

**РИСК И ИГРА В ИНДИВИДУАЛИЗИРОВАННОМ ОБЩЕСТВЕ**

This article is about the role of risk and game in the individualized society, and game-ization as a factor of constructing new social reality and as a new type of rationality.

Одним из важнейших признаков постиндустриального общества является риск и игра, в котором игра выступает ответом на непредсказуемость социальных практик современности, как средство, минимизирующее риск.

Основной характеристикой общества риска является утрата прошлым своей детерминирующей силы для современности. Место прошлого занимает будущее, как нечто несуществующее, конструируемое, то, чего нет, но что еще может быть, а значит, переживаемое как шанс, счастливый случай, выигрыш или проигрыш. Такая установка на анализ причинно-следственных связей в обществе как недоказуемых (т. е. с точки зрения будущего) приводит к накоплению рисков.

Риски современного общества приходят в противоречие с социокультурными ценностями индустриального общества, что наглядно проявляется в стремлении к росту благосостояния, так как дальнейшее наращивание производства благ ведет к увеличению рисков. Конечно же, и в индустриальном обществе существование в определенной степени определялось ощущением риска. Но новые риски, в отличие от традиционных, не привязаны жестко к конкретному месту и времени. Процесс глобализации отменяет эту жесткую фиксированность к географическим координатам. Теперь нет гарантий того, что если что-то случится там, то не «аукнется» здесь. Например, чернобыльская катастрофа затронула целый ряд государств, а связанные с ней генетические нарушения могут проявиться у целого ряда будущих поколений.

Такой тип современного общества З. Бауман (польско-американский социолог) определяет как индивидуализированное общество, в котором для человека существует только одна значимая задача – это разрешить проблему собственной идентичности в условиях небезопасности любого выбора. Проблема идентичности в современном хаотическом пространстве, в состоянии беспокойства «состоит не столько в том, как обрести избранную идентичность и заставить окружающих признать ее, сколько в том, какую идентичность выбрать и как суметь вовремя сделать другой выбор, если ранее избранная идентичность потеряла ценность» [1]. «Размывается» и нормативность в сфере морали, которая становится амбивалентной и противоречивой. Это не означает исчезновения морали, а предполагает возрастание значимости потребности «быть для другого». С другой сто-

роны, ментальность современного общества не нацелена на поиск абсолютных, окончательных истин. Новым стандартом истины становится ее относительность. Такая хроническая неопределенность жизненных стандартов ввергает человека в состояние беспокойства. «Бессилие, несостоятельность – вот название постмодернистской болезни. И это не боязнь приспособления, но неспособность приспособиться. Не ужас, вызываемый нарушением запретов, а террор полной свободы» [2].

В индивидуализированном обществе ни заводы и фабрики в качестве массового промышленного труда, ни армия в качестве массовой воинской обязанности уже не выступают в роли основных институтов регламентации и поддержания порядка. Ныне основой массового объединения является не столько административный порядок и внешняя регламентация жизни, сколько обольщение и удовольствие. Отсюда человек предстает как «искатель и коллекционер чувственного опыта», а не как «производитель и солдат», он постоянно открыт для неизведанных ощущений и нового опыта. В качестве примера З. Бауман рассматривает трансформацию в понимании секса в эпоху постмодернити, или индивидуализированного общества. Любовь, как и сам секс, отягощена неоднозначностью, а значит, является источником постоянного беспокойства, предчувствия неудачи: надежда на «вечную любовь» вкладывается в объект, не являющийся вечным. Бессмертие любви и любимого – это предлагаемая культурой ложь во спасение. «Смертный человек любим, как будто он бессмертен, и он любим смертным человеком так, как это доступно только бессмертным творениям» [3].

В современном обществе эротизм освобождается от бессмертия (как физического, так и духовного), т. е. он отделяется как от сексуальной репродукции, так и от любви. Компенсацией потери бессмертия становится свобода эксперимента.

