

Современные ученые также указывают на то, что «идентичность – это в разной степени артикулированное, остро и интенсивно переживаемое индивидом, группой, социумом чувство их принадлежности к "своему" миру: самоотождествление с определенной социокультурной средой, ее нормами и ценностями; весьма высокая потребность в одобрении своих действий самой личности (группы) со стороны такой среды и ее авторитетов; чувство неотъемлемой принадлежности к генетическим, историко-культурным, духовным корням этой среды;

ощущение и осознание неразрывной связи своего собственного будущего с перспективами этой среды».[1]

В случае неуспеха, неудачи происходит потеря психологической самотождественности, возникает чувство неуверенности и нестабильности. Если в окружающей деятельности нет социальной модели, с которой человек стремится и мог бы себя индентифицировать, наступает кризис идентичности. Преодоление такого кризиса – центральная проблема формирования личности. Лишь после этого, согласно теории Э. Эриксона, человек обретает чувство единства со своей средой.

Если кризис идентичности не преодолен, возникает состояние острой диффузии идентичности (провал в развитии), что нередко выражается в деструктивных поступках, порою даже криминальных. Оказавшийся в подобной ситуации индивид стремится выйти из кризиса. Время, используемое для обретения новой идентичности, Э. Эриксон называет психическим мораторием.[2]

Обретение идентичности обеспечивается интериоризацией неких мифологем, вера в которые связывает воедино членов данной общности. Иногда идентичность определяется через обладание какими-либо предметами, навыками или умениями, имеющими символический характер, или через выполнение специфических действий. Так, совершение хаджа – паломничества к центрам исламского мира – и владение арабским языком являются жесткими маркирующими признаками принадлежности к исламской общности.[3]

Пространство циркулирующих в российском обществе категорий, именуемых этнической, национальной, гражданской идентичностью, представляет собой рыхлое, противоречи-

---

[1]Глоссарий по политической психологии, 2003. URL: http://2013lib.ru/dictionary/8/word/identichnost

[2] Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. – М., 2006.

[3] Говоря об идентичности, следует иметь в виду, что человек так трудно и нервно борется за свое повседневное выживание, что не хочет тратить силы на доморощенное философствование. Из простой экономии жизненных сил он склонен скорее безоговорочно принять, чем критически опровергнуть любую общепризнанную иллюзию. Люди готовы сплачиваться вокруг любой идеи, часто весьма отвлеченной, часто входящей в откровенное противоречие с жизненной практикой, и в этом духовном единении важна лишь чисто ритуальная присяга на верность идее, конкретное же ее содержание со временем формализуется в соответствии с утилитарными нуждами и постепенно теряет смысл.

вое множество. Ни одна социальная группа не может предложить четкую, непротиворечивую модель понимания истории и современного состояния страны. Большая часть этих категорий опирается на мифологические основания, которые не выдерживают критической рефлексии, характерной для новых поколений. Российские СМИ активно воспроизводят и транслируют эти мифы, создавая очень пеструю, неоднозначную картину как актуальной действительности, так и истории страны.[1]

В-третьих, важнейшее место в системе потребностей человека занимает потребность в жизненном самоопределении, в обретении смысла жизни. Без удовлетворения этой потребности человек не может нормально функционировать, не может мобилизовать все свои способности в максимальной степени. К. Обуховский находит хороший образ, утверждая, что «как свойством птицы является потребность летать (то есть она устроена таким образом, что, только летая, может полностью использовать свои способности саморегуляции), так и свойством взрослого человека является потребность найти смысл жизни. Будучи вполне зрелым умственно, живя в обществе и удовлетворяя с его помощью свои материальные потребности, он должен в интересах своих и этого общества найти такой смысл жизни, который служил бы направлением его действия и способствовал использованию его возможностей».[2]

В. Франкл также считает, что основным двигателем поведения и развития личности, врожденной мотивационной тенденцией, присущей всем людям, является стремление к поиску и реализации смысла своей жизни. Если человек не может обнаружить или реализовать смысл, он ощущает экзистенциальный вакуум, порождающий специфические «ноогенные неврозы». Иногда этот «экзистенциальный вакуум» заканчивается самоубийством.[3]

Наследуя лучшие традиции гуманизма, В. Франкл отказывается искать смысл жизни внутри индивида. По его мнению, смысл жизни есть та возможность, потенция действительности, которую я и только я могу реализовать. Смысл жизни не субъективен, человек не изобретает его, а находит в мире,

---

[1] Подробнее см.: Дзялошинский И.М., Пильгун М.А. Идентичность российской молодежи: роль и место событий 1917 года. – М.: Издательство АПК и ППРО, 2017.

[2] Обуховский К. Психология влечений человека. – М., 1972. С. 184.

[3] Франкл В. Человек в поисках смысла. – М., 1990. С. 37 и др.

в объективной действительности, именно поэтому он выступает для человека как императив, требующий своей реализации. «Человек ищет и находит смысл, пользуясь тремя путями. Во-первых, он может усмотреть смысл в действии, в создании чего-либо. Помимо этого, он видит смысл в том, чтобы кого-то любить. В-третьих, он может обнаружить смысл в определении своей позиции, своего отношения в чему-либо. Отсюда три группы ценностей: ценности творчества, ценности переживания и ценности отношения».[1]

Общество может способствовать удовлетворению потребностей человека или мешать ему реализовать свои устремления. Чаще всего бывает ситуация, когда общество поощряет одни потребности, индифферентно относится к другим и резко негативно к третьим. Поскольку запретить или отменить потребности невозможно, общество пытается деформировать те потребности индивида, удовлетворение которых грозит его стабильности.

Иногда потребности человека деформированы настолько, что реализуются в виде противоположенных влечений. Так, если влечение к творчеству как способу персонализации не получает реального выхода, возникает тяга к разрушению. Таким образом, творчество и разрушение – и здесь надо согласиться с Э. Фроммом – это не инстинкты, а специфически человеческие ответы на ситуацию с возможностью удовлетворения потребности в персонализации в конкретном обществе.

Столь же превратное преображение могут получить и другие потребности. Например, потребность в идентификации, самоотождествлении. В условиях современного общества нередко происходит срыв духовной самоинтерпретации и замещение ее новой. Индивид, грубо говоря, перестает понимать, кто он такой и пытается выйти из тупика с помощью полуфантастической ориентации на так называемые «референтные группы», к которым он в реальности не принадлежит и принадлежать не может. Есть основание предполагать, что именно эти потребности побуждают людей участвовать в различных формах самодеятельности: художественной, социальной (волонтерство), политической (митинги, демонстрации, пикеты) и т.д.

Не стоит сбрасывать со счетов психологическую проблему, о которой шла речь выше: нарастающее ощущение у множества людей своей невостребованности, социальной слабо-

[1] Франкл В. Человек в поисках смысла. – М., 1990. С. 40 и др.

сти. Плюс стойкое недоверие к любым социальным и политическим активностям. Именно такие люди требуют и получают игровые и карнавальные модели самореализации.

Вымышленное, фантазийное, игровое – этот понятийный ряд, до недавнего времени принадлежавший, по преимуществу, искусству, художественному творчеству и детству, теперь характеризует социум в его реальном воплощении.[1] Современное общество «игроизировано» (Л.Т. Ретюнских)[2] или «играизировано» (С.А. Кравченко):[3] оно стремится ***играть*** практически во всех сферах жизни, вплоть до политики и экономики. При этом игра активно проникает во многие действия, так или иначе связанные с завоеванием и удержанием внимания, мотивированием аудитории, модерированием информационных процессов и передачей информации любого содержания.

6.2. Особенности современной карнавально-маскарадной культуры

Описанные выше процессы ярко сказываются на особенностях современной карнавально-маскарадной культуры. Можно выделить несколько таких особенностей.

1. Она стала коммерчески выгодным товаром. Об этом свидетельствуют огромные инвестиции в организацию всевозможных карнавалов и огромная прибыль, извлекаемая организаторами таких мероприятий. Другими словами, очевидна тенденция перерождения подлинного праздника в зрелище. Давно известно, что подлинная праздничность предполагает

---

[1] Волкова И.И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций. Дисс. … докт. филол. наук. – М., 2015. С. 10.

[2] «Игроизация – процесс проникновения игровых элементов в иные сферы человеческой реальности». (См.: Ретюнских Л. Игра и игроизация в поле субъектного выбора // Развитие личности. 2005. № 3. URL: http://rl-online.ru/articles/Rl03_05.html)

[3] «…Многие профессиональные деятельности и различные игровые практики, которые традиционно считались второстепенным занятием, не только сближаются, но и сливаются, образуя парадоксальный синтез. Этот новый процесс мы назвали *играизацией*». (См.: Кравченко С.А. Играизация общества: блага и проблемы // Сборник научно-популярных статей – победителей конкурса РФФИ 2007 года. Вып. 11. – М.: Октопус-Природа, 2008. С. 270.)

ощущение гармонии между человеком и средой праздника. Для этого необходимо соблюдение ряда условий: совпадение аксиологической базы праздника с ценностями, разделяемыми в обществе; вдохновение людей посредством праздника на творчество, выступающее проявлением их культурной активности; недопустимость гипертрофии праздничной фазы, искусственно раздутой, а потому поверхностной, декоративно-развлекательной и, как следствие, бесполезной в плане развития культуры. В условиях современного общества складывается ситуация кризиса праздничности, когда в большинстве случаев праздники связаны с «фальшивой игрой», не объединяют людей и не связывают их ни с природой, ни с историей духовных исканий человечества, ни с социальной историей. Это объясняется процессами урбанизации, развитием промышленности, техники, экономики, повышением статуса материальной культуры.

