

УДК 316.663.5

Игра в войну как социокультурная и управленческая технология: дискурс ролевого сообщества



Бурганова Л.А.

Доктор социологических наук, профессор кафедры государственного, муниципального управления и социологии Казанского национального исследовательского технологического университета

Кандидат социологических наук, доцент кафедры государственного, муниципального управления и социологии Казанского национального исследовательского технологического университета



Корнилов П.А.

В статье рассматриваются особенности игрового дискурса в рамках ролевого сообщества. Проводится анализ игры в войну как социокультурной и управленческой технологии познания и трансформации современного общества. В работе представлены различные подходы к проблемам ролевой игры с позиций социального управления и развития. Подробно анализируются технологии игрового моделирования в образах войны и мира.

Ключевые слова: виртуальные войны, ролевое сообщество, ролевое движение, игра в войну, символическая игровая реальность, игровая субкультура.

Война в современном мире приобрела множество социальных измерений и давно вышла за границы ранее для нее обозначенных в обществе. Характерной особенностью развития общества являются тенденции виртуализации войны, что можно отметить как в сообщениях СМИ о реальных военных конфликтах, так и в создании самых фантастических битв мастерами кино, компьютерных и интернет-игр. Таким образом, военная реальность получает новую интерпретацию в игровом измерении.

Однако одновременно наблюдается и странный обратный процесс, когда военная игра из виртуального пространства переводится и реализуется в современный социокультурный и управленческий проект. Если виртуальные войны в своем фантастическом измерении представляли своего рода постмодернистские эклектичные модели, перерабатывающие опыт военного противоборства эпохи модерна, то последующий перевод из виртуальности в реальность вбирал в себя и то, и другое.

Главные вопросы, которые при этом возникают: «Что же в итоге получилось?» и «Для чего все это нужно?». В поисках ответа стоит обратиться к тому сообществу, которое собственно в свое время инициировало и продолжает по сей день поддерживать данный социокультурный и управленческий процесс. Речь идет о социальных группах и субкультурах, которые в целом получили названия «ролевого сообщества» или «сообщества ролевых игр» и «ролевого движения».

Несмотря на все разнообразие ролевых игр и движения в целом, не будет ошибкой утверждать, что в основе всей этой игровой модели, так или иначе, лежит игра в войну. Очевидным данный вывод становится даже при поверхностном анализе структуры и сюжета игр, да и в целом он получает дискурсивное доказательство и со стороны самого ролевого сообщества. В качестве такого можно привести анализ очень характерного кейса столкновения суровой реальности войны с реальностью

игровой. Рассмотрим его на примере публикации с символическим названием «Игра не понарошку» в известном российском журнале по ролевым играм «Мое королевство».

В небольшом сообщении об игровом сообществе во время военной операции в Ливане рассказывает Е. Плятнер из Израиля: «Когда мы в ролевом сообществе очередной раз пересчитывались, я уронила так небрежно, но со значением, что журналы-то пришли. Один подписчик, на диво ответственный товарищ, очень рвался их заполучить. Я его еще отговаривала, потому что журналы, хоть бы и «Мое Королевство» – это всего лишь бумага, а жизнь – она одна. Так мы во время войны и не встретились. Не случилось у парня попутки, а то бы он приехал» [1]. Дискурсивная ситуация очевидна: столкновение символической игровой реальности с полной опасностью действительностью настоящей войны и боевых действий. Казалось бы, исход очевиден, так как игрушка не может остановить реальный танк, однако в игре и не такое возможно.

В данном локальном кейсе игровая реальность одерживает важную символическую, сопряженную с духовной победой над жестокостью военного времени. «Немного очухавшись, я вылезла из бомбоубежища и ненадолго забежала домой, чтобы запаковать журналы в полиэтилен для пущей сохранности. Живу я на последнем этаже с видом на Ливан. Очень переживала, что если мне на крышу хряпнется «катюша», то журналы будут погребены в руинах» [1]. В столкновении игры и войны возникает еще третья сила – это люди, от выбора которых зависит, на чьей стороне в итоге будет победа. В рамках данной ситуации, несмотря на всю драматичность событий, человеческий выбор очевиден.

