УДК 323.2

ИГРА КАК АТРИБУТ ПОЛИТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Новикова Оксана Николаевна,
Уральский государственный лесотехнический университет (УГЛТУ), заведующий кафедрой философии, кандидат педагогических наук, доцент, г. Екатеринбург, Россия.
E-mail: oksnovi@mail.ru

Аннотация
Рассматриваются особенности политических реалий, атрибутивные игровым практикам. Анализируются тенденции современной политической сферы через сущностные характеристики игры.

Ключевые понятия:
игра,
политика,
выбранная роль,
власть как приз,
зрелище.

Современная научная мысль доказала, что игра – это не просто отдельная сфера культуры, а прежде всего приоритетное свойство жизнедеятельности социума в целом: «человеческая культура возникает и развертывается в игре, как игра» [3, с. 64].

Каждый интуитивно знает, что есть игра, но трактует ее по-своему, особо, с учетом личного восприятия, собственного опыта, опираясь на реалии именно своей жизни. Ее обычно стереотипно воспринимают как нечто детское, фантазийное, ненастоящее, развлекательное или развивающее, противопоставляемое серьезному взрослому миру. Любая игра имеет свои правила, язык, знаки, временное пространство, свою рациональность, противопоставляемую повседневности, свою цель и некую обособленность (мир участников игры). Практика свидетельствует, что игровой феномен человеческой деятельности перестает быть принадлежностью только лишь сферы развлечений, демонстрируя все новые возможности и сферы реальной действительности.

Неотъемлемым атрибутом игры является ее некая обособленность, сопричастность к тайне (ведь принятие в игру сопровождается неким ритуалом, счетом на право вождения, распределением и разграничением ролей). Традиционная игра ограничивается рамками заданного пространства (двор, комната, шахматное поле). Участники игры воспринимают и признают друг друга, ощущая свою обособленность, основанную на чувстве увлеченности данным действием, осознанием значимости, посвященности в тонкости и нюансы процесса, установленного принятыми правилами. Только создателям и игрокам доступен полный смысл игры и ее предназначение, благодаря вовлеченности в нее. Игра является закрытым пространством по своей сути благодаря личной обособленности, ограниченности временной и пространственной.

В современной науке нередко рассматривают игру как специфическую общественную практику, базирующуюся на воспроизведении норм, принятых правил жизни, с одной стороны, и одновременно являющуюся конкретной формой, изменяющейся в реальных условиях.

Все вышеперечисленные черты присутствуют и в современной политической среде, в которой политика трактуется как деятельность политических групп по установлению и поддержанию некоего порядка в конкретном государстве в соответствии с принятыми нормами и принципами.

В социокультурном смысле власть традиционно предъявляется в аспекте доминирования, главенства, захвата, подчинения, превосходства. Еще с Древней Античности термин «архэ» переводился как «начинать» и как «править», что свидетельствует о едином смысловом содержании программы действий – действовать первым, на которого равняются, быть лучшим, достойным, инициативным. В русской традиции «власть» синонимична понятию «владеть», иметь», «обладать». Схожие трактовки мы встречаем в осознании феномена игровых практик.

Р. Кайуа в своих статьях и эссе по социологии культуры «Игры и люди» [2, с. 37] рассматривает детские игры, забавы, с возрастом трансформирующиеся в «тайные союзы», политические фракции, основанные на стремлении к превосходству в окружающем пространстве. Автор не стремиться дать точное определение игры, а прежде всего, соединяя социальные и психологические аспекты, развивает идею типологий социальных ситуаций и режимов, сменяющих друг друга, от преобладания того или иного разряда игр и игровых инстинктов.

Мыслитель создает эмпирическую классификацию игр, подразделенную на агональные (соревновательные), азартные, миметические (подражательные) и головокружительные игры. В основе концепции лежит не сам тип игры, а прежде всего инстинкт (психический импульс), проявляющийся в социуме в форме игры. Анализ исторической практики позволяет сделать вывод, что инстинкт состязательности или азарта формирует общественную реальность, ориентированную на позитивные изменения и успех, а для общества стагнационного, застойного, поддерживаемого в ритуальных практиках, характерно преобладание инстинкта подражания и головокружительных действий. Автор считает, что в любом типе общества встречаются все разновидности игровых практик, но именно преобладание действий, связанных с состязательным или выборным моментом, меняет тип политической власти.