Индивидуальность перестала быть «данностью», превратившись в индивидуальную задачу, решаемую каждым конкретным человеком. Если в традиционной форме проблема идентичности состояла для большинства в необходимости приобретения своего социального положения и его стабильного поддержания, то в индивидуализированном обществе стабильность заменяется умением приспособляться к постоянно изменяющимся социокультурным



решениям. Отсюда ценным социальным качеством становится гибкость. Теперь прочность как постоянство связей между компонентами вредит приспособляемости к непредсказуемо меняющемуся миру. Поэтому эротизм, освободившийся от репродуктивных и любовных ограничений, полностью соответствует требованиям гибкости. Такой эротизм можно определить, используя терминологию Э. Гидденса, как «пластичный секс». Отсюда в обществе постмодернити, или индивидуализированном обществе, половые характеристики личности, как и другие ее аспекты, не являются данными раз и навсегда, они должны быть выбраны или отвергнуты, если рассматриваются как недостаточно удовлетворяющие. Этот аспект, как и другие элементы личности, не определен, открыт для изменений и потому является областью неуверенности, источником беспокойства и переоценки ценностей.

В индивидуализированном обществе одним из критериев стратификации становится распределение риска, как и благосостояния, по социальному принципу: богатство сосредотачивается в верхних слоях общества, риски – в низших. Например, рисков чаще и больше встречается в менее развитых странах.

Раз есть спрос на острые ощущения, значит, появится и предложение. Естественно, что у многих индивидов возникает потребность к духу страсти, счастливого случая и т. п. Происходит формирование «фоновых ожиданий», или игровых кодов. Но игра в современном обществе прагматична, определяется выгодой и пользой. Эту игру можно определить, используя такой термин российского философа и социолога С. А. Кравченко, как «играизация». Так, если игра – это фактор первичной социализации и обретения самоидентификации, то играизация может быть представлена как этап вторичной социализации, как фактор изменения самоидентификации, помогающий сделать выбор другой идентичности, если прежняя утратила свою значимость.

Под термином «играизация» здесь имеется в виду следующее: во-первых, это новая, формирующаяся парадигма рациональности, характерная для современных условий развития общества; во-вторых, это фактор конструирования и изменения социальной реальности. И в первом, и во втором случае играизация в современном обществе выступает как со знаком «минус», так и со знаком «плюс».

Играизация в современном обществе способствует производству новых товаров и услуг, в которых потребительская стоимость в значительной мере формируется игровой стоимостью, т. е. способностью вещи (услуги) удовлетворять потребность в страсти или счастливом случае. Играизация формирует у индивидов

особые «фоновые ожидания», т. е. социально-культурные установки на те или иные действия, которые, как правило, не осознаются, но выступают механизмами социальной коммуникации между людьми. Таким образом, можно говорить о формировании игровых кадров, которые так или иначе задают параметры социальной практики. Так, например, люди начинают ориентироваться на приобретение товара, дающего счастливый шанс выиграть еще такой же или турпутевку. Играизация как фактор конструирования реальности трансформирует и политическую сферу общества, что приводит к возникновению виртуальных политических акторов, которые не ведут реальную борьбу за власть, а лишь производят игровые образы политики, снимая в определенный момент свою кандидатуру или выступая лишь фоном для основного кандидата.

З. Бауман в своей работе «Законодатели и интерпретаторы: о модерне, постмодерне и интеллектуалах» анализирует ментальности модерна и постмодерна. Так, под «законодателями» он имеет в виду интеллектуалов с модернистским мышлением, для которых характерны авторитарные суждения, стремление выбирать между разными мнениями, вера в правильность и возможность доказать эту правоту, претензия на право выносить заключения о значимости идей, их моральной ценности. Такая позиция «законодателей» объясняется тем, что мир модернити имеет четкую структуру, заданность параметров и измерений, а значит, можно дать оценку, соответствует ли он моральным параметрам или нет.

Что же касается «интерпретаторов», то это интеллектуалы с постмодернистским мышлением, характерным для современного общества. Соответственно, новая картина мира уже не имеет четких параметров и границ, нет линейки, с помощью которой можно было бы измерить его основные величины, не говоря уже об оценке моральности современных идей и событий. Раз современный мир утратил свои рамки, то «интерпретаторы» уже не могут претендовать на возможность выбора и на право давать всему свои оценки. Для «интерпретаторов» современного мира характерно другое: они делают доступными идеи одного сообщества для восприятия другим сообществом, т. е. ориентируются не на выбор «лучших» идей, а на возможность коммуникации между сообществами. Главная задача, которую они перед собой ставят, – это предотвращение искажения в коммуникации и понимании.