2. Если раньше карнавал и повседневность были строго разделены и во времени, и в пространстве, то теперь карнавализация проникла по все повседневные практики современного человека. Офисные корпоративы, протестные мероприятия, политические шествия, шоу-бизнес, реклама – сплошной карнавал. По мнению У. Эко, жизни современного общества неизменно сопутствует феномен карнавализации. И это не только всем заметная карнавализация в рамках шоу-бизнеса, но и карнавализация рабочего времени (когда в компьютере каждого клерка по секрету от начальства есть картинки из «Плейбоя», ролевые игры и пр.). И карнавализация политики (так как она теперь «все чаще ... вершится в телестудиях, подобно гладиаторскому бою»). И карнавализация религии («когда допускается даже голый пуп у певицы, выступающей перед Иоанном Павлом II»). И карнавализация спорта (когда первостепенное значение играет «колготня перед соревнованиями, за кулисами соревнований, после соревнований» и спорт становится индустрией, а не зрелищем) (*Приложение 10*). Карнавализации жизни общества способствует не только развлекательное телевидение и массовый туризм. Карнавально сегодня вождение машины, выбирающей нужный маршрут и общающейся с водителем, взаимодействие с сотовым телефоном и даже благотворительные марафоны. У. Эко считает, что такого рода тотальная карнавализация никого не насыщает, а лишь разжигает аппетит и в будущем может даже довести

общество до анекдотической ситуации типа «Девушка, а сегодня после оргии вы чего делаете вечером?».[1]

3. Неотъемлемой характеристикой феномена карнавализации на современном этапе является ее тотальность, а проявления карнавализации имеют место в трех формах существования современной культуры: элитарной (постмодернистской), массовой и контркультуре (молодежной субкультуре).

Особенно ярко феномен карнавализации современной культуры проявляет себя в рамках массовой культуры, и это неслучайно, так как масса, согласно Ж. Бодрийяру, обладает особой характерной непроизвольной формой юмора – гиперконформизмом, а значит, имеет смеховое начало, что позволяет существовать чертам карнавализации в рамках данной культуры. Для современного массового искусства характерной чертой является ориентированность на яркую театральность и красочную зрелищность. Таким образом, массовое искусство, становясь полностью карнавализованным, создает вокруг себя пространство карнавализации.

В целом в рамках массовой культуры в современном обществе достаточно четко прослеживается тенденция упаковки повседневности в праздничные одежды. Эта внешняя праздничность повседневности воплощена в развлекательной индустрии, в стилистике упаковок, в оформлении витрин, в моде, в украшении цветными лампочками зимних деревьев, в зовущей, пестрой, незакомплексованной, взвинчено-радостной рекламе.[2]

В статье Л. Дмитриевой «Профанное как лейтмотив современной визуальной культуры» карнавал рассматривается как склонность массового сознания к карнавальному поведению. Так, в массовых карнавальных проявлениях автор видит черты маскарадности, шутовства, лжи, что является, по ее мнению, проявлением кризисности. Реклама рассматривается автором как ярчайший феномен современной массовой культуры, который отражает «безудержную тягу к карнавалу». «Рекламные образы, следуя требованиям и установкам массовой психологии, убеждают потребителей, что жизнь легка, изобильна, в ней нет трагических ограничений. В эпоху господства заурядного массового сознания высшие идеи и принципы не могут быть предметом

---

[1] Эко У. Полный назад! «Горячие войны» и популизм в СМИ. – М.: Эксмо, 2007. С. 146-148.

[2] Чередниченко Т. Праздничность // Новый мир. 2002. № 11. С. 156.

сакрализации, потому что требуют служения, представитель же массовой культуры предпочитает, чтобы служили ему. Именно поэтому на уровне обыденного сознания мы продолжаем воспринимать профанные образы современной визуальной культуры…».[1] Важными представляются следующие выводы этого автора: «Обилие профанных образов в современной рекламе – результат карнавализации культуры в целом. На самом деле рекламные образы уже не являются только профанными, в значительной степени они сакрализованы. То, что они одновременно профанные и сакральные, связано с тем, что в современной культуре размыты все основные бинарные оппозиции».[2]

Контркультура современного культурного пространства также является карнавализованной. Молодежная культура обладает символикой, во многом сходной с символикой средневекового карнавала, основанной на смеховом начале. Интерпретация этой символики также сходна. Об этом свидетельствует наличие развитой системы смеховых жанров («стеб»), которые, интерпретируя символы системы в рамках антинормы, конструируют перевернутый мир («антимир»); повышенное внимание к телесности (материально-телесному низу); трактовка лица как маски, значение улыбки; восприятие сферы психического в рамках мифологии безумия, игровое пребывание в измененном психическом состоянии и т.п.[3]

4. Глобальное культурное пространство характеризуется наличием большого количества разнообразных культурных феноменов, взаимодействие которых создает особые предпосылки для функционирования феномена карнавализации. При этом формы карнавализации характеризуются определенной унифицированностью, то есть не имеют определенных национальных черт. Образный ряд карнавала строится по принципу заимствования образов из культурных традиций разных народов. Это заимствование осуществляется как по-вертикали – заимствование различных элементов из других эпох, так и по-горизонтали – синтезирование многообразных видов и форм современного искусства. Можно утверждать, что внутритекстовый диалог

---

[1] Дмитриева Л. Профанное как лейтмотив современной визуальной культуры. URL: http://www.mediaonline.ru/index.php3?id=92512

[2] Там же.

[3] Загибалова М.А. Особенности культурного развития современности: феномен карнавализации. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-kulturnogo-razvitiya-sovremennosti-fenomen-karnavalizatsii

культур образует в рамках карнавала, согласно терминологии Ю.М. Лотмана, своеобразную «семантическую игру» и способствует генерированию новых смыслов.[1]

5. Добродушный, веселых смех архаического и возрожденческого карнавала все отчетливее замещается агрессивным хохотом, а былая жизнерадостность карнавальных костюмов и масок замещается все более воинственными образами. Элементы карнавала активно используют маргинальные и просто бандитские группировки. Так, например, в Детройте есть уличная банда “Almighty Vice Lord Nation”, проповедующая ислам и считающая, что ведет Джихад, итальянская мафия “Detroit Partnership”, группировки поляков и “Chaldean Mafia”, состоящая из настоящих ассирийцев. Все эти группировки отличаются особыми формами татуировки и макияжа. Например, «джаггало» красят лица под клоунов, одеваются в подчеркнуто маргинальные и дешевые вещи, носят значок в виде бегущего с топором чувака (логотип “Psychopathic Records”), да и в целом любят хоррор-эстетику и дикарский эпатаж (*Приложение 11*). Количество людей, которые ассоциируют себя с «джаггало», выросло до миллиона[2].

Таким образом, «человек играющий» превращается в главное действующее лицо эпохи глобальных коммуникаций, становится субъектом и объектом игровых взаимодействий, а игра, соответственно, в силу своей природной неоднозначности оборачивается не только способом бытия и диалогового осознания мира, но и мощной ***технологией влияния***, усиленной новейшими техническими возможностями.[3]

---

[1] Ляшок А.С. Карнавал как форма праздничной культуры: философско-культурологический анализ. URL: http://cheloveknauka.com/karnaval-kak-forma-prazdnichnoy-kultury-filosofsko-kulturologicheskiy-analiz

[2] Бровин В. Джаггало – самая отбитая банда Детройта. URL: https://disgustingmen.com/history/juggalo-gangsters?utm_referrer=https%3A%2F%2Fzen.yandex.comИСТОРИЯ

[3] Волкова И.И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций. Дисс. … докт. филол. наук. – М., 2015. С. 11.

6.3. Виртуальный карнавал как будущее человечества?

По мнению Д. Кирли, ближайшее будущее будет определяться следующими десятью информационно-технологическими трендами.

1. Развитие сетей интеллектуальных устройств, устанавливающих информационный обмен друг с другом и создающих новую виртуальную реальность, а также дополненную реальность.
2. Создание новой реальности для пользователя в виде комбинации физической, виртуальной и аппаратной окружающей среды.
3. Прогресс в области материалов для 3D-печати, включая развитие печати человеческих органов.
4. Развитие алгоритмов обработки больших массивов информации с целью выявления стратегически полезных сведений. Появление новых бизнес-решений на этой основе.
5. Прогресс в области самообучения интеллектуальных устройств через получение обучающей информации из Сети.
6. Относительная автономизация интеллектуальных устройств, таких как работы, автоматические автомобили, виртуальные персональные помощники и электронные советники.
7. Адаптивная архитектура информационной безопасности.
8. Прогресс в области архитектуры информационных систем. Развитие программируемых логических интегральных матриц типа PPCA сделает функционирование информационных систем весьма близким к работе человеческого мозга.
9. Развитие сервиса и программного обеспечения для сетей интеллектуальных устройств.
10. Развитие архитектуры и платформ интернета вещей.

