УДК 32.001: 316.259

Зорич О.О.
Національний університет
„Києво-Могилянська академія”

ІГРОВИЙ ДОСВІД ЯК ФАКТОР УПОРЯДКУВАННЯ СОЦІАЛЬНИХ ПРАКТИК. ТЕОРЕТИЧНА ВЕРСІЯ РОЖЕ КАЮА

Проаналізовано генеалогічну та нормативну компоненти ігрового досвіду, на прикладі теоретичних розвідок французького антрополога Роже Каюа доведено їх конститутивну роль для соціальних практик. З’ясовано, що ігровий світ, рівною мірою як і світ соціальний, постає внаслідок асимілювання контрадикторних максим свободи та насилля.

***Ключові слова**: гра, комунікація, соціальні практики.*

Зорич О.О.

ИГРОВОЙ ОПЫТ КАК ФАКТОР УПОРЯДОЧИВАНИЯ СОЦИАЛЬНЫХ ПРАКТИК. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ВЕРСИЯ РОЖЕ КАЙУА

Проанализированы генеалогическая и нормативная компоненты игрового опыта, на примере исследований французского антрополога Роже Каюа доказана их конститутивная роль для социальных практик. Выявлено, что игровой мир, в равной степени как и мир социальный, формируется в следствие ассимиляции контрадикторных максим свободы и насилия.

***Ключевые слова**: игра, коммуникация, социальные практики.*

Zorych O.

GAME EXPERIENCE AS A FACTOR OF SOCIAL PRACTICES ARRANGEMENT. THE THEORETICAL VERSION OF ROGER CAILLOIS

In the article were analysed the genealogical and normative elements of game experience. It was proved their basic role for social practices on the research example of French anthropologist Roge Kayua. It was found out, that the game universe, as well as the social one, appears as a result of assimilation of contradictory maxims of freedom and violence.

***Key words**: game, communication, social practices.*

Гра – універсальний феномен культури, що довгий час лишався поза контекстом проблематизації і знаходив своє пояснення в найдостеменнішому для кожної людини інтерпретативному горизонті – як певна практика, що становить опозицію праці та серйозній дії загалом. Гра, відповідно до цього розхожого уявлення начебто нічого не продукує, і є унікальним антиутилітарним заняттям. Відомий французький антрополог Роже Каюа (1913-1978), який разом із Ж. Батаєм та М. Лейрисом був фундатором французького Колежу соціології, іменує таку специфіку „фундаментальною порожністю гри” [1, с.33]. У світлі широкого діапазону тлумачень гри: від її культурної тотальності (Й. Гейзінга), мовної природи мислення (Л. Вітґенштайн), автономної щодо реальності дійсності свята (М. Бахтін), надлишку необ’єктивованої енергії (Г. Спенсер) тощо, дане визначення набуває тим більшої гостроти, чим ближчі ми до постановки питання: а що власне визначає гру як гру – не тільки у казуїстичному, причинно-наслідковому чи функціональному аналізі, але і власне у її сутнісному вимірі?

Відповідь на це питання тим більше ускладнюється, чим ближчі ми до текстологічних джерел розгляду ігрової проблематики, адже численні фоліанти на цю тему налічують сотні тисяч сторінок, і часто інтелектуальні варіації в них сягають антагоністичних меж. Так, наприклад, гра рівною мірою визнається справою дозвілля, певним креативним імплікатором (І. Кант, О. Фінк), і одночасно абсолютно самобутнім

© Зорич О.О., 2012.

феноменом, що відтворює ключові соціальні механізми комунікації та контролю (Г-Ґ. Ґадамер, Ж. Бодріяр, М. Фуко, К.-О. Апель). Тож наведене твердження Р. Каюа потребує роз’яснення – з якого типу порожністю ми маємо справу, говорячи про гру як про гносеологічний об’єкт, і якщо зрештою цей об’єкт характеризується саме *фундаментальною* порожністю, то якими є умови можливості мислення про нього? Для відповіді на ці питання позначмо ключові смислові контрапункти в ігровій теорії Роже Каюа та з’ясуймо, чи може ігровий досвід бути визнано за інтеґральний чинник соціальних практик загалом.