С другой стороны, данный кейс наглядно показывает, что реальная игра и настоящая война не могут сосуществовать вместе в социокультурном пространстве, они пытаются вытеснить друг друга. В жестких условиях военного времени ролевика не могут предаться любимому занятию, боевые действия словно уничтожают не только людей и материальные объекты, но и символические в игровом пространстве. Однако игра начинает прорастать сквозь войну, на ее основе и трансформируется ее реальность. При этом речь идет не о самой игровой технологии, а об ее символическом значении, проявленном в обычных журналах, за которые люди борются и рискуют жизнью как если бы речь шла о священных текстах или неких святых символах.

Действия ролевиков сами превращаются в игру прямо среди войны, потому что другой возможности сыграть у них нет. Журналы становятся тем волшебным талисманом, за которым силы добра и зла ведут охоту и от которого зависит, за кем будет победа. Если до печатных изданий первой доберется война и покончит с ними, то с миром будет покон-

чено. Если представители ролевого сообщества спасут журналы, то посредством данного магического посредника можно будет уничтожить войну. Это, по сути, классическая схема многих мифов и волшебных сказок, описанная еще в работах В.Я. Проппа [2].

Игра через людей одерживает символическую победу и ведет к преодолению войны. Вопросам и возможностям вытеснения военной деструктивности и насилия посредством игрового движения и ролевого сообщества уже уделялось внимание в рамках монографии «Образ войны и насилия в дискурсах социокультурной коммуникации: социология и менталология исследования» [3, с. 265-266]. В координатах данного дискурсивного кейса происходит подобное с позиций измерения вечности, потому что войны начинаются и заканчиваются, как произошло в данном случае, а игра осталась.

Подтверждение тому можно найти в аналогичной дискурсивной реакции и интерпретации в ответ на данную ситуацию. От редакции того самого журнала: «Мы можем играть в Великие Битвы, Могучих магов или спасать игровые миры. Можем быть королями и нищими, хитроватыми купцами или утонченными дамами и джентльменами. Но жизнь, она продолжается, реальная жизнь, те или иные грани которой мы воспроизводим в своих играх» [4]. В данном послании раскрывается внутренняя суть дискурсивной реальности и социокультурной технологии игры в войну, а именно: осмысление и переработка общественного опыта с последующим преобразованием его на новой позитивной основе.

Определенно также можно утверждать, что в данном случае мы имеем дело с особым рода социокультурной и управленческой технологией. Последнее подтверждается рефлексией самих членов игрового сообщества. В нем выделяются мастера, организаторы игр, а также рядовые участники, которые тем не менее также соучаствуют в осуществлении общего технологического процесса превращения части современного социального пространства в игровое с соответствующими образами и правилами. Под воздействием ролевого движения социокультурная реальность трансформируется и изменяется, а вместе с ней и многие другие феномены и процессы общественной жизни.

Однозначных ответов на то, с какой именно технологией мы имеем дело, нет даже у самого ролевого сообщества. По крайней мере, прослеживается основная технологическая направленность в рассмотрении ролевых игр в целом и выделении четырех основных вариантов ответа: хобби, образование, уход от реальности, искусство.

По материалам Круглого стола «Ролевое движение и общество», прошедшего на крупнейшем в России Международном конвенте фантастики и ролевых игр «ЗилантКон-2006», идея технологии организации досуга не получила поддержки, так как

«говоря, что РИ – это хобби, мы по сути ничего не говорим» [5, с. 29]. Наоборот, определение с позиции образовательных технологий, хотя и признается «слишком узким», но тем не менее вызывает одобрительную реакцию. «Определение верное в том смысле, что РИ действительно можно использовать (более того успешно используют) в образовательных и воспитательных целях. Как организациями, связанными с ролевым движением, так и обычными школьными учителями» [5, с. 29].