Практически все вышеперечисленное будет обеспечено распространением связи пятого поколения – 5.0, которая базируется на новых информационных технологиях.[1]

---

[1] Cearley D.W. Top 10 Technology Trends for 2016. Forbes, 2016, January, 15. URL: http://www.forbes.com/sites/gartnergroup/2016/01/15/__top-10-technology-

Несколько по-другому видят будущее человечества теоретики промышленных революций. Так, например, Дж. Рифкин полагает, что основу третьей промышленной революции составляют пять столпов:

1) переход на возобновляемые источники энергии (солнечная, ветряная, гидро, геотермальная, океанических волн, биотоплива и др.);

2) превращение всех зданий на каждом континенте в миниэлектростанции, вырабатывающие электроэнергию в месте ее потребления;

3) использование водородной и других технологий в каждом здании для хранения этой энергии;

4) использование интернет-технологий для превращения энергосистемы каждого континента в интеллектуальную энергосеть, позволяющую отдавать излишки энергии в электросеть и делиться ими с другими потребителями (технология “smart-grid”);

5) переход автомобильного парка на электромобили или автомобили на топливных элементах, которые также могут получать энергию от интеллектуальной континентальной электросети и отдавать избытки в сеть.[1]

Британско-американский автор и предприниматель К. Андерсон видит суть третьей промышленной революции в демократизации производства и распространении товаров. Если раньше и то, и другое было под силу большим заводам и крупным индустриям, то в ближайшем будущем оно станет доступно всем. Третья промышленная революция произойдет благодаря развитию 3D-дизайна и 3D-принтеров. Вскоре каждый желающий сможет создать с помощью бесплатной дизайн-программы 3D-модель нужной вещи (или скачать готовый файл) и «распечатать» ее на домашнем 3D-принтере. В сочетании с инновационными интернет-технологиями это может привести к новому ренессансу промышленности, предоставив любому желающему возможность изобретать и производить. Сейчас по всему миру активно развивается движение производственных лабораторий, называемых «ХакЛабами». Это места, в которых находится

---

trends-for-2016/#28f32b15ae93

[1] Рифкин Дж. Третья промышленная революция. Как горизонтальные взаимодействия меняют энергетику, экономику и мир в целом. – М.: Альпина нонфикшн, 2014. С. 57-58.

достаточно много разнообразной продвинутой техники и материалов, включая 3D-принтеры. Заплатив за одноразовый доступ или ежемесячный абонемент, можно пользоваться всем, что находится в лаборатории. В «ХакЛабах» люди производят продукты не только для себя, но и по заказу больших фирм. По сути возникает новый класс индустриальных фрилансеров.[1]

Если в концепциях третьей промышленной революции акцент ставится на горизонтальные связи и потому предлагается замена существующего фабричного производства чуть ли не натуральным хозяйством, то в основе четвертой промышленной революции – сохранение фабричного производства, только в другом («умном» – «смарт») технологическом воплощении. Одним из первых об этом заговорил немецкий экономист, основатель и бессменный президент Всемирного экономического форума К. Шваб, опубликовавший в известном американском журнале “Foreign Affairs” статью «Четвертая промышленная революция. Что она означает и как на нее ответить?». Следующим шагом стало проведение Всемирного экономического форума в Давосе 20-23 января 2016 г. под названием «Освоение четвертой промышленной революции». Результаты осмысления этой проблематики изложены К. Швабом в книге «Четвертая промышленная революция».[2]

К. Шваб распределяет основные тренды четвертой промышленной революции по трем блокам: физическому, цифровому и биологическому. Главным из них является цифровой блок, призванный создать мост между физической и цифровой реальностью (а в перспективе – между физической, цифровой и биологической реальностями). К цифровому блоку относятся: облачные технологии, интернет вещей, искусственный интеллект, большие данные, виртуальная и дополненная реальность, цепочка блоков («блокчейн») и ее важнейшее приложение – криптовалюта, различного рода компьютерные платформы, создающие экономику совместного потребления, и др. Физический блок представлен четырьмя технологиями: беспилотными транспортными средствами, 3D-печатью, робототехникой и новыми

---

[1] Anderson Ch. Makers: The New Industrial Revolution. - New York, NY: Crown Publishing Group, 2012.

[2] Шваб К. Четвертая промышленная революция. – М.: Издательство «Э», 2017.

материалами. Биологический блок образуют биотехнологии: генетическая инженерия и синтетическая биология.

По мнению К. Шваба, четвертая промышленная революция, на пороге которой мы находимся, по своему масштабу, объему и сложности не имеет аналогов во всем предшествующем опыте человечества. Многие из перечисленных инноваций только зарождаются, но вскоре наступит тот переломный момент, когда они «начнут развиваться, наслаиваясь и усиливая друг друга, представляя из себя переплетение технологий из мира физики, биологии и цифровых реалий».[1] Кардинальные изменения затронут нашу жизнь, наш труд и наше общение. Поэтому важная задача состоит в том, чтобы суметь пройти между двумя крайностями: «принять и смириться» и «отказаться и лишиться». Комментируя высказывание К. Шваба о том, что, «чем больше мы размышляем о том, как использовать огромные преимущества технологической революции, чем внимательнее мы всматриваемся в самих себя и в базовые социальные модели, которые воплощают и создают эти технологии, тем шире наши возможности формировать эту новую революцию, чтобы сделать мир лучше»,[2] российский ученый Ю.Ю. Черный утверждает, что с этим тезисом нельзя не согласиться.[3]

Американский изобретатель и футуролог Р. Курцвейл стал автором множества технологических прогнозов. Свои первые предсказания он опубликовал в книге «Эпоха мыслящих машин», вышедшей в 1990 году. Все его прогнозы сбылись. Вот как будет выглядеть будущее человечества по Р. Курцвейлу.

2019 г. Большинство людей будет иметь несколько компьютеров, хотя смысловая нагрузка самого термина тоже изменится. Вычислительная мощность компьютеров стоимостью до $4000 достигнет 20 квадриллионов вычислений в секунду. Микрокомпьютеры будут встраиваться повсеместно – в одежду, ювелирные изделия, мебель и даже в стены. Это же касается фото и видеокамер, объективы которых уменьшаться до размера булавочной головки. Люди получат системы виртуальной реальности, формирующие изображение непосредственно на их сетчатке. Пользователи будут общаться со своими компьютерами

---

[1] Шваб К. Четвертая промышленная революция. – М.: Издательство «Э», 2017. С. 9.

[2] Там же. С. 11-12.

[3] Черный Ю.Ю. Новая промышленная революция: основные концепции // Экология медиасреды. – М.: МПГУ, 2018. С. 109-120.

через двусторонний речевой и жестовый интерфейс, практически не пользуясь клавиатурой. Кабели и проводные интерфейсы периферийных устройств почти полностью исчезнут. Все студенты получат доступ к компьютерам. Основное обучение будет построено в виде дистанционных адаптивных курсов, на которых слушатели и преподаватели будут присутствовать удаленно.

Слепые и слабовидящие люди смогут надевать очки, которые будут интерпретировать реальный мир с помощью речи. Аналогично глухие люди станут использовать носимые устройства, преобразующие речь в текст или знаки, а музыку – в образы или тактильные ощущения. Также появится искусственная сетчатка, бионическое ухо и другие нейроимплантаты, но они будут существовать в ограниченном числе.

Пациенты с повреждениями спинного мозга вновь смогут ходить, используя экзоскелет с управлением через интерфейс мозг – компьютер или непосредственные команды от собственных нервных окончаний.

Появятся многочисленные устройства обратной тактильной связи. Например, перчатки или даже целые костюмы, транслирующие удаленные прикосновения. Они будут использоваться в системах виртуальной реальности и для более эмоционального общения людей через интернет, включая виртуальный секс.

Объемные решетки из нанотрубок вытеснят кремний из микроэлектроники. Вместо традиционных алгоритмов массово начнут использоваться параллельные нейронные сети и генетические алгоритмы.

Системы автоматического перевода станут настолько эффективными, что будут широко использоваться в профессиональных областях и повседневной жизни.

2021 г. Доступ в интернет будет возможен с 85% земной поверхности. Он станет преимущественно беспроводным и очень дешевым. Формальная оплата за него будет списываться автоматически. Компьютерные программы научатся создавать предметы искусства на уровне современников, или даже лучше них. Бумажные книги станут раритетом. Основным средством для просмотра текстов будут тонкие легкие портативные дисплеи с очень высоким разрешением.

2022 г. Роботы станут настолько же привычными, как домашние животные. Правительства развитых стран начнут принимать законы, регулирующие взаимоотношения между

людьми и роботами. На несколько лет раньше это произойдет с виртуальными персонажами, общению с которыми некоторые станут уделять больше времени, чем беседам с живыми людьми.

2024 г. Системы автопилота и помощи водителям будут широко распространены в легковых, грузовых автомобилях и общественном транспорте. В ряде стран людям вовсе запретят управлять автомобилем без электронного ассистента водителя. В период с 2020 по 2025 годы появятся компактные персональные летательные аппараты.

2025 г. Носимая электроника начнет вытесняться имплантируемой. Мы научимся эффективно бороться с процессами старения и будем постоянно продлевать свою жизнь с помощью нанороботов и других технологий, которым пока нет даже названия.

2028 г. Альтернативная энергетика станет одной из ключевых технологий для развития всех остальных. Она будет утверждена как доминирующая концепция. Солнечные батареи станут настолько эффективными, что их хватит на покрытие большей части энергетических затрат.

2029 г. Программа не только сможет полностью пройти тест Тьюринга, а сделает это лучше многих реальных собеседников. Компьютер за тысячу долларов будет на порядки превосходить мозг среднего человека в большинстве областей. Моделирование мозга станет гораздо точнее. Будут определены функции сотен различных субрегионов, алгоритмы их развития и работы. Они будут расшифрованы и включены в алгоритмы нейронных сетей.

2031 г. Многие люди добровольно станут киборгами, а из-за обилия имплантатов будет переосмыслен и сам термин «человеческое существо». Органы будут изготавливать машины в любой крупной больнице. Появятся компьютерные имплантаты с прямым подключением к мозгу и отдельным группам нейронов. Они будут способны наделить человека сверхспособностями – усилить восприятие, улучшить память, увеличить скорость реакции и сократить время обучения.