Правящая команда всегда старается осуществлять деятельность по установленным правилам (конституция, законодательная база). Ведь основной закон перехода власти держится на смене правил, что приводит к грубому силовому противоборству, позволяющему менять одну политическую систему на другую.

Й. Хейзинга, раскрывая методологическую природу игры как ведущую форму действительности, благодаря которой разворачивается человеческая культура, фиксирует: «игра есть борьба за что-нибудь или же представление чего-нибудь» [4, с. 24]. Данное положение легко реализуется в политической среде, где постоянно осуществляется борьба за власть, кресло, или создается образ политического деятеля, реализованный через словесный, стилевой и деловой аспект.

Современная политика – это соревнование, противостояние противоборствующих партий, представленных квазиновыми партийными образованиями, время от времени меняющими свое название с корректировкой курса. Это игра, ведь перевес, некоторое превосходство в чем-либо не приводит к изменению стратегии курса.

Современный социум базируется на публичности, массовости, стремлении к развлечению, реализуемых через карнавал постоянно меняющихся действий правящей политической группы. Многочисленные революции последних лет («оранжевая», «синяя» революции, «революции роз», «кедров» и т.д.) имеют заранее прописанный сценарий, разыгрываемый по правилам. Броские, эффектные постановочные действия, поддерживаемые СМИ, виртуальной средой, играют в нем первостепенную роль.

Любой политический деятель не только является участником, но и в силу специфики становится создателем некой политической игры, реализованной в публичной (политик действует в рамках заданных правил) и в «скрытой» сфере (формирует, устанавливает свои законы). Политика – поединок, борьба, соревнование за право навязывать свои правила нормы, через манипуляцию общественным сознанием при сохранении свободы общественного действия. Ведь в данном игровом поле общество должно принимать установку, что оно самостоятельно в своем выборе тех, кто стремится к власти, кто одерживает некую победу на данном поприще. Проявление публичной активности базируется на театрализации, игровом, ролевом стандарте. Электорат имеет возможность выказать свое отношение к происходящим действиям овациями (поддержкой) или освистыванием (низложением, порицанием) героев.

Средства массовой информации, как правило, представляют лишь некоторые стороны личности политика, приукрашивая и вычленяя лучшие качества объекта. Так создается имиджевое восприятие, некий образ, концентрированно воплощающий суть объекта. Каждый образ продумыва-

ется, разрабатывается, и в конечном счете проигрывается конкретным исполнителем. Каждый политический деятель осознанно выбирает себе определенный стиль, образ действия, осмысленный еще античной философией, руководство к практической деятельности, основанное на первичном типе власти: Власть Творца, Власть Судьи, Власть Вождя. Принятый образ проявляется через выполнение идентификационной модели поведения взятой на себя роли, описываемой в работах Аристотеля, Платона, И.Ф. Гербарта, А. Кожева и др.

Идентификация себя в роли Власти Творца осуществляется, прежде всего, как основоположника чего-то нового, родителя уникального, созидательного, имеющего диалектически противоположное право – разрушения и уничтожение. Цель его действий (игры) – изменить, трансформировать, преобразовать имеющееся, не обязательно в лучшую сторону.

Реализующий себя политик, выбравший роль Власти Судьи, проявляется в потребности осуждать или награждать всех и каждого по заслугам, с точки зрения предложенных им обществу критериев, на основе нивелировки или проецирования конфликтных ситуаций.

Власть Вождя идентифицирует себя выполнением роли всеобщего «героя», харизматичного лидера, ведущего к созиданию или деградации общества; его образ как правило, сакрален, становится эталоном для подражания. В современном виде данные типы власти реализуются через принятые формы: законодательной, исполнительной или судебной власти. С осознанным выделением атрибутов, символов и знаков последних.

Как в игре приняты символы, объекты, знаки, замещающие невероятное в очевидном, так и в политической сфере используются модели передачи информации или действий в знаковой системе. «…Большая часть нашей реальности формируется вербально. И лишь очень незначительную часть реальности мы познаем путем непосредственного опыта, полная же картина складывается благодаря системе символов» [5, с. 5.].

Информация, транслируемая институтом власти, опирается на семантическую, синтаксическую и прагматическую реальность.

Семантическая адекватность реализуется через «правильное» отображение действительности, осознанное выделение позитивных образов, наделяющих правящую элиту необходимым имиджем (простой парень, вышедший из народа, воспитывался в социальной среде, схожей с жизнью многих, через преодоление себя и негативных факторов общества, борющийся с несправедливостью, коррупцией или другими социальными аспектами времени).