Порожність як певний означник передбачає наявність конкретної форми, щодо якої ми можемо констатувати відсутність деякого змісту. Таким чином, перший контур порожності стосовно гри ми фіксуємо на рівні емпірії, коли прагнемо не тільки абстрактно поміркувати про природу ігрових дійств, але й звернутися до повсякденних соціальних практик, які ми оформлюємо та іменуємо як ігри, наприклад, до таких як футбольна гра, акторська гра, гра на біржі, дитячі ігри, ігрові імпровізації карнавальних дійств, політичні ігри тощо. Порожність даних різновидів гри оприявнює себе через непроблематичність, з якою сприймаються ці практики як щось самоочевидне. Більше того, гра у даному випадку реципіюється як певна метафізична константа або ж лінгвістична викрутка-метафора, що не потребує роз’яснень, а отже, утворює ситуацію, коли ніби і „нема про що говорити”. На противагу цій безтурботності ігрових рецепцій, Каюа висуває альтернативний теоретичний запит щодо того, як типологічно ми можемо говорити про гру як досвідну множинність й одночасно смислову єдність. Відповіддю на ці питання стали роботи Р. Каюа „Міф і людина” (1938), „Людина і сакральне” (1939), „Ігри та люди” (1958).

Гра визначається Каюа як добровільна, умовна, опрічна (окремішня), непродуктивна, регулярна, фіктивна діяльність з невизначеним результатом. Дане синтетичне визначення єднає багатоманіття ігрових практик і одночасно дає умоглядні підстави для класифікації ігор за окремими категоріями. До категорій ігор, відповідно до домінуючої характеристики мотиву/перебігу/результату гри, автор відносить: 1) змагальні ігри (agon); 2) азартні ігри (alea); 3) симулятивні ігри-уподібнення (mimicry); 3) ігри-запаморочення (ilinx). Розгляньмо кожен з різновидів ігор детальніше.

Agon (у перекладі з грецької – змагання) позначає ігрові ситуації рівних стартових можливостей, коли в заданих умовах співучасники гри змагаються за першість – як, наприклад, у шахах, футболі, більшості спортивних ігор, комерційній конкуренції. Особливістю цих ігор є те, що їх змагальний градус зростає прямо пропорційно вправності її учасників – чим більш розвиненими є навики учасників (футболістів, наприклад, у швидкості), тим динамічнішою та захопливішою буде сама гра. Передумовою і водночас гарантом вдалого результату в агональних іграх є невпинне вдосконалення гравців, їх відчуття особистої відповідальності за підсумки суперництва та результат гри. У політичній царині умоглядним еквівалентом агонального типу гри є демократичний тип урядування та консенсусної громадянської участі, за умов якої спільно ухвалені рішення засновуються на деонтологічному принципі відповідальності.

Alea (у перекладі з латини – гра в пессею) – ігрова ситуація початково однакових шансів на перемогу, яка здобувається не стільки волею та силами учасників, скільки щасливим випадком, „усмішкою долі”. До таких ігор належать лотереї, казино, тоталізатори, ігри в карти, біржові спекуляції тощо. Ключова домінанта в них – азарт, бажання урівноважити ризик та можливу вигоду від перемоги. Індивідуальна снага учасників гри в даному типі елімінується. Питомої ваги здобуває фарт і щасливий випадок. При екстраполяції даного типу ігор на площину соціальної взаємодії Каюа нещадно критикує апологетів елітизму. Походження насправді впливає на всіх як неуникненний закон випадку, стверджує Каюа, тож „багатство, виховання, освіта, статус родини – ці зовнішні, однак часто вирішальні обставини на практиці знищують рівність, записану в законах” [1, с.131]. І хоча в переважній більшості демократично орієнтованих суспільств законодавство зберігає власну актуальність постільки, поскільки сприяє урівноваженню нерівності від народження, не менш важливою у цьому аспекті постає віртуальність, з якою людині за даних обставин пропонують прийняти на себе тягар законослухняності в обмін на пряме представництво. Ці віртуальні багатства „дають компенсацію за недостатній розмах соціальної конкуренції, яка в кінцевому рахунку здійснюється лише між людьми одного класу, одного рівня життя чи освіти” [1, с.138]. Тож за цих обставин індивід стає свідком подвійної гри – коли рівні стартові можливості та основи відкритої конкуренції,

що практикуються в агональному та алеаторному типах пошуку соціального консенсусу, виходять на рівень мімікрії та ілінкса – імітування та симулякрів.