2033 г. Компьютеры станут обучаться без участия человека. Небиологические формы интеллекта объединят тонкость организации человеческого разума со скоростью, памятью и безграничными возможностями обмена знаниями машинного интеллекта. Практически все автомобили станут самоуправляе-

мыми. Сельскохозяйственные работы и системы транспорта также будут полностью автоматизированы.

2034 г. Развитие искусственного интеллекта приведет к появлению общественных движений за права машин. Глобальная программа орбитальной защиты будет эффективно предотвращать падение на Землю крупных метеоритов и астероидов.

2038 г. Трансгуманизм станет одним из ключевых направлений. Нейроимплантаты позволят быстрее получать профориентацию и любые специфические познания. Собственные клетки тела можно будет запрограммировать на новые функции и лечение болезней.

2041 г. Инернет-трафик возрастет в сотни миллионов раз, а поисковые системы будут встроены повсюду. Запросы в них можно будет отсылать даже силой мысли.

2045 г. Первая реализация физического бессмертия: нанороботы помогают преодолевать апоптоз и защищают организм от любых негативных воздействий.

2049 г. Еда ассемблируется нанороботами из подручных материалов. Такая пища совершенно неотличима от «природной», но может быть как угодно видоизменена простой модификацией программы. Например, она может стать более или менее калорийной, изменить содержание аминокислот, витаминов, микроэлементов, или даже изначально включать в свой состав ферменты для ее переваривания. Технология производства синтетической пищи решит проблему голода и сделает добычу продовольствия независимой от климатических условий и наличия природных ресурсов. Различие между виртуальной реальностью и тем, что пока принято называть «настоящим миром», полностью сотрется. Способствовать этому будет как развитие систем дополненной реальности, так и тот факт, что практически все физические объекты смогут выполнять немедленную самосборку или изменение своих свойств.

2072–2099 гг. Нанотехнологии породят пикотехнологии. Люди научатся манипулировать структурами размерностью в одну триллионную долю метра. Начнется эра технологической сингулярности, которая распространится за пределы Земли вместе с человечеством. Наше мышление больше не обладает преимуществами над искусственным разумом. Люди и машины слились на всех уровнях бытия. Многие люди вообще не имеют постоянной формы. Они существуют в виде программ, их сознание способно контролировать сразу несколько разных физиче-

ских тел и создавать новые. Границы между вещественными проявлениями личностей постепенно стираются, поэтому невозможно точно определить, сколько людей живет на Земле и за ее пределами.

В докладе “The Evolving Internet” («Растущий интернет») компаниями “Cisco” и “Monitor Group” предложено четыре возможных сценария развития интернета до 2025 года. Согласно одному из них, глобальная сеть, превращаясь в критически важный для человечества фактор, продолжит двигаться по траектории быстрого развития.[1] Три других сценария исходят из возможности реализации серьезных рисков и угроз развитию сети (неблагоприятный экономический климат, угрозы безопасности, потеря устойчивости и управляемости сети). Появился даже термин “Splinternet”, используемый для описания раскола и разделения интернета из-за различных факторов, включая технологии, политику и национализм.[2]

Впрочем, дело не только в интернете. Об иных возможных проблемах наступающего будущего размышляют многие ученые. Вот лишь два примера.

Существует технология “CRISPR/Cas9”, которая позволяет создавать генетически модифицированные организмы: например, такие грибы, которые не темнеют на воздухе. Недавно сделали еще помидор, который не требует самоопыления. Можно сделать генетически модифицированных людей. Пока что людей не сделали, но сделали генетически модифицированные эмбрионы. Первые работы в этом направлении были проведены с помощью технологии “CRISPR/Cas9” в Китае. “CRISPR” вносит фундаментальные изменения в ДНК человека, позволяет делать то, что называется мутагенная цепная реакция. То есть обычно мы передаем своим потомкам только часть некоторых своих генов, но можно сделать такую генетическую модификацию, которая будет передаваться всем потомкам. Тот ген, который мы переносим, может перескочить с отцовской хромосомы на материнскую, с материнской на отцовскую и таким образом

---

[1] Стоит заметить, что экспоненциальный рост мощности компьютера, ускоренное развитие искусственного интеллекта будут сопровождаться массовой безработицей.

[2] The Evolving Internet: A look ahead to 2025. URL: https://www.cisco.com/c/en_in/about/thought-leadership/evolving-internet.html

достаться всем потомкам организма.[1] Технология “CRISPR” дешевле и проще в использовании, чем другие методы генной инженерии. Сейчас и в Великобритании разрешено проводить дальнейшие исследования этой технологии. Таким образом, вопрос о создании генетически модифицированных людей – это просто вопрос времени.

Ю. Хабермас пишет о том, что размах биотехнологического вмешательства не просто поднимает сложные моральные проблемы, как это было до сих пор, но ставит вопросы совершенно иного рода. Ответы на них затрагивают этическое самопонимание человечества в целом. Прогресс биологических наук и развитие биотехнологий не только расширяют известные возможности действовать, но и позволяют осуществлять новый тип вмешательства в человеческую жизнь. То, что прежде было «дано» как органическая природа и в крайнем случае можно было «вырастить», сегодня превратилось в сферу целенаправленного вмешательства. Для искусственно созданных субъектов вследствие этого возникает новый вид отношения к самим себе, глубоко затрагивающего их органический субстрат. То, как эти субъекты захотят использовать богатые возможности новых игровых пространств принятия решения: *автономно,* соразмерно нормативным соображениям, принимающим участие в демократическом формировании воли, или *произвольно,* опираясь на субъективные предпочтения, умиротворяемые посредством рынка, – зависит теперь именно от самосознания и самопонимания данных субъектов. При этом речь вовсе не идет о культурно-критическом жесте протеста против вызывающего всеобщее одобрение прогресса научного познания, но единственно о том, затрагивает ли и если да, то как именно, рост этих научных достижений наше самосознание как ответственно поступающих существ.[2]

Как только взрослые начнут рассматривать желательный генетический арсенал потомков как продукт, форму которого можно изменять, придумывая по собственному усмотрению подходящий дизайн, они начнут использовать в отношении собственных творений, полученных в результате генетической

---

[1] «Образ будущего»: опубликованы тексты и видео докладов весенней сессии цикла. URL: https://civil-forum.ru/news/obraz-budushchego-opublikovany-teksty-i-video-dokladov-vesenney-sessii-tsikla.html

[2] Хабермас Ю. Будущее человеческой природы. – М.: Весь Мир, 2002. URL: http://platona.net/load/knigi_po_filosofii/frankfurtskaja_shkola/khabermas_ju_budushhee_chelovecheskoj_prirody/57-1-0-2558

манипуляции, такой тип управления, который вторгнется в соматические основы спонтанного отношения к себе и этической свободы другой личности; этот тип управления, как представлялось прежде, допустим лишь по отношению к вещам, но не по отношению к другим людям. Далее, потомки могут потребовать отчета от создателей своих геномов, возложив на них всю ответственность за нежелательные, с их точки зрения, последствия исходного органического состояния истории их жизни. Эта новая структура ответственности возникает вследствие стирания границ между лицами и вещами.[1]

Другой пример показывает, какие последствия влечет за собой создание беспилотного транспорта. Прежде всего речь идет о безработице среди профессиональных водителей. В России, например, 7% занятого населения – это водители. Кроме водителей, пострадает вся инфраструктура, которая расположена вдоль трасс, потому что автопилоту не требуется ни закусочных, ни отелей. Изменится городская среда, потому что снизится количество автомобилей. У нас будет меньше автомобилей, и не каждому потребуется автомобиль. Вообще автомобиль в собственности будет неким нонсенсом, и парковки переместят за пределы города. Так как количество автомобилей снизится, обанкротится большинство существующих ныне автопроизводителей.[2]

И самое главное, с точки зрения интересующих нас проблем: в случае позитивного осуществления всех этих прогнозируемых преобразований у людей появится много свободного времени.[3] Чем они будут его занимать? Ответ вполне очевиден:

---

[1] Хабермас Ю. Будущее человеческой природы. – М.: Весь Мир, 2002. URL: http://platona.net/load/knigi_po_filosofii/frankfurtskaja_shkola/khabermas_ju_budushhee_chelovecheskoj_prirody/57-1-0-2558

[2] «Образ будущего»: опубликованы тексты и видео докладов весенней сессии цикла. URL: https://civil-forum.ru/news/obraz-budushchego-opublikovany-tekstyi-video-dokladov-vesenney-sessii-tsikla.html

[3] Новозеландская компания “Perpetual Guardian” провела эксперимент. Весь штат, состоящий из 240 человек, перевели на четырехдневный рабочий график вместо пятидневного. То есть вместо 40 часов в неделю люди работали всего 32. При этом они получали прежнюю зарплату. Эксперимент оказался таким успешным, что теперь в “Perpetual Guardian” хотят ввести четырехдневную рабочую неделю на постоянной основе. “Perpetual Guardian” – не первая компания, которая сократила график и добилась положительных результатов. Ранее в Швеции госучреждение по опеке над пожилыми людьми перешло на шестичасовой рабочий день вместо стандартных восьми часов. То же самое сделала и стокгольмская гейм-студия “Filimundus”. В обоих случаях

играми и карнавалами. Что будут представлять собой эти игры? Для определения ответа на этот вопрос был выполнен анализ образов, которые используются или предлагаются для использования в компьютерных играх. Обработка этих изображений позволяет сделать – на основе интуиций художников и дизайнеров компьютерных игр – несколько предположений о том, как будет развиваться игровая культура в ближайшем будущем. Для анализа были отобраны в случайном порядке 207 изображений, воссоздающих образы героев различных компьютерных игр.