Синтаксическая реальность власти осуществляется через правильно организованную и структурированую речь, произнесенную в определенное время и в нужном месте.

Демагогия (в переводе с греческого δημαγωγία – руководство народом, заискивание у народа») – набор ораторских и полемических приемов, позволяющих склонить аудиторию на свою сторону, основанный на игре слов. Красноречивые риторические изречения правдоподобно рисуют фальсифицированный факт, искусно обрамленный аргументацией. Истории известны случаи захвата власти благодаря лишь красноречию. Ведь как сказал В. Шефнер: «Словом можно убить, словом можно спасти, словом можно полки за собой повести».

Прагматическая сторона коммуникации предъявляет весь образ, всю передаваемую информацию в системном контексте для отображения полноты образа политического деятеля.

В современной культуре сложились правила, стандарты, неукоснительное исполнение роли политика, поддерживающего выбранный политический курс. Ориентированный на сдержанность, точность, объективность, дипломатичность и толерантность (выступление президентов России, США, европейских стран), данный образ поддерживает видение (иллюзию) стабильности, долговременности, правильности выбранного курса через корректность и однозначность формулировок речи.

Образы и манеры политических лидеров, стоящих в оппозиции, отличаются экспрессивностью, контрастностью действий, одиозностью поступков (спровоцировать публичное обвинение-бичевание, начать драку, эпатировать своими действиями, поступками окружающий социум). Практика свидетельствует, что экспрессивное красноречие, умение театрализовано, ярко, броско и эффектно представлять себя и свою речь нередко приводило к успеху, победе на политическом олимпе. Оправдывая ожидания публики, привыкшей к броским, показным эффектам, нередко современные политики прибегают к

образу скандального, эпатажного, протестного, контрастного идеологической системе персонажа. Примером данной ролевой идентификации могут служить действия В.В. Жириновского, О.В. Ляшко и др.

Хотя сама игра не является обманом, но она постоянно использует броские, показные, иллюзионные эффекты, чтобы выдать показное за подлинное, настоящее, выражающее себя и свою суть. Но цель данного обмана не в завоевании сакрального – это, прежде всего, показ своих неудовлетворенных желаний, нереализованных надежд и мечтаний. Использование в политической среде игровой технологии «посмотрите, кто я и как я живу» через демонстрацию своих житейских и бытовых моментов в различных постановочных развлекательных программах – способ демонстрации в выгодном ракурсе, пропаганда себя не только как политика, но и просто человека, гражданина своей страны. Обычный политик – это и прекрасный шоумен, умеющий всё и вся (многочисленные телешоу на социальные темы, в которых герой выступает как мудрый советчик, участник зрелищ об обустройстве дома, кулинарных пристрастиях, экстремально-спортивных мероприятиях и т.д.).

В политической среде имеют место типы ролевых структур, способствующие выстраиванию будущих изменений во власти. По мнению Р. Гарифуллина, в политической игре нередко используются ролевые игры с сознательным исполнением различных психологических образов – «роль: козла отпущения, организатора или руководителя исполнения; политического добродетеля и демократа; покорного политика; свободного политика, которому разрешается многое; скрытого лидера; политика, недовольного всем и вся, и т.д.» [1, с. 127]. Взятые на себя роли, как правило, не имеют ничего общего с официально установленным статусом.

В современном социуме каждый выполняет множество функций, берет на себя одновременно разные социальные роли (гендерные, возрастные, профессиональные и т.д), а следовательно постоянно изменяет саму жизнь – игровое поле, через смену правил, соблюдение атрибутов, свойственных данному типу роли. В один и тот же день, но с разными партнерами (игроками) индивид может быть и заботливым, любящим семьянином, и жестким, требовательным и серьезным начальником, а в дружеской компании – балагуром, весельчаком и забиякой. И все эти столь отличные качества уживаются в одном человеке благодаря его отношению к жизни. Каждая ситуация, этап другого взаимодействия – это смена не только ролей, но и смена самой игры (жизни).

Нередко для сохранения и упрочения реальной власти представители политической элиты меняют убеждения, устои, принадлежность к партии и т.д. Данный феномен держится на стремлении добиться победы, наилучшим образом используя все имеющиеся ресурсы, позволяющие при некой нестабильности начать с начала, удвоив свои усилия.