Mimicry (у перекладі з англійської – імітування, уподібнення; має спільний корінь з грецьким еквівалентом „μίμησις” – мімезіс) позначає рольову гру, перевтілення, примірювання масок. Цей тип ігор кореспондує із переконливістю та манкістю гри як видовища, вистави, спробою преобразити не стільки довколишній світ, скільки самого себе як гравця. До цих ігор Каюа відносить маскарад, театр, кіно, усталені свята та норми етикету тощо.

Ilinx (у перекладі з грецької – коловерть) – ігри-запаморочення, що спрямовані на викид адреналіну, паніку, максимальне розбалансування фізичних і психічних властивостей людини шляхом радикальної зміни темпів, ритмів, візуального та звукового ряду, в яких вона перебуває. До ilinx-*а* належать практично всі ігри, породжені культом швидкості новочасової доби: американські гірки, авторалі, шокові атракціони. Виключна особливість цього типу ігор полягає в тому, що вона не акумулює, а розосереджує потуги учасників, цілеспрямовано підводить їх до стану внутрішнього розладу, за яким слідує нормалізація, що у свою чергу знову вимагає нової „шокової терапії”.

Такі категорії ігор, якщо розглядати їх попарно, мають потужний евристичний потенціал: „Agon та alea – зазначає Каюа – виражають собою протилежні і в певному сенсі симетричні настрої, але обоє підпорядковані одному і тому самому закону – штучному створенню передумов для чистої рівності між гравцями, в якій відмовляє людям реальність” [1, с.56], іншими словами agon та alea виходять з презумпції справедливості, водночас mimicry та ilinx передбачають стихійну природу імпровізації, без суворих норм і дисципліни розуму, саме тому дві останні ігрові категорії зумовлюють та утримують людину у світі сакрального. Якщо екстраполювати ці висновки на сферу політичного життя, то бінарні пари agon та alea – як певний нормотворчий припис, з одного боку, і mimicry та ilinx – як сфера беззастережного волевиявлення – з іншого – утворюють цікаву інтелектуальну алюзію на одвічні дихотомії необхідності та свободи, закону та самовизначення.

Каюа, слідуючи за цими інтелектуальними паралелями, виокремлює також два ключові принципи, за якими розгортаються будь-які ігри – це paidia та ludus. Paidia мислиться Каюа як імпровізаційна, непередбачувана стихія гри, в якій панує свобода та відсутність правил. Натомість ludus є тим принципом гри, що має конвенційну, заздалегідь прояснену та погоджену природу. Тільки осягаючи еволюцію цих принципів гри, ми можемо осягнути еволюцію всієї цивілізації: „Можливо, для безкінечного розуму, для уявного демона Максвела, долю Спарти вже можна було передбачити по воїнській суворості ігор в палестрі, долю Афін – по апоріям софістів, падіння Риму – по боям гладіаторів, а падіння Візантії – по змаганням на іподромі” [1, с.104]. Узагальнюючи ці історичні прецеденти, автор розрізняє два типи суспільств: первинні суспільства – хаотичні, в яких перевагу здобувають театралізованість, ожержимість, пантоміма та екстаз – тобто превалюють mimicry або ilinx. Другий тип – бухгалтерські суспільства, в яких домінантним чином виявляють себе agon та alea. Перехід від хаотично організованого суспільства до громади високої культури завжди супроводжується зменшенням ролі ilinx-а й mimicry-ї та посиленням змагальної й алеаторної компонент. При цьому гра як тотальний феномен культури не відмирає, а лише трансформується: „Ігри мають виключну стабільність. Руйнуються імперії, зникають соціальні інститути, а ігри залишаються – з тими ж правилами, інколи з тими ж приналежностями. Причина цього криється у тому, що вони є чимось незначним і саме тому постійним... Вони незліченно множинні й змінні” [1, с.102].