Как видим, играизация как фактор конструирования современной реальности выступает здесь со знаком «плюс»: играизация предполагает принятие амбивалентности как естественного положения вещей, что, в свою



очередь, ведет к толерантности мышления. Утверждение толерантного мышления необходимо в современном обществе ввиду появления и сосуществования относительно самостоятельных многочисленных сообществ и групп, которые не всегда проявляют стремление к солидарности.

Играизация способствует формированию пересекающихся социальных кругов (по терминологии Г. Зиммеля и П. Блау), что приводит к толерантности между индивидами, которые имеют различные жизненные миры. Так, например, палестинцы и израильтяне не могут договориться друг с другом потому, что у них различные субъективные миры, а значит, и разные значимые авторитеты, такие как боги, обычаи, представления и т. д. Нетерпимость возрастает, если сокращается число пересекающихся социальных кругов. Поэтому игровые практики, являющиеся противоборством «как будто», «понарошку», могут выступить как важный фактор изменения социальной реальности и образования пересекающихся социальных кругов, что, в свою очередь, смягчит нетерпимость и будет способствовать толерантности.

В современном обществе имеет место плюрализм типов рациональности. Так, в индивидуализированном обществе для того, чтобы включиться в процесс играизации и минимизировать риск, формируется новый тип рациональности — это играизация, способствующая упорядочиванию неопределенности (конечно, до определенной степени) и в относительно мягких формах утверждению таких защитных механизмов, как вытеснение, отрицание и сублимация (например, удаление из сознания мысли о рисках как о чем-то враждебном). Играизация может быть представлена как и самоконтроль индивида, так как акторы играизации должны быть саморациональны (играизированное действие включает смысл и страсть, расчет и веру). Играизация здесь рассматривается как умение индивида «держать себя в руках», контролировать свои эмоции, желания и стремления, ведь без хладнокровия, сдержанности и собранности выиграть практически невозможно.

К играизации можно примерить четыре критерия, предложенные М. Вебером для измерения формальной рациональности, а именно: эффективность, калькуляция (учет затрат на реализацию конкретных практических стратегий), предсказуемость и контроль.

Однако играизация как новый тип рациональности выступает и со знаком «минус», проявляясь в виде иррациональной рациональности. Нет 100%-ной гарантии защиты от риска и непредсказуемости современного мира. Поэтому играизация часто выступает и как иррациональность. Участвуя в играизированной деятельности, человек может быть низведен и до технического средства, что способствует дегуманизации человеческих отношений.

Играизированного человека по своей сущности можно отождествить с «отчужденным человеком» К. Маркса. Играизированный индивид как бы отстраняется от самого себя, вступает в мир несвободы: это только иллюзия будто он делает то, что хочет, в действительности им движут страсти, отделенные от сознательного «Я». Человеческие качества начинают рассматриваться сквозь призму успеха-неудачи. В играизации индивиды перестают быть плохими или хорошими, они становятся «морально амбивалентными», так как успешные играизированные социальные практики немислимы без умения блефовать и манипулировать сознанием других людей. Мысли и действия играизированного индивида направлены на то, чтобы выгодно реализовать себя в том или ином игровом пространстве, стать заметным для окружающих. Поэтому самооценка такого индивида зависит от того, насколько он преуспевает в той или иной игре. Отсюда индивиды с играизированным сознанием не принимают стратегии развития общества на долгий срок, они руководствуются принципом: «после нас — хоть потоп».

Для того чтобы играизация не превратилась в новую форму ложного сознания, человеку индивидуализированного общества необходимо вернуть играизации такое качество игры, как напряженность, которая сообщает игровой деятельности, лежащей вне области добра и зла, этическое содержание, подвергая проверке играющего. И такое испытание будет не только проверкой физической силы, но и духовной, т. е. проверкой на человека. Существовая в условиях риска, человек, совершающий выбор и принимающий решения, должен сам платить за риски, на которые он идет.

#### Литература

1. Бауман З. Индивидуализированное общество. — М.: Логос, 2002. — С. 185.
2. Там же. — С. 55.
3. Там же. — С. 201.