Эти изображения естественным образом сгруппировались в несколько кластеров:

- **Эротика** – 26 изображений (*Приложение 12*);
- **Агрессия** – 19 изображений (*Приложение 13*);
- **Эротические и агрессивные мотивы в одном изображении** – 68 изображений (*Приложение 14*);
- **Роботы и монстры** – 39 изображений (*Приложение 15*);
- **Бодиарт** – 28 изображений (*Приложение 16*);
- **Карнавальные образы** (в том числе с использованием элементов бодиарта) – 27 изображений (*Приложение 7).*

Разумеется, делать на основе этих картинок далеко идущие выводы было бы опрометчиво. Однако стоит акцентировать внимание на том, что более или менее мирные карнавальные образы и бодиарт составляют вместе 26,5 процента от общего объема картинок; еще 12,5 процента – более или менее мягкая эротика. Остальные 61 процент (!) – жесткая, иногда весьма кровавая агрессия.

отмечались положительные изменения в производительности и здоровье сотрудников. Люди стали более позитивными, потому что внезапно у них нашлось время делать то, что они раньше не делали. Они думали о том, как провести третий выходной, как использовать его, чтобы изменить свою жизнь. Некоторые возвращались в понедельник невероятно энергичными (Новозеландская фирма ввела четырехдневную рабочую неделю без сокращения зарплаты. URL: http://emosurf.com/post/7536/Novozelandskaya_firma_vvela_chetyrekhdnevnuyu_rabochuyu_nedelyu_bez_sokrashcheniya_zarplaty.html)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

«Зачем мне играть в выдуманные игры, когда на свете так много настоящей игры».
Курт Воннегут

Подводя итоги выполненного исследования, сформулируем некоторые выводы.

Игровые формы активности хорошо известны в мире высокоразвитых животных. Человек, унаследовав от своих эволюционных предков эту форму активности, насытил ее новым, сугубо человеческим содержанием. На первых этапах становления родового, племенного человека, помимо детских игр, обеспечивавших детей возможностью проверки своих способностей и овладением простыми социальными навыками, возникли специальные взрослые игры, позволявшие решать множество социальных задач. С помощью игр, позднее застывших в форме обрядов и ритуалов, человек возносил благодарность богам за то, что у него есть необходимые для жизни ресурсы. С помощью игр, впоследствии застывших в форме олимпийских и прочих спортивных состязаний, выявлялись индивиды, перспективные для продолжения рода и выполнения определенных племенных обязанностей. Игры позволяли воинам поддерживать свою форму в периоды относительного перемирия.

Затем, по мере развития социальной действительности, традиционные игры стали усложняться, их стали использовать для решения других социальных задач. Например, простейшие игры-благодарности богам за хороший урожай превратились в многодневные карнавалы, позволявшие под вполне благовидным предлогом хотя бы на время избавиться от тяжелого изнурительного труда, чаще всего не имевшего никакого личностного смысла, а заодно высказать свое отношение к земным властителям, поддерживающим с помощью силы и проповеди очевидно несправедливую организацию жизни.

На нынешнем этапе изменились и сами люди, и игры, которые они используют для решения своих задач. Что касается современного человека, по крайней мере, живущего в так называемом «первом мире», то для него характерны приведенные ниже особенности.

1. Современный мир стимулирует возрастание сложности внутреннего мира человека. Объективными факторами этого процесса являются следующие:

- растет относительная образованность людей;
- развиваются потребности – человеку теперь надо все больше и больше, и он хочет достичь всего быстрее и быстрее;
- человек все более стремится к тому, чтобы иметь возможность принимать решения самостоятельно, без давления со стороны;
- растет чувство собственного достоинства;
- увеличивается тяга к обновлению впечатлений, люди стремятся к поездкам, путешествиям, нуждаются в новой и постоянно обновляющейся информации;
- растет мобильность личности, люди перестают держаться за одну работу, за одно место жительства, легче меняют работу и место проживания, легче совершают переезды;
- увеличивается дистанция между поколениями – между родителями и детьми, между старшими и младшими.

2. Процесс все более ускоряющейся трансформации современного общества формирует в массовом сознании нарастающую экзистенциальную тревогу по поводу своего места в меняющемся мире. На субъективном, личностном уровне обозначенные выше вызовы сопровождаются массовыми переживаниями стресса. Среди главных факторов, оказывающих влияние на эмоциональность человека, называют следующие:

1) снижение систематической нагрузки на мышечную систему, неизбежное при интенсивной технизации общества и приводящее к преобладанию отрицательных раздражителей над положительными;

2) изменение диапазона нагрузок в системе органов чувств (имеется в виду, что технизация общества поддерживает тенденцию к увеличению информационной нагрузки на органы чувств в диапазоне сигналов большой и средней силы и устраняет необходимость в использовании сигналов слабой и очень слабой мощности, которые составляли рабочий диапазон жизнедеятельности человека, жившего в естественных природных условиях).

Следствием всех вышеперечисленных факторов является эмоциональное обеднение жизни современного человека. Механизмы компенсации этого процесса могут быть самыми

различными. К примеру, некоторыми исследователями расцвет массовой культуры в современном обществе связывается именно со слабой насыщенностью эмоциональной жизни, а боевики, фильмы ужасов, эротика и т.п. являются не чем иным, как суррогатной компенсацией, основное назначение которой – повысить уровень адреналина в крови. Наш современник интенсивно ищет способы обогащения своих эмоциональных переживаний. Одним из таких веками используемых способов является игра. С другой стороны, игра, в силу ее высокой эмоциональности и нормативности, стала великолепным инструментом манипуляции человеческим поведением.

Отсюда одна из самых очевидных особенностей современного мира – появление разнообразных зрелищных мероприятий, ставших предметом освещения глобальных коммуникаций: всевозможные спортивные соревнования, королевские свадьбы, спасательные акции, конкурсы красоты и т.д., и т.п. Аудитория подобных зрелищ насчитывает миллиарды заинтересованных зрителей, которые самым активным образом вовлекаются в сопереживание того, что им показывают на экране. Есть и другая, менее заметная особенность таких акций – огромное количество желающих быть их непосредственными наблюдателями. Люди тратят большие деньги, чтобы попасть на стадион, где будет проходить важная игра, хотя очевидно, что по телевизору будет лучше видно. Едут с другого конца Земли, чтобы постоять вместе с другими наблюдателями на тротуаре, когда мимо будет проезжать королевская карета.

Еще одна особенность эпохи заключается в том, что всевозможные игры заполонили социальное и медийное пространство. Применение игры и ее элементов в неигровых контекстах: в интересах бизнеса, для решения каких-либо личных или социальных проблем – приобрело название «геймификация».

Индустрия видеоигр в целом демонстрирует феноменальный рост: уже несколько лет выручка от продажи игр для компьютеров, приставок, телефонов и планшетов превышает доходы киноиндустрии. Получается, что, как минимум с экономической точки зрения, именно игры становятся важнейшим из искусств современного общества. Таким образом, перефразируя К. Маркса, можно с полным основанием заявить, что игры стали специфическим опиумом для народа, наркотиком, позволяющим на время выпасть из гнетущей действительности, получит заряд веселья и бодрости, с тем, чтобы с новыми силами вернуться в

реальный мир, использующий человека для каких-то непонятных ему целей.

Особое беспокойство вызывает массовое использование игр в учебном процессе. Разумеется, было бы нелепым отвергать возможность использования игровых технологий в ходе овладения различными практическими навыками: от самых простых, до самых сложных, – для освоения которых создаются дорогостоящие симуляторы. Однако во всех остальных случаях замена интеллектуального усилия легкой игрой чревата потерей способности размышлять. Современная система образования предлагает детям заучивать не только «материал» из учебников, но и алгоритмы использования таких «знаний» в определенных ситуациях. В школе, вузе не учат детей думать, анализировать, а только лишь вырабатывают у них тестовые/игровые навыки, то есть прививают им привычку действовать как роботы, копируя в сотый и тысячный раз свои действия, вне зависимости от того, приносят ли эти действия желаемый результат. В ушах у современных детей наушники, глаза устремлены в мониторы компьютеров, а смыслы, в том числе и смысл жизни, ими не улавливаются. Впрочем, может быть нынешним элитам и не нужны люди, способные размышлять, анализировать, улавливать? Может быть, они полагают, что обществу достаточно будет их детей, которых за большие деньги будут готовить в специальных учебных заведениях, где игры будут занимать свое скромное место? Сказал же с экрана телевизора некий доктор педагогических наук, отстаивающий идею максимального внедрения игр в учебный процесс и отмены домашних заданий, что нам не надо слишком много Эйнштейнов. Нам надо много тех, кто умеет просто работать: санитаров, техников и пр. Но в этой ситуации возникают, как минимум, два вопроса: во-первых, кто и по каким критериям будет определять, какое количество Эйнштейнов необходимо человечеству на каждом этапе его развития, и, во-вторых, есть ли гарантия, что «элитные дети» оправдают возложенное на них доверие и станут научным оплотом страны, планеты, человечества. Особенно если принять во внимание, что со временем учить их будут те же – только выросшие, но не факт, что поумневшие, – люди с наушниками в ушах и с глазами, устремленными в мониторы…

Очевидно, что дальнейшее продвижение человечества по пути информационно-технологического развития будет сопровождаться массовой безработицей и – соответственно –

значительным увеличением свободного времени у граждан, живущих на социальные пособия. Можно с большим основанием предположить, что свободно время будет занято играми. Эти игры будут в той или иной степени моделировать мир яркой жизни, где будет много секса и агрессии, где можно будет уничтожать роботов и монстров, где можно будет принимать любой карнавальный облик и не нести никакой ответственности за свои поступки, тем более совершенные под маскарадной маской.