Гра, таким чином, становить символічну опозицію реальності, існує маргінально, однак її принципи пронизують усі соціальні зв’язки та мають стійкі історичні ефекти. Яким би не був домінуючий настрій у грі – чи то рух до перемоги завдяки власним вмінням (agon), чи то очікування доленосного випадку (alea), чи то бажання перевтілення (mymesis), чи просто жага самозабуття (ilinx), гра посутньо завжди інтегрована в життя суспільства, має власні інституційні форми та регулятиви, і одночасно з цим повсякчасно прагне „взяти реванш” у реальності. Гра, зрештою, порожня поза соціальним контекстом, в якому вона розгортається. Ми виокремлюємо це як другий аспект „фундаментальної порожності”, щодо якої було поставлене питання вище.

Каюа, розрізнюючи категорії ігрового досвіду, засвідчує їхню генеалогічну симетричність стосовно ключових соціальних практик. Так, на прикладі ігор

дитинства, які синтезують всю категоріальну структуру ігрового дійства – агон, алеа, мімезіс, ілінкс – ми асимілюємо норми та цінності суспільства шляхом виховально-педагогічних настанов – фактично це ігри-засвоєння – культурних кодів, поведінкових матриць та світоглядних орієнтирів, прийнятних у конкретних суспільствах. Згодом, полишаючи хронотоп дитинства, стверджує Каюа, ми, на противагу розхожим уявленням, не перестаємо грати, а лише змінюємо диспозиції – граємо не *за*своюючи, а *при*своюючи собі ті ролі та можливості, які досі були недоступні: „Всюди проривається довго стримувана радість руйнування, задоволення робити речі безформово-невпізнаваними... – одним словом, будь-яке розкуте насилля, якого не вистачає людині з тих часів, як у неї не стало іграшок, які можна поламати, коли з ними набридне грати” [2, с.280]. Зрештою, досвід засвоєння трансформується у перший досвід панування – насилля постає системним елементом асиміляції ігрового та соціального простору – ця лінія інтерпретації в політичній думці Нового часу простежується від класичної роботи Т. Гобса „Левіафан”, в якій постулат „війни всіх проти всіх” фактично став алегорією політичного життя як такого. Упродовж наступних століть тема насилля була розвинена в оптиці інструментарію для здобуття та утримання влади – даний інтерпретаційний контекст ми подибуємо в працях М. Вебера, Г. Моска, К. Маркса, Г. Маркузе, Е. Фрома, К. Шміта. Сама ж історико-культурна легітимація насилля, зокрема і політичного, на думку Каюа, своїми витоками сягає виключно ігрових практик. При цьому насилля завжди передбачає логічний імплікатор спрямування *на* когось. Однак екстеріоризація як зовнішній вияв деструктивної поведінки не вичерпує пояснювальних можливостей у питанні розуміння природи насилля. Не менш важливим у цьому аспекті постає інтеріоризація – у царині психологічної інтерпретації цих обернених смислів одним з перших найнеординарніших тлумачів став З. Фрейд, який звернув увагу на те, що ігри існують постільки, поскільки суб’єкт гри здатен повторити в активній формі той досвід, який він пережив сам, але у пасивній формі реципієнта певної психологічної травми. За рахунок ігор дитина асимілює можливість зміни статусів, оволодіння ситуацією у її довільному повторенні, і в цьому криється незмінна актуальність усіх ігор – адже в них відбувається не тільки виміщення досвіду насильницьких приписів, але і перший досвід свободи – вільного творення, переоцінки та переозначення тих подій, які мали місце в реальному житті.

Між досвідом насилля та досвідом свободи лежить шлях до осмислення такої знаково-символічної форми, як маска. Остання має амбівалентну природу та соціальні ефекти: маска адаптує, захищає, приховує, і одночасно вивільняє з полону обмежень, викриває, комунікує – загалом слугує потужним інструментарієм творення, трансформацій і маніпуляцій у площині соціальної ідентичності. Маска постає матеріальним засвідченням переважального статусу та певної над-позиції, однак якщо первинні суспільства використовували маску для сакральних обрядів, як стверджує Каюа, то в ситуації сьогодення ми можемо констатувати широкомасштабну трансформацію масок, їх повсякчасний прояв в уніформах, дрес-кодах, протокольних нормах міжнародних політичних альянсів, трендах політичної міфології: від теми доцільності розміщення ПРО в Європі – до фінансових асигнувань для підтримки депресивних країн, що перебувають на межі дефолту. Тож на сьогодні ми можемо констатувати, що істотна роль масок та у площині соціальності підсилюється за рахунок їх сучасної інституалізації на рівні державних та міждержавних політико-економічних та еко-культурних структур. У цьому світлі висновки Каюа здобувають неспростовної евристичності для аналітичного осмислення політичних викликів сьогодення, хоча б на прикладі таких парадоксальних інформаційних повідомлень початку 2012 р., як, наприклад, те, що на січневому Міжнародному економічному форумі в Давосі, мільярдери визнали нерівність ключовою проблемою сучасності. Незважаючи на те, що фраза після коми в останньому реченні більше схожа на витончений жарт, проблема амбівалентності та логічної само заперечуваності ідеї демократії від часів Аристотеля зберігає власну неперехідну актуальність. Для Каюа, який не міг передбачити саме таких емпіричних прикладів, загальні передумови ціннісної анігіляції в бухгалтерських суспільствах були, тим не менш, самоочевидними.