Экспансия своих принципов, правил держится на двойных стандартах: остаться у власти любой ценой. Появляются все новые модели псевдоигр (конструирование среды для «зрителей» всеобщего пользования), позволяющие осуществлять политические манипуляции в современном социуме. Назначение псевдоигр – манипуляция другими игроками для достижения конкретной поставленной цели. В современной повседневности нередки многотысячные митинги, факельные шествия, награды и знаки отличия, парады и постановочные «марши». Еще Ж. Бодрийяр говорил, что сфера политического давно превратилась в шоу, воспринимаемое как полуспортивный, полуигровой дивертисмент. В сознании людей телеигры и предвыборные кампании эквивалентны друг другу. Политическая сфера все больше наполняется виртуальностью, т.е. реальный избиратель имеет дело не с конкретными людьми, готовыми представлять интересы граждан, а с образами героев, спасителей, лучшими спортсменами, звездами кино и шоу-бизнеса. Политика становится зрелищем, в котором наличествуют декорации, костюмы, разыгрываются сцены (торжественные открытия, инаугурации, награждения, встречи, обеды, дебаты и т.д.). Средства массовой информации сознательно создают драматические или комические сюжеты, которые своими перипетиями держат электорат в напряжении, вызывая чувства восторга, разочарования или нейтралитета. Политика не подчиняется императивным правилам, в ней постоянно происходит сокрытие реальности и симуляция вторичной реальности.

Политическая игра, основываясь на универсальной потребности человека в самореализации, поддерживается на азарте, непредсказуемости, непосредственной вовлеченности и блефе. Любая игра, как и сама жизнь человека, построена на правилах, выстраивании определенного

регламента, соблюдения которых и различают игровые ситуации. Но, несмотря за данные обязательства, человек проживающий (играющий) постоянно стремится их нарушить. Е. Финк отмечает, что «законы игры действуют вне норм разума, долга и истины» [3, с. 360].

Феномен блефа (с английского bluff – обман, запугивание), заимствованный из карточной игры, характерен как для личностной линии поведения, так и для сообществ различных политических сил. Опытные политики знают, как ввести в заблуждение не только своих противников, но и электорат, воздействуя на чувства и эмоции (создание мифов, организация слухов: обращение к национальным предрассудкам и т.д.). Типичная игра строится на подражании, имитации некой устоявшейся технологии. Практика свидетельствует, что в политической игре правил нет, так как их изменяют или устанавливают сами непосредственно вовлеченные в действие политические деятели. В типичной игровой ситуации изначально заложен обман, элемент хитрости, навязывание своих понятий и правил реальности. Обычно нарушение правил определяется как «нечестная игра», обман или шулерство, что с точки зрения этики считается недопустимым, но в социальном пространстве встречается нередко, несмотря на общественное порицание. На самом деле шулерство проявляется не в отрицании правил, а в проявлении их через некую специфичность самого участника игры (жизненной ситуации). Нарушая правила, игрок зачастую уверен, что его соперники не делают этого. Данный факт придает уверенности, укрепляет престиж, определяет большую успешность данного участника на игровом поле. Но, как правило, «обманщик» все же предполагает, что данные наклонности могут быть и у соперника, что делает игру более увлекательной. Та же стратегия действует и в рамках политической игры. Блеф в политической реальности чаще всего предстает то в виде спекуляций, ссылки на авторитеты, то через манипуляции недостоверными или некорректными цифрами и фактами, например, при публикации рейтинга лидирующих политиков. В исторической практике известны случаи использования информации, сознательно нагнетающей страх у масс через выдуманные небылицы, мифы (нередко данный прием используется при описании образа врага – «классового», «врага демократии», «миф об ожидании перемен» и т.д.) для эмоционального дискомфорта и нейтрализации способности человека рационально мыслить и логически оценивать информацию.

Игру всегда сопровождает азарт, и она постоянно в нем нуждается. И в жизнедеятельности человека азарт присутствует неизменно. В историко-этимологическом словаре «азарт» трактуется как некая страсть (запальчивость, горячность) в осуществлении какого-либо намерения. Само слово hazard с французского переводится как «случай», «случайность», «риск». Современные социологические исследования показывают, что эпоха постмодерна – время азартных людей. На ментальном уровне азарт воплощается через состояние охоты за удачей. В политической среде тоже не обойтись, без азарта, который подпитывает авантюра. Авантюра (с франц. – риск, приключение) – рискованное дело, предпринятое в надежде на случайный успех, сопровождаемое риском неожиданных событий, перипетий и скачков, создающих мнимую или реальную историю. Не умеющий рисковать – недолго пробудет в политической сфере, так как именно политики-авантюристы и создают политическую ситуацию, часто пренебрегая знанием реальных фактов, обстановки, расстановкой сил и средств, закономерностями общественной жизни.

