

ЛОГОС

#2 (92) 2013

Спекулятивный реализм



СОДЕРЖАНИЕ

- 3 Виктор Вахштайн. К микросоциологии игрушек

СПЕКУЛЯТИВНЫЙ РЕАЛИЗМ

- 38 Enter Speculative Realism
44 Дмитрий Кралечкин. Мейясу и экономия конечности
70 Квентин Мейясу. Дилемма призрака
81 Альберто Тоскано. Против спекулятивизма
94 Йоэль Регев. Меч херувима
113 Диана Хамис. Пустота корреляционизма

НЕОКАНТИАНСКОЕ НАСЛЕДИЕ

- 128 Майя Соболева. Новые споры о главном: Джон Мак-Доуэлл и Эрнст Кассирер о познании
138 Нина Дмитриева. Философия как наука и мировоззрение: к вопросу о пацифизме в немецком и русском неокантианстве

НЕГАТИВНАЯ СВОБОДА

- 155 Квентин Скиннер. Идея негативной свободы: философские и исторические перспективы
187 Чарльз Тэйлор. Что не так с негативной свободой?
208 Ирина Мюрберг. Свобода воли в политической философии: проблема метода

КРИТИКА

- 234 Вячеслав Данилов. Как жить после секса?
237 Алексей Апполонов. Второе пришествие мифа
245 Егор Соколов. Не мир вам принес...
248 Дмитрий Ольшанский. Антропология как базовая наука
255 Лев Усыскин. Гадкие фашистские менты
262 Антон Соболев. Политическая экономия переходного периода
268 Кирилл Александров. Жижек и немцы, или Пустота демократии

К микросоциологии игрушек: сценарий, афорданс, транспозиция

ВИКТОР ВАХШТАЙН



НАЧАЛЕ 1970-х Ирвинг Гофман, один из создателей теории фреймов, вел семинар в Университете Манчестера. Он подошел к окну аудитории и указал на играющих детей. Дети производили сложные манипуляции с двумя машинками, несколькими фигурками, отдаленно напоминавшими человеческие, одним совком и множеством найденных неподалеку подручных предметов. Гофман детально проанализировал обмены игрушками, ролевые структуры коммуникации, разные типы «сцепок» между игровыми и неигровыми действиями. «Все, что он тогда говорил, — вспоминает участник семинара Род Уотсон, — нужно было немедленно опубликовать!»¹ Закончил лектор загадочной фразой: когда мы поймем связь между *действиями ребенка, игровым объектом и границами того воображаемого мира, в котором они существуют, мы поймем природу социального взаимодействия*. Увы, призыв Гофмана остался неслышанным — социология не смогла предложить внятной и непротиворечивой концептуализации игрового объекта, несмотря на кажущуюся одержимость «метафорой игры»².

Эта статья — попытка вернуться к поставленной Гофманом проблеме с позиций современной микросоциологии, уже пережившей «поворот к материальному»³ и пересмотревшей некоторые из своих аксиоматических оснований. Наш дальнейший анализ будет строиться вокруг трех ключевых вопросов:

1. Из личного общения с Р. Уотсоном весной 2007 года.
2. Об одержимости социологии игровой метафорикой см. полемический текст Вадима Волкова: *Волков В. В. Слова и поступки // Пути России. Картография интеллектуального пространства: школы, направления, поколения / Под ред. М. Пугачевой, В. Вахштайна. М., 2009.*
3. *Социология вещей / Под ред. В. Вахштайна. М.: Территория будущего, 2006.*

1. Каковы те ресурсы концептуализации, которые позволяют (или не позволяют) «говорить об игрушке» языком социологической теории? Во что превращается игрушка, отраженная в неровном зеркале социальных наук?
2. Как материальные объекты инкорпорированы в игровые взаимодействия? Какое участие они принимают в конституировании социального мира. Иными словами, как мир социального собран, соткан, обрамлен и преобразован нашими (эмоциональными) отношениями с материальными объектами?
3. Что внимание к игрушкам позволяет изменить в самом