Немного иная ситуация возникает с признанием игровых технологий средством ухода от реальности. «Опять же в этом есть доля истины. РИ могут использоваться (и используются) для этих целей» [5, с. 29]. Однако если образовательные технологии признаны не только наличествующими, но и положительными, хотя и узким определением социокультурного феномена игрового движения, то аспект «ухода от реальности» получает ярко выраженную отрицательную оценку, в т.ч. и с позиций социального взаимодействия. «На наш взгляд, подобный подход к РИ сейчас является одним из существенных факторов, препятствующих развитию ролевых игр. Как внутреннему развитию (улучшению) самих РИ, так и их интеграции в общество». Характерным является желание серьезно не углубляться в тему игры как технологии ухода от реальности, а просто «ограничиться бытовым пониманием этого термина» [5, с. 29]. В общем-то все, что связано со стереотипами восприятия ролевых игр и самих их участников в обществе в дискурсе ролевиков не получает поддержки и серьезного рассмотрения, заметно стремление дискурсивно утвердить новые подходы и интерпретации.

В качестве базовой позиции со стороны ролевого сообщества служит определение их игры как особой формы искусства и творчества. «Мы считаем, что наиболее четко и полно феномен ролевых игр описывает такое понятие, как искусство» [5, с. 30]. Одним из главных аргументов в данном подходе является технологический аспект. «Многие ролевые технологии, приемы построения сюжета, оформления локаций, создания персонажей, создания спецэффектов пришли к нам из театра и литературы, получив свое дальнейшее развитие уже непосредственно в ролевых играх» [5, с. 30]. Таким образом, игровое конструирование дискурсивно определяется как технология искусства.

Диапазон подобного подхода очень широк – от простого до концептуального. «Возможны игры без концепции и игры с отношением к ним как «просто игре». Я не хочу показать, что те, кому не нравятся «игры с концепцией», являются некими плебеями от ролевых игр... я ставлю себе задачу представить авторский подход к игре как особому виду искусства и показать, как и насколько он возможен» [6, с. 59]. Однако вне концептуального подхода одним

из базовых является другое определение: «Искусство – это творческое отражение, воспроизведение действительности в художественных образах». Соответственно основными элементами данной социокультурной и управленческой технологии могут быть названы образы, концепты, творчество, а также «способ трансляции (передачи) эмоциональных состояний от автора к зрителю (окружающим)» [5, с. 30]. Ключевыми технологическими аспектами становятся отражение, осмысление, воспроизводство и трансформация войны и мира в образной игре.

Другим подходам в ролевом дискурсе не уделяется достаточно внимания. «Есть еще ряд интересных точек зрения (РИ – как средство моделирования реальности, РИ как психотренинг, РИ как средство социального проектирования и многое другое). К сожалению, подробное рассмотрение всех этих мнений не вписывается в формат статьи» [5, с. 30]. Между тем именно данные определения вызывают наибольший интерес с позиций социокультурных и управленческих технологий. Представленные ранее подходы трудно считать достаточными для целостной характеристики такого явления, как игра в войну.

Определение ролевой игры через искусство выглядит очень заманчивым, так как поднимает игровую деятельность ролевого сообщества на качественно более высокий уровень. Творцы игры, участники, организаторы, руководители одновременно становятся художниками и мастерами самого высокого полета. Несомненно, в ролевом движении присутствуют определенные элементы художественного творчества, есть в нем и живопись, и театр, и музыка, но, в целом, его с трудом можно отнести к сфере искусств, по крайней мере, в классическом ее понимании.

Социокультурное и управленческое проектирование в большей степени подходит для рассмотрения такого сложного и масштабного явления, как ролевое движение и игра в войну. Данная позиция, так или иначе, обнаруживает себя в дискурсивном контексте даже в традиционном для ролевиков взгляде на свою деятельность как искусство. «Восприятие игры как вида искусства, как творчества становится характерным для субкультурных норм, поскольку ролевая игра продолжает рассматриваться как деятельность, направленная на изменение мира (“Мы строим красивый добрый мир”... Эрик, 1994 год), такая субкультурная трансформация произошла практически незаметно» [7, с. 78]. В игровой реальности можно создать удобную для себя модель мира. Игра трансформирует сложную социальную реальность до простого, компактного и вполне познаваемого пространства, с которым проще работать и изменять в зависимости от поставленных целей.

