

УДК 316.663.5

Социальное конструирование игры мира и войны: в поисках выхода из экзистенциального кризиса дегуманизации современного общества



Корнилов П.А.

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

В статье рассматриваются проблемы дегуманизации и виртуализации современного общества. Исследованы вопросы конструирования игры мира и войны как ответа на экзистенциальный кризис настоящего времени. В работе проводится анализ особенностей подхода к решению данной проблематики со стороны ролевого сообщества.

Ключевые слова: социальное конструирование, игра мира и войны, экзистенциальный кризис, дегуманизация общества, ролевое сообщество, символическая игровая реальность, игровая субкультура.

Технологии визуализации и виртуализации все больше погружают современное общество в игру. Социальное пространство превращается в игровое поле. В традиционном обществе игра носила сакральную функцию инициации и была органически неотделима от сути самого общества. Никаких четких границ в социальном и игровом существовании не проводилось. Игра в рамках традиционной культуры шла рука об руку с общественной реальностью. Игровое существование было строго регламентировано, даже если речь шла о таких праздниках свободы как маскарадный карнавал. Игра была средством постоянной социализации и ресоциализации и никогда не была легким спонтанным процессом личностной деятельности.

Индустриальное общество за время своего существования успело фактически уничтожить традиционную игру, тесно связанную с натуральным хозяйством и укладом жизни. Однако на смену традиции пришли новые игровые взаимодействия, призванные аккумулировать энергию масс и регулировать социальную активность. Основные подходы к данной проблематике уже были рассмотрены в некоторых наших более ранних публикациях [см. напр.: 1]. Жан Бодрийяр в своей теории общества потребления увязывает в одну концепцию гаджет и игровое поведение. «Машина была эмблемой индустриального общества. Гаджет является эмблемой постиндустриального общества. Нет строгого определения гаджета. Но если согласиться определять объект потребления через относительное исчезновение его объективной функции (обиходной вещи) в пользу его знаковой функции, если согласиться, что объект потребления характеризуется своего рода функциональной бесполезностью (ибо потребляют как раз нечто другое, чем «польза»), тогда гаджет окажется истиной объекта в обществе потребления, и на этом основании все может стать гаджетом и все им потенциально является. Гаджет можно было бы определить через его потенциальную бесполезность и комбинационную игровую ценность» [2, с. 146-147].

Полезная игра традиционного общества заменяется бесполезной общества современно-го. Личность и целые социальные группы находят и реализуют себя в тех или иных играх конструктивного, а чаще деструктивного характера.

Современная виртуальная экономика давно уже перешагнула границы реального сектора и устремилась в игровое пространство. Игры на бирже, где купля-продажа создает прибыль и большой доход тем, кто по сути ничего, никаких ни материальных, ни духовных ценностей не произвел. Игры с ценными бумагами, когда создается бумажная пирамида с одними активами, обеспечивающими другие, а те

третьи и все это растет в глобальных масштабах. В компаниях, которые работают с этим денежно-бумажным потоком, действует множество людей и их армия постоянно множится вместе с ростом самой виртуальной экономики. Все они вынужденно участвуют в подобных экономических играх, потому что современное общество все меньше оставляет возможностей заработать каким-либо иным способом. Однако в их среде рождается социальный протест, отчужденные работники, как их можно, называть, хотят большего участия в жизни современного общества. В более широком контексте они хотят обрести осмысленность своего существования, дать ясную и конкретную цель своей жизнедеятельности.

Протест этот может проявляться по-разному, например, в митингах против действующей власти. На поверхности находятся лозунги за демократизацию, свободу, право выбора и т.п., а, по сути, борьба за самоидентификацию в современном обществе, за собственную значимость. В России, как известно, основные митинги прошли в Москве и Санкт-Петербурге и вышли на них люди, по сравнению с основным населением страны, довольно обеспеченные. Данная категория граждан представлена от уровня настоящего среднего класса в его европейском понимании и выше. Возник даже вопрос: почему же протестуют именно эти столь благополучные слои российского общества? Показательным оказался символический конфликт, раскрученный СМИ, заводские рабочие против протестующих. На ментальном уровне здесь прослеживается непонимание и антагонизм между работниками виртуальной и реальной экономики.