Разумеется, это лишь предположение. Может быть, все будет совсем не так. Остается только надеяться, что человечество не заиграется до такой степени, что уничтожит само себя и все свои достижения, а сохранит планетарный разум и сможет остановиться перед «точкой невозврата», пока не появилась надпись “Play over!”…

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абрамян Л.А. Первобытный праздник и мифология. – Ереван: Изд-во АН Арм. ССР, 1983.
2. Абрамян Л.А. Смех как побочный продукт и движущая сила праздника // Смех: истоки и функции / Под ред. А.Г. Козинцева. – СПб.: Наука, 2002. С. 62–75.
3. Аверинцев С.С. Судьбы европейской культурной традиции в эпоху перехода от античности к средневековью // Из истории культуры средних веков и Возрождения. – М.: Наука, 1976.
4. Айдаров Д. Становление новых праздников и традиций. – Алма-Ата: Казахстан, 1967.
5. Амелина Е. Понятие цивилизации вчера и сегодня // Общественные науки и современность. 1992. № 2. С. 94–102.
6. Анисимов А.Ф. Духовная жизнь первобытного общества. – М.–Л.: Наука, 1996.
7. Аничков Е.В. Весенняя обрядовая песня на Западе и у славян. Ч. 1: От обряда к песне. – СПб.: Типография Императорской Академии наук, 1903.
8. Антология исследования культуры: Интерпретация культуры. Т. 1. – СПб.: Университетская книга, 1997.

9. Аристотель. Этика. Политика. Риторика. Поэтика. Категории. – М.: Литература, 1998.
10. Арнольдов А.И. Культура: Современный портрет. – М.: МГУК, 1997.
11. Арон Р. Этапы развития социологической мысли. – М.: Прогресс-Универс, 1993.
12. Артановский С.Н. Некоторые проблемы теории культуры. – Л.: ЛГИК, 1977.
13. Арутюнов С.А. Народы и культуры. Развитие и взаимодействие. – М.: Наука, 1989.
14. Арьес Ф. Человек перед лицом смерти. – М.: Прогресс, 1992.
15. Банфи А. Философия искусства. – М.: Искусство, 1989.
16. Баринова К.В. Рецепция теории карнавала Бахтина в трудах русских ученых. URL:http://www.superinf.ru/view_helpstud.php?id=4276.
17. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. – М.: Прогресс, 1989.
18. Баткин Л.М. Смех Панурга и философия культуры // Вопр. философии. 1967. № 12. С. 115–123.
19. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и ренессанса. URL: http://e-libra.ru/read/97758-tvorchestvo-fransua-rable-i-narodnaya-kultura-srednevekovya-i-renessansa.html
20. Бахтин М.М. Проблемы поэтики Достоевского. – М.: Худож. лит., 1972.
21. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. – М., 1979.
22. Бахтин М.М. К философии поступка. – М.: Наука, 1986.
23. Белкин А.А. Русские скоморохи. – М.: Наука, 1975.
24. Бенифанд А.В. Праздник: сущность, история, современность. – Красноярск: Изд-во Краснояр. ун-та, 1986.
25. Бергсон А. Смех. Собр. соч. в 5-и т. Т. 5. – СПб.: Изд-во М.И. Семенова, 1914. С. 96–206.
26. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. – М.: Алеф, 1992.
27. Берн Э. Игры, в которые играют люди. URL: http://knigger.org/berne/the_psychology_of_human_relationships/
28. Библер В.С. Михаил Михайлович Бахтин или поэтика культуры. – М.: Прогресс; Гнозис, 1991.
29. Библер В.С. Нравственность. Культура. Современность. – М.: Знание, 1991.

30. Борев Ю.Б. Комическое, или О том, как смех казнит несовершенство мира, очищает и обновляет человека и утверждает радость бытия. – М.: Искусство, 1970.
31. Вагнер Р. Избранные работы. – М.: Искусство, 1978.
32. Васильев В.Н. Старинные фейерверки в России. – Л.: Изд-во Гос. Эрмитажа, 1960.
33. Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
34. Витгенштейн Л. Философские исследования. – М.: АСТ, Астрель, 2011.
35. Волкова И.И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций. Дисс. … докт. филол. наук. – М., 2015.
36. Ворошилов В. Феномен игры. – М., 1982.
37. Вулис А. Метаморфозы комического. – М.: Искусство, 1976.
38. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. URL: http://www.e-reading.mobi/djvureader.php/106386/Vygotskiii_-_Voobrazhenie_i_tvorchestvo_v_detskom_vozraste.html
39. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. – СПб.: Психология развития, 2001.
40. Выготский Л.С. Психология искусства. – М.: Искусство, 1968.
41. Гагеман К. Игры народов. – СПб.: Пг. Академия, 1923.
42. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. – М.: Прогресс, 1988.
43. Гадамер Х.-Г. Текст и интерпретация. – СПб., 1999.
44. Генкин Д.М. Массовые праздники. – М.: Просвещение, 1975.
45. Герасимов И. Игра и сознание (к постановке проблемы) // Общественные науки и современность. 1995. № 1. С. 159–166.
46. Гершуни Е.П. Массовые зрелища и народные представления. – Л., 1962.
47. Гессе Г. Игра в бисер. – М.: АСТ, 2008.
48. Гибсон Р. Карнавал. Маски. Костюмы. – М.: РОСМЭН, 1999.
49. Глан Б.Н. Праздник всегда с нами. – М.: Союз театр. деятелей РСФСР, 1988.
50. Гончаров П.А. Глобальное культурное пространство – результат межкультурного и межцивилизационного диалога // Мир человека и человек в мире: философско-теоретические и научно-методологические аспекты. – Ставрополь: СГУ, 2007.

51. Гринштейн А.Л. Карнавал и маскарад: два типа культуры. URL: http:// www. ssu. samara. ru/~ scriptum/ carnaval.doc
52. Гринштейн А.Л. Квазикарнавальные мотивы и образы в литературе XX века // Россия и Запад. Диалог культур. – М., 1996.
53. Гройс Б. Утопия и обмен. – М., 1993.
54. Гройс Б. Тоталитаризм карнавала // Бахтинский сборник. Вып. 3. – М.: Лабиринт, 1997.
55. Гроос К. Душевная жизнь ребенка. Избр. лекции. – Киев, 1976.
56. Гузик М.А. Игра как феномен культуры. URL: http://modernlib.ru/books/m_a_guzik/igra_kak_fenomen_kulturi/read_1/
57. Гумбольдт В. Язык и философия культуры. – М.: Прогресс, 1985.
58. Гуревич А.Я. Проблемы средневековой народной культуры. – М.: Искусство, 1981.
59. Даркевич В.П. Народная культура средневековья: Пародия в литературе и искусстве XI–XVI вв. – М.: Наука, 1992.
60. Дебор Ги: Общество спектакля. URL: http://avtonom.org/old/lib/theory/debord/society_of_spectacle.html
61. Дмитриева Л. Профанное как лейтмотив современной визуальной культуры. URL: http://www.mediaonline.ru/index.php3?id=92512
62. Донгак С. Языковая игра и обманутое ожидание // Критика и семиотика. 2001. № 3/4. С. 78-84. URL: http://www.nsu.ru/education/virtual/cs34dongak.htm
63. Дупенко А.Н. Организационно-педагогические основы использования ритуалов в современной празднично-обрядовой культуре: Автореф. дис. … канд. педагог. наук. – М., 1999.
64. Жигульский К. Праздник и культура. Праздники старые и новые: Размышления социолога. – М.: Прогресс, 1985.
65. Загибалова М.А. Феномен карнавализации современной культуры. Дисс. ... канд. филос. наук. – Тула, 2008.
66. Иванов В. Дионис и прадионисийство. – СПб.: Алетейя, 2000.
67. Ильин И.П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: Эволюция научного мифа. – М.: Интрада, 1998.
68. Иньшакова Е.Ю. Карнавализация творческого сознания художника в культуре русского авангарда // Мир психологии. Научно-методический журнал. 2001. № 4.

69. История Европы. Средневековая Европа. Т. 2. – М.: Наука, 1992.
70. История карнавала. URL: http://www.carnaval.ru
71. Каган М.С. Философия культуры. – СПб.: Петрополис, 1996.
72. Каган М.С. Человеческая деятельность. – М.: Политиздат, 1974.
73. Каган М.С. Мир общения: Проблема межсубъектных отношений. – М.: Политиздат, 1988.
74. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. URL: http://bookfi.net/book/1351600
75. Календарные обычаи и обряды в странах зарубежной Европы. Исторические корни и развитие обычаев. – М.: Наука, 1983.
76. Кант И. Критика способности суждения. URL: http://www.rulit.me/books/kritika-sposobnosti-suzhdeniya-read-202297-1.html#section_1
77. Кантор М. Тень культуры. URL: http://old.drugie.ru/page/1/6986/0/all/publ/
78. Кантор В.К. Карнавал и бесовщина // Вопр. философии. 1997. № 5. С. 46–56.
79. Колязин В.Ф. От мистерии к карнавалу: Театральность немецкой религиозной. и площадной сцены раннего и позднего средневековья. – М.: Наука, 2002.
80. Кондаков И.В. «Двуликий Янус». Культура смеха в диалоге культур (в контексте принципа диалогизма в концепции культуры М. Бахтина) // Мир психологии. Научно-методический журнал. 2001. № 4.
81. Кормер В.Ф. О карнавализации как генезисе «двойного сознания» // Вопросы философии. 1991. № 1.
82. Котлярчук А.С. Праздничная культура в городах России и Белоруссии XVII века: Официальные церемонии и крестьянская обрядность. СПб.: Петербургское востоковедение, 2001.
83. Коффка К. Основы психического развития. – М.–Л., 1984.
84. Куклинская М.Я. Карнавал в открытии творческой индивидуальности (карнавальность и философия романтизма) // Мир психологии. Научно-методический журнал. 2001. № 4.
85. Кюстин А. Николаевская Россия. – М.: Изд. центр «Тера», 1990.
86. Лангер С. Философия в новом ключе. Исследование символики разума, ритуала и искусства. – М.: Республика, 2000.