В чем смысл игры? Зачем в ней осмысливать и отражать настоящую и выдуманную реальность? Даже если посмотреть на игру через призму ис-

куства, характерную для ролевого сообщества, то ответ выходит следующим: «Искусство отражает общество, которое его порождает, переосмысливает, и, влияя на культуру, закладывает нравственные и эстетические ценности общества будущего. Это одна из важнейших задач любого искусства вообще и, как мы считаем, ролевых игр в частности» [5, с. 30]. Ответ с позиций управленческих технологий прост: в игровом моделировании как в миниатюре можно познавать и развивать самые разные социальные процессы и явления. Игра позволяет применять и отрабатывать социокультурное проектирование и социальную инженерию в отношении самых сложных и опасных порождений общественной жизни, прежде всего, таких, как война.

В игровой модели военные конфликты реконструируются, их агрессивное начало трансформируется в полезное, а энергия разрушения обращается в созидание. Реальность преобразуется, и война из дела опасного и жестокого превращается в увлекательное занятие, способствующее развитию человека. Таким образом, правильно будет считать, что игра в войну – это социокультурная технология преодоления военного насилия и проективной трансформации социальной реальности войны и мира в пользу последнего [3, с. 265-266]. Игровое моделирование и проектирование является еще и ментальной технологией, так как она связана с погружением как отдельных индивидов, так и целых групп людей в новые формы мышления и сознания. При знакомстве с отчетами игроков и мастеров становится очевидным, что существование в рамках игры вызывает у участников глубокие изменения и переживания. Они порой приобретают ценный опыт, который становится основой для организации новой социальной жизни, и принципы, изобретенные и успешно использованные создателями игр, могут действовать в реальной жизни. Это станет основой тесного пересечения игры и управления

обществом [8, с. 7]. Вопрос о том, рождается ли в такой игре новое общество, более лучшее и более мирное, остается открытым. Ясно одно: речь идет о позитивной социокультурной и управленческой технологии и проекте с большими потенциальными возможностями дальнейшего развития и интеграции в обществе, возникшем в рамках социально-инженерной деятельности игровых субкультур.

Литература:

1. Плятнер Е. Война не понарошку // Мое королевство. Журнал по Ролевым Играм. – 2007. – № 28. – С. 5.
2. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. – М.: Изд-во «Лабиринт», 2009. – 128 с.
3. Корнилов П.А. Образ войны и насилия в дискурсах социокультурной коммуникации: социология и менталогия исследования. – Saarbrücken: LAP LAMBERT Academic Publishing, 2011. – 294 с.
4. Плятнер Е. Война не понарошку // Мое королевство. Журнал по Ролевым Играм. – 2007. – № 28. – С. 5.
5. Сафронов Н. (Молидеус). Ролевое движение и общество потребления. Ч. 2. // Мое королевство. Журнал по Ролевым Играм. – 2007. – № 29. – С. 28-30.
6. Семенов, А. (МакДуф). Физика метафизики, или концептуальное произведение и ролевая игра // Мое королевство. Журнал по Ролевым Играм. – 2007. – № 29. – С. 51-59.
7. Лутсберг А. История ролевого движения СПб. // Мое королевство. Журнал по Ролевым Играм. – 2007. – № 28. – С. 72-78.
8. Кастронова Э. Бегство в виртуальный мир. Пер. с англ. М. Островской. – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – 214 с.

War Game as Socio-Cultural and Management Technique: Discourse of Role-Playing Community

L. Burganova, P. Kornilov
Kazan National Research Technological University

The paper deals with particularities of game discourse in the framework of role-playing community. The authors analyze war game as a socio-cultural and management technique of cognition and transformation of modern society. The paper presents various approaches to the problem of role-play from the point of view of social management and development, focusing on technologies of game modeling in the images of war and peace.

Key words: virtual wars, role-playing community, role-playing movement, war game, symbolic game-reality, role-playing subculture.