Рабочему на заводе не надо объяснять, что он делает, для чего и в чем значимость его жизнедеятельности. Столичные города все больше погружаются в виртуальную экономику и там уже сформирован целый фрустрированный класс работников. В активной общественно-политической деятельности они ищут смысл собственного существования, которого не ощущают в своей повседневной жизни и деятельности. Им действительно кажется, что если выборы будут честными и прозрачными, их голос будет учитываться, то возрастет их значимость, они впервые получают возможность реально, а не виртуально на что-то влиять.

Они нашли для себя новые социально-политизированные игры, в которые с увлечением стали играть. Для многих важен даже не результат и преследуемые цели, а сам процесс, нередко напоминающий праздник непослушания или масленицу. Новая игровая технология получила и свое символическое обозначение, как «Окупай Абай». Ее можно заявить как игру в полуподпольную борьбу с властями. Задаются вводные, например, «страна с авторитарным политическим режимом, где душатся свободы, население угнетается и пр.», далее ставятся задачи

перед участниками. Типичная игра, за успехи начисляются очки, даются бонусы, поощрения.

Все эти перемещения по городу, попытки куда-то просочиться, где-то встретиться и собраться, захватить территорию. Не нужно специальной методики для анализа, чтобы увидеть во всем этом явное технологическое сходство с популярными играми современных городов, вроде «ночного дозора». Довольно увлекательный процесс создания новой реальности, инспирированной современными игротехниками. Власти, полиция, организаторы протестов, сами участники акций, наблюдатели и журналисты, все становятся на разных уровнях субъектами одной большой и сложной игры, связующей всех единой игровой технологией.

Символически знаковыми здесь являются некоторые персонажи. Особенно такие, как Ксения Собчак, которая перешла от телевизионных игр к политическим и именно здесь увидела способ сделать что-то полезное и значимое. Однако даже если они добьются принятия требуемых решений, их проблем все равно это не решит, потому что причины происходящего располагаются гораздо глубже. Другие страны все это уже проходили и убедились, что никакая современная система демократии не спасет положения. Отчужденность только усугубляется. Люди все равно чувствуют, что в современном обществе они не игроки, а игрушки, которыми играют. Современные СМИ своими медиа-технологиями обеспечат правильное голосование и за нужных людей, и за нужные решения.

В своем стремлении преодолеть экзистенциальный кризис современный человек обращается к игре. С одной стороны это может носить характер бегства в параллельный мир виртуальной реальности, все чаще обретающий патологические черты лудомании. Игровые автоматы, компьютерные и интернет-игры захватили массовое сознание и стали настоящим бедствием. Офисная работа начинает больше ассоциироваться с пасьянсом «косынка», чем с профессиональной деятельностью и продуктами труда. Очевидно, что в игре видится больше смысла, чем в самом современном труде. Виртуальная активность выглядит более интересной и значимой, чем повседневное производство.

С другой стороны внутренняя миграция трудовых ресурсов из сферы современного производства все больше выливается во внешнюю активность игрового конструирования. Ярким примером подобного процесса является современное ролевое движение. На первый взгляд, появление ряженых в доспехи людей, проводящих битвы в каких-то своих выдуманных мирах, является еще одной формой современного развлечения и праздного времяпрепровождения. Однако если копнуть поглубже, то все выглядит гораздо серьезнее. Вот как один из современных игротехников понимает назначение по-

добных игрищ: «Итогом ролевой игры должен быть вопрос: изменились ли ценностные ориентации игроков или мастеров? (т.е. произошел ли их личностный рост).

К слову, то, что игра влияет и на мастеров, создавших и проводящих ее, для кого-то может показаться неожиданностью. Но многие создатели игр сами признаются, что они в своих играх проверяют свои теории сомнения и философские тезисы.

Функция ролевой игры – создание свободной зоны и реализация человеческой свободной активности. Ролевая игра должна обеспечивать человеку успешность реализации себя в игровой деятельности» [3, с. 83]. То, что недостижимо в реальном мире, становится достижимым в игровой реальности. И речь идет не о желании соприкоснуться с чем-то волшебным и фантастическим, отвлечься на краткий миг от повседневных забот и бытовухи. Вопрос стоит серьезно: об экзистенциальном смысле человеческого существования, о возможности реализовать себя в этом мире, ощутить свое экзистенцию, стать реальным, а не мнимым участником социального процесса.