87. Левада Ю.А. Игровые структуры в системах социального действия // Системные исследования. – М.: Наука, 1984.
88. Леви-Брюлль Л. Первобытное мышление. – М.: Атеист, 1930.
89. Леви-Строс К. Путь масок. – М.: Республика, 2000.
90. Леви-Строс К. Структурная антропология. – М.: Наука, 1983.
91. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения. URL: http://yanko.lib.ru/books/psycho/leontyev-psychology.htm
92. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры. – М., 1980.
93. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. – М.–СПб.: Ин-т экспериментальной социологии; Алетейя, 1998.
94. Лихачев Д.С. Смех в Древней Руси. – Л.: Наука, Ленингр. отдел, 1984.
95. Лотман Ю.М. Культура и взрыв. – М.: Мысль, 1992.
96. Лотман Ю.М. Тезисы к проблеме «Искусство в ряду моделирующих систем» // Труды по знаковым системам. – Тарту, 1967.
97. Ляшок А.С. Карнавал как форма праздничной культуры: философско-культурологический анализ. URL: http://cheloveknauka.com/karnaval-kak-forma-prazdnichnoy-kultury-filosofsko-kulturologicheskiy-analiz
98. Ляшок А.С. К вопросу о типологии карнавала как формы культуры // Современная культурология: предмет, методология и методика: Сб. науч. труд. – Краснодар, 2002. С. 344–350.
99. Ляшок А.С. Карнавал: коммуникативно-семиотический аспект // Интеграция науки и высшего образования в социально-культурной сфере. Сб. науч. труд. по материалам науч.-практ. конф. Краснодар-Анапа 11-14 сентября 2003 года. – Краснодар, 2003.
100. Массовые праздники и зрелища. – М.: Искусство, 1961.
101. Махлин В.Л. Карнавализация // Литературная энциклопедия терминов и понятий. – М.: Интелвак, 2001.
102. Моль А. Социодинамика культуры. – М.: Прогресс, 1973.
103. Муратова А.С. Обряд и праздник // Мир психологии. Научно-методический журнал. 2001. № 4.
104. Назинцев В.В. Смеховая синергетика мира // Диалог. Карнавал. Хронотоп. 1997. № 1.

105. Нейман Дж., Моргенштерн О. Теория игр и экономическое поведение. – М.: Наука, 1970.
106. Немирович-Данченко В.И. МаскерадЪ. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1961.
107. Нестеров В. Нестерова Е. Карнавальная составляющая как один из факторов коммуникативного феномена чатов. URL: flogiston/projects/articles/nesterov.shtml
108. Обухов А. Современное состояние смехового мира в русской традиционной культуре (по материалам фольклорно-этнографических экспедиций 1993–1998 гг. // Развитие личности. 1999. № 2.
109. Орлов О.Л. Праздничная культура России. – СПб.: СПб. гос. ун-т культуры и искусств, 2001.
110. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. – М.: АСТ, 2002.
111. Ортега-и-Гассет Х. Эстетика. Философия культуры. – М.: Искусство, 1991.
112. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация общества. – М.: АСТ, 2008.
113. Ортега-и-Гассет Х. Размышления о Дон-Кихоте. – М.: Грюндриссе, 2016.
114. Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка. – М.–Л., 1932.
115. Пивоев В.М. Ирония как феномен культуры. – Петрозаводск: Петрозав. гос. ун-т, 2000.
116. Пирогова Ю.К. Языковая игра в коммерческой рекламе // Рекламный текст: семиотика и лингвистика. – М.: Изд. дом Гребенникова, 2000.
117. Потапова О.С. Компьютерная игра в пространстве культуры. URL: http://www.unn.ru/pages/issues/vestnik/99999999_West_2010_4/59.pdf
118. Праздники народов России: Энциклопедия. – М.: РОСМЭН ПРЕСС, 2002.
119. Пропп В.Я. Проблемы комизма и смеха. – М.: Искусство, 1976.
120. Развлекательная культура России XVIII–XIX вв.: Очерки теории и истории. – СПб.: Дмитрий Буганин, 2001.
121. Разумный В.А. Игра – искусство или искусство – игра? (парадокс амбивалентности). – М.: АПРИКТ, 2000.
122. Ретюнских Л.Т. Игра как она есть или онтология игры. – М.: Липецкое издательство Госкомпечати РФ, 1997.
123. Ретюнских Л.Т. Философия игры. – М.: Вузовская книга, 2002.

124. Ретюнских Л.Т. Этика игры. – М.: Прометей, 1998.
125. Рикер П. Герменевтика. Этика. Политика. – М.: Академия, 1995.
126. Рихтер Ж.-П. Приготовительная школа эстетики. – М.: Искусство, 1981.
127. Роттердамский Э. Похвала глупости. – М.: Гослитиздат, 1960.
128. Руднев В.П. Карнавализация // Словарь культуры XX века. Ключевые понятия и тексты. – М.: Аграф, 1997.
129. Руднев В.А. Обряды народные и обряды церковные. – Л.: Лениздат, 1982.
130. Руднев В.А. Советские праздники, обряды, ритуалы. – Л.: Лениздат, 1979.
131. Русский праздник: Праздники и обряды народного земледельческого календаря: Иллюстрированная энциклопедия. СПб.: Искусство, 2001.
132. Рыбаков О.Ю. Политическое творчество и игра // Человек. общество. Право. Вып. 3. – Саратов, 2001.
133. Семенова Е.А. Карнавал в кризисные периоды развития культуры. URL: http://docplayer.ru/46160372-Karnaval-v-krizisnye-periody-razvitiya-kultury-carnival-in-crisis-periods-of-cultural-development.html.
134. Сигов К.Б. Игра // Современная западная философия: Словарь. – М.: Политиздат, 1991.
135. Скубачевска-Пневска А. Карнавализация // Поэтика: Словарь актуальных терминов и понятий. – М.: РГГУ: Intrada, 2008.
136. Сорокин П.А. Человек. Цивилизация. Общество. – М.: Политиздат, 1992.
137. Улыбина Е.В. Карнавал и психоанализ – наложение пространств // Мир психологии. Научно-методический журнал. 2001. № 4.
138. Ученова В.В. Философия рекламы. – М.: Гелла-принт, 2003.
139. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. URL: http://www.krotov.info/lib_sec/21_f/fin/k_01.htm
140. Флиер А.Я. Культурология для культурологов: Учеб. пособие. – М.: Академический Проект, 2000.
141. Фрейд З. Психология бессознательного. – М.: Просвещение, 1989.
142. Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия. – М.: Прогресс, 1992.

143. Фромм Э. Здоровое общество // Психоанализ и культура: Избр. труды Карен Хорни и Эриха Фромма. – М.: Юрист, 1995.
144. Хейзинга Й. Homo Ludens. URL: http://royallib.com/read/heyzinga_yohan/Homo_Ludens.html#0
145. Хейзинга Й. Осень средневековья. – М.: Наука, 1988.
146. Хренов Н.А. Зрелища в эпоху восстания масс. – М., Наука, 2006.
147. Хренов Н.А. Человек играющий в русской культуре. – СПб., 2005.
148. Чеснов Я.В. Герменевтический подход к происхождению смеха // Этнографическое обозрение. 1996. №1. С. 53–61.
149. Шаумян С.С. Зрелищные формы культуры от истоков до зрелости. – Краснодар: КГУКИ, 2001.
150. Шендрик А.И. Теория культуры. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, Единство, 2002.
151. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. URL: http://yanko.lib.ru/books/cultur/shiller=letters.htm
152. Шкрабов А.М. Карнавалы и гуляния. – М.: Профиздат, 1960.
153. Шомова С.А. Политическая коммуникация: социокультурные тенденции и механизмы. – М.: ИНИОН РАН, 2004.
154. Шомова С.А. Политические шахматы. Паблик Рилейшнз как интеллектуальная игра. – М.: РИП-Холдинг, 2003.
155. Штерн В. Психология раннего детства до шестилетнего возраста. – Пг., 1922.
156. Щербинин А.И. Тоталитарная индоктринация: у истоков системы (Политические праздники и игры) // Политические исследования (Полис). 1998. № 5.
157. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. – СПб.: ТОО ТК Петрополис, 1998.
158. Эльконин Д.Б. Психология игры. URL: http://psychlib.ru/mgppu/EPi-1999/EPI-001.HTM
159. Эпштейн М. Игра в жизни и искусстве // Современная драматургия. 1982. № 2.
160. Яковлева Е.Л. Игра – уникальный феномен культуры // Вестник Оренбург. гос. ун-та. 2010. № 113. URL: http://cyberleninka.ru/article/n/igra-unikalnyy-fenomen-kultury
161. Ястребицкая А.Л. Праздники и торжества в средневековой Европе в свете современных исследований: темы, проблематика, подходы к изучению. // Социал. и гуманит. науки. Отеч. и зарубеж. лит. Сер. 5. История. – М.: ИНИОН, 1995.