Таким чином, сучасні виклики глобалізованого світу в аспекті звички людей діяти та перемагати „за довіреністю”, поступово, але неухильно переростають у тотальну кризу самоідентифікації, адже фіктивна поведінка поступово набуває достовірного статусу, нормативним еквівалентом якого у соціальній площині мав би бути закон. „Кодекс законів – це правила соціальної гри,

юридична наука поширює їх на суперечливі випадки, а юридична процедура визначає послідовність та порядок ходів. Вживаються спеціальні заходи, щоб все відбувалось із чіткістю, точністю, чистотою та безпристрасністю гри” [1, с.37]. Тоді, коли комплекс добровільних обмежень, що однаковою мірою накладається законодавством і каноном гри, не визнається, і на противагу йому розігрується вдавана вірність конвенційним засадам рівності стартових можливостей, настає момент деструкції культури та політики, що зрештою знищує індивіда як самоврядну особистість та приводить його до самоідентифікаційного розпачу. У такому разі гра затягує гравця і грає ним, а не навпаки. Це є третій аспект, що відкриває сенс „фундаментальної порожності” гри як універсальної форми та змісту соціальних практик.

Таким чином, генеалогічно гра постає прототипом соціальних практик, утверджуючи неухильність нормативності як регулятиву та гаранту соціального консенсусу та солідарності суспільств. Евристично потужним та перспективним для подальших досліджень залишається висновок Каюа щодо ігровізації універсуму культури, включно з практиками політичного представництва. Цей постулат відкриває нові горизонти для аналітичної реінтерпретації, зокрема, демократії як інтелектуальної ідеї та практики представницького врядування.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кайуа Р. Игры и люди / Р. Кайуа // Игры и люди; статьи и эссе по социологии культуры. – М.: ОГИ, 2007. – С. 33-204.
2. Кайуа Р. Миф и человек. Человек и сакральное / Р. Кайуа. – М.: ОГИ, 2003. – 296 с.
3. Коллеж Социологии 1937-1939 гг. – СПб.: Наука, 2004. – 586 с.
4. Нодиа Г. К философской интерпретации некоторых психологических теорий игры / Г. Нодиа // Философская и социологическая мысль. – 1989. – №2. – С. 39-49.
5. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия / Е. Финк // Проблема человека в западной философии. – М., 1988. – С. 357-404.
6. Хейзинга Й. Homo Ludens / Й. Хейзинга // Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. – М.: Прогресс, 1992. – С. 7-240.
7. Фрейд. З. По ту сторону удовольствия [Електронний ресурс] / З.Фрейд. – Режим доступу: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/Freid/potustor.php

УДК 17.021:32.019.51

Бобрук А.М.
Київський інститут бізнесу і технологій
Вінницька філія

МЕТОДОЛОГІЧНІ ПІДХОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ СУТНОСТІ ПОНЯТТЯ „ПОЛІТИЧНА МІМІКРІЯ”

Аналізуються основні методологічні підходи до визначення поняття політичної мімікрії та її складових. Запропоновані різні класифікації політичної мімікрії, виходячи з її місця та ролі в суспільно-політичних відносинах, мотивації суб’єктів політики, ступеня усвідомленості політичними акторами використання мімікрії в політичній діяльності.

***Ключові слова**: мімікрія, політична мімікрія, методи дослідження, політична культура, політична свідомість, мімікріант, мімікрування.*

© Бобрук А.М., 2012.