Современное общество уже не чувствует реальности. Социальная реальность как целостная ткань разрушена, она все больше напоминает лоскутное одеяло в клиповом сознании личности и социальных групп. Обращение к игре может быть рассмотрено, как попытка вернуть себе целостность и ощущение реального мира на новой основе. Социальная реальность уже не понимается как нечто само собой разумеющееся, данное от природы и человека как трудящегося и разумного существа. Все, что остается современному человеку, это игра, причем, игра деструктивная. Одно направление игры действительно связано с бегством от реальности, попыткой забыться. А другое с попыткой через игру изменить себя, этот мир, свое место в нем, способствовать общему усовершенствованию.

Тема войны раскрывается как с общефилософских позиций, целей и назначения всего ролевого движения, так и с технологических от создания игры до техники безопасности при ее проведении. Однако на всех уровнях и направлениях обозначен четкий вектор на преодоление или как минимум ограничение проявлений войны и насилия. «Когда я говорю про общественные движения, оппоненты мне сразу задают вопрос: а кто враги, с кем мы должны бороться. Сложность заключается в том, что врага нет и военная терминология неуместна» [4, с. 44]. Идею преодоления насилия, обоснованную в игре, представители ролевого сообщества стремятся привнести в реальный социальный мир. **«Мудрость и мир без насилия.** Еще один интересный момент. Многие мечтают жить в таком мире, даже политики и родители, но многие ли знают, как его построить?

Правомерность смертной казни до сих пор обсуждают в мире – в Белоруссии был даже референдум. А Гендальф обосновал свою позицию логически. «Многие из живущих достойны смерти, многие из мертвых заслужили жизнь. Ты можешь оживлять мертвых, Фродо? Нет? Тогда не будь скор в суждениях относительно жизни и смерти»» [5, с. 134]. Несмотря на то, что война занимает центральное место в ролевых играх, в целом игровое движение носит миролюбивый характер и тяготеет к снижению агрессии и преодолению насилия. «Другой пример: государство, используя традиционную ценность – любовь к родине, с детства внушает человеку расширенное понятие родины (от Москвы до самых до окраин). Далее, манипулируя человеком, государство, опираясь на созданную им ценность, может послать солдата из Воркуты стрелять в Чечню» [3, с. 82]. Для ролевого движения характерно отрицательное отношение к реальной войне, замена ее символической игрой, а также формирование ненасильственных ценностей и человека с культурой общества мира. Подобные попытки следует признать ценным опытом социального конструирования, который может стать важным уроком в повседневной общественной жизни и взаимодействиях.

Литература:

1. Бурганова Л.А., Корнилов П.А. Игра в войну как социокультурная и управленческая технология: дискурс ролевого сообщества // Вестник экономики, права и социологии. – 2012. – № 1. – С. 302-305.
2. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. – М., 2006. – 269 с.

3. Лемякова Ю. (Ундин). Конструкторский подход к созданию ролевой игры Или Обезьяна с гранатой // Мое королевство. Журнал по ролевым играм. – 2008. – № 33. – С. 81-83.
4. Рожков В. (Дядя Слава). Анизатропная социализация. Зиланткон 2010. Казань // Мое королевство. Журнал по ролевым играм. – 2011. – № 38. – С. 43-47.
5. Корпачева С. (Лин). Воплотить мечту в жизнь... или интересны ли дети своим родителям? (исповедь мамы ролевика) // Мое королевство. Журнал по ролевым играм. – 2007. – № 31. – С. 133-135.

**Social Construction of the Game of Peace and War:
in Search of a Way out of the Existential Crisis of Dehumanization Modern Society**

P.A. Kornilov
Kazan National Research Technological University

The paper deals with the problems of dehumanization and virtualization of modern society. The questions of constructing the game of peace and war as a response to the existential crisis of the present time are investigated. The paper deals with the analysis of the characteristics approach to the solution of this problem from the role-playing community.

Key words: social construction, game of peace and war, existential crisis, dehumanization of society, role-playing community, symbolic game-reality, role-playing subculture.