162. Aarseth E.J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. – Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press, 1997.
163. Bogost I. Newsgames: Journalism at Play. – Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2010.
164. Bogost I. Persuasive games. The expressive power of videogames. – Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2007.
165. Bogost I. Unit Operations: an Approach to Videogame Criticism. – Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006.
166. Bogost I. The Rhetoric of Video Games. The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. Edited by Katie Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. – Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2008. P. 117–140.
167. Bogost I. Why Gamification is Bullshit? The Gameful World: Approaches, Issues, Applications, MIT Press, 2015. P. 65–79.
168. Bogost I., Ferrari S., Schweizer B. Newsgames // Journalism at Play. The MIT Press. 2010.
169. Bollnow O.F. Neue Geborgenheit: Das Problem einer Uberwindung des Existentialismus. – Stuttgart: W.Kohlhammer, 1960.
170. Buchanan-Oliver M., Seo Y. Play as co-created narrative in computer game consumption: The hero's journey in Warcraft III // Journal of Consumer Behaviour, 2012. Vol. 11. № 6. P. 423–431.
171. Buytendijk F.J.J. Rencontre. Encounter. Begegnung. Contributions a une psychologie humaine dediees au professeur. – Utrecht, 1957.
172. Creative strategies and the critical counter-culture of the 90's. URL: http://www.kcc.ac.uk/ArtPages/Ramos/private/Creative.htm
173. Crossing cultural borders: Towards an ethics of intercultural communication: Beyond reciprocal anthropology / Intern. Research center for Japanese stud.; Eds.: Shigemi I., Richard K. 1999.
174. Dominick J.R. The dynamics of mass communication. – N.Y.: McGraw-Hill, 1993.
175. Giardiello M. Welfare state e politiche culturali nella prospettiva dello sviluppo locale // Studi di sociologia. 2001. № 4.
176. Juho Hamari. Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification // Conference: the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, At Hawaii, USA // Conference paper. URL: https://www.researchgate.net/publication/256743509_Does_Gamification_Work_-_A_Literature_Review_of_Empirical_Studies_on_Gamification

177. Juul J. Half-real. Video games between real rules and fictional worlds. – Cambridge: MIT Press, 2005.
178. Kawiecki P. Post-modernism – from Clown to Priest // The Subject in Postmodernism. Vol. 2. P. 101.
179. Linguistic Theory URL: http://www.msu.edu/user/chrenkal/980/THEORY.HTM.
180. McGonigal J. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. –N.Y.: The Penguin Press, 2011 // URL: http://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf
181. Morscheuser B., Werder K., Hamari J., Abe J. How to gamify? A method for designing gamification // Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences. 2017.
182. Nasr A.A., Bagader A.B. Al-Ges: Women's festival a drama in Mecca // Journal of folklore research. 2001. Vol. 38. № 3. P. 243–262.
183. Neitzel B. Narrativity of Computer Games. URL: http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games
184. Neitzel B. Point of View and Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. – Hamburg: Zentrum für Medienkommunikation, 2007. P. 8–28.
185. Ryan M.-L. Avatars of Story. – Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2006.
186. Sicart M. Newsgames: Theory ans Design. 7th International Conference on Entertainment computing. – Pittsburgh, PA, Scott M. Stevens, Shirley J. Saldamarco. 2008. P. 27–33.
187. To Play Game Studies Press the START Button // Лоroc. T. 25. №1 [103]. 2015. URL: http://logosjournal.ru/arch/79/103_3.pdf
188. Uchtmann R. Open Codification and Cultural Systems. URL: http://homepages. compuserve.de/roguman/engll.html
189. Werbach K. Gamification (Lecture course) // Coursera.com, Wharton University of Pennsylvania, 2012. URL: www.coursera.org/learn/gamification/home/info
190. Wiechens P. Das Prinzip Überschreitung Clifford Geertz und Konstitution der Interpritativen Anthropologie: Inaugural Diss. Zur Erlangung des Doktorgrades der philos. Wilhelm-Univ, zu Munster. – Karlsruhe, 2000.
191. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media Inc., 2011.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1
Зомби-парады в городах России

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Крестный ход. Санкт-Петербург, 2017 г.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Питер Брейгель (старший).

«Битва Масленицы и Поста»

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Венецианский карнавал

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Бразильский карнавал

ПРИЛОЖЕНИЕ 6

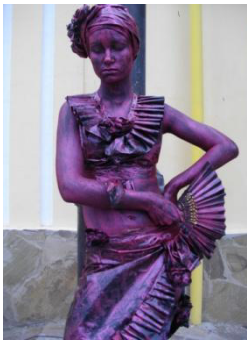
Карнавал в Германии

ПРИЛОЖЕНИЕ 7

Карнавал в России

ПРИЛОЖЕНИЕ 8

«Живые скульптуры»

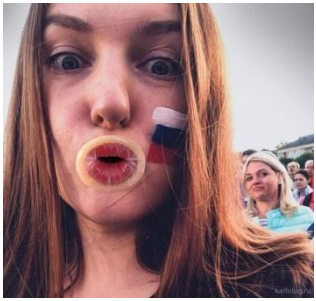


ПРИЛОЖЕНИЕ 9

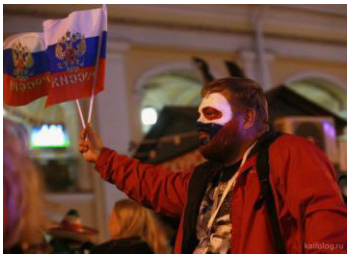
Инсталляции в стиле карнавала

ПРИЛОЖЕНИЕ 10

Чемпионат мира по футболу. Москва, 2018 г.



РОССИЯ



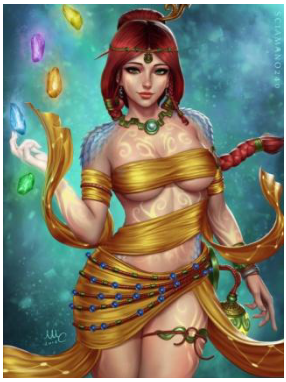
РОССИЯ
RIANOVOSTI

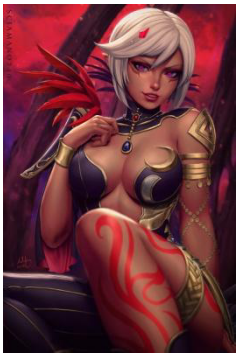
ПРИЛОЖЕНИЕ 11

Банды Детройта

ПРИЛОЖЕНИЕ 12

Эротика



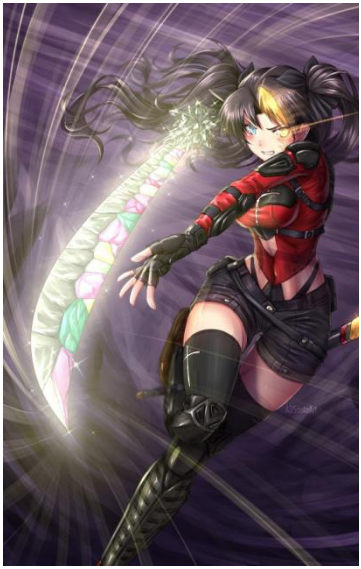


ПРИЛОЖЕНИЕ 13

Агрессия

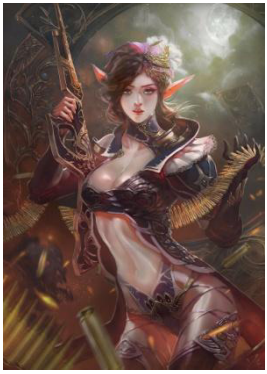
ПРИЛОЖЕНИЕ 14

Эротика и агрессия в одном изображении



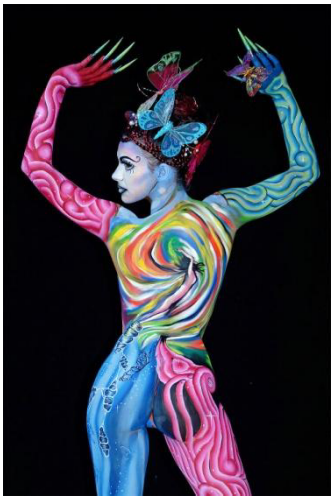
ПРИЛОЖЕНИЕ 15

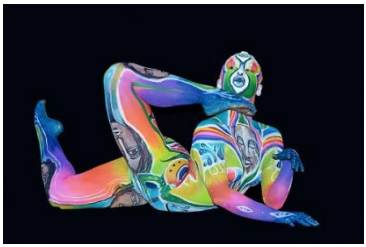
Роботы и монстры

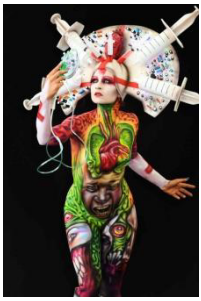


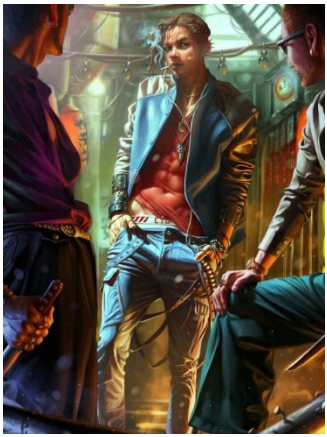
ПРИЛОЖЕНИЕ 16

Бодиарт







ПРИЛОЖЕНИЕ 17

Карнавальные образы