Игровое действие в политической сфере также осуществляется в рамках некоего обособленного, ограниченного пространства, попасть в которое доступно не всем. Дух союзничества, сопричастности, возможности действовать на политическом олимпе придает участникам статус сакральности, мистицизма.

Современная политика ограничена рамками как временными (выборность кандидатов), так и содержательными (например, курс на демократизацию общества). Правила действия в политической игре контролируются социальными и юридическими институтами, общественным мнением и СМИ.

Каждый политик – это игрок, т.к его действие происходит в обособленном избранном пространстве (достаточно закрытом для обычных людей), «кулуарах власти», полном таинственности и иррациональности, сопряженном с высококонкурентной соревновательностью. Любой политический деятель нацелен на приз – власть, которой всегда недостаточно в силу ее бесконечности, т.к. она ограничена рядом правовых и социальных институтов. Власть – в абсолютном смысле – некий

недостижимый идеал безграничных возможностей по изменению действительности, в которых каждый игрок (политик) навязывает свои собственные правила, интерпретации. Власть, как уникальный феномен, имеет особенность – ее всегда недостаточно. Поэтому все устремления любого политика нацелены на получение власти как приза, конечной цели своего действия. Человек, получивший возможность управлять кем-то или чем-либо, постоянно будет нуждаться в ее осуществлении. В этом и скрыт бесконечный смысл и цель любой политической игры. Ведь как гласит известный афоризм: «В политике не столь уж важно, как вы играете; гораздо важнее, кто ведет счет»...

Стремление к лидерству – и есть тот выигрыш, ради которого затеваются политические игры. Политическое лидерство не рождается непосредственно в игре, а проходит постепенную процедуру разыгрывания, воплощаясь через языковые, экзистенциальные, коммуникативные и эмпирические возможности игрового действия.

1.Гарифуллин, Р.Р. Психология блефа, манипуляций, иллюзий [Текст] / Р.Р. Гарифуллин. М.: АСТ, СТАЛКЕР, 2007. 223 с.

2.Кайуа, Р. Игры и люди; статьи и эссе по социологии культуры [Текст] / Роже Кайуа; сост., пер. с фр. и вступ.ст. С.Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007. 304 с.

3.Финк, Е. Основные феномены человеческого бытия [Текст] // Проблема человека в западной философии / сост. П. С. Гуревич; общ.ред. Ю.Н. Попов. М.: Прогресс, 1998. С. 357-402.

4. Хейзинга, Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры [Текст] / пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; коммент. Д.Э. Харитоновича. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.

5.Burke, K. Language as Symbolic Action[Текст] / K. Burke. Univ. of California Press, 1966. 156 p.

References

1.Garifullin R.R. (2007) Psihologiya blefa, manipulyacij, illyuzij. Moscow, AST, STALKER, 223 p. [in Rus].

2. Kajua R. (2007) Igry i lyudi; stat'i i ehsse po sociologii kul'tury. Moscow, OGI, 304 p. [in Rus].

3. Fink E. (1998) Problema cheloveka v zapadnoj filosofii. Moscow, Progress, 1998, pp. 357-402 [in Rus].

4. Hejzinga J. (1997) Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury. Moscow, Progress-Tradiciya, 416 p. [in Rus].

5. Burke K. (1966) Language as Symbolic Action. Univ. of California Press, 156 p. [in Eng].

UDC 323.2

GAME AS AN ATTRIBUTE OF POLITICAL ACTIVITY

Novikova Oksana Nikolaevna,
Ural State Forest Engineering University,
Head of the Department Chair of Philosophy, Cand. Sc. (Pedagogics),
Associate Professor,
Yekaterinburg, Russia.
E-mail: oksnovi@mail.ru

Annotation
The article considers peculiarities of political realias attribute to game practices. The author analyzes tendencies of modern political sphere through essential characteristics of a game.

Key concepts:
game,
politics,
chosen role,
power as a prize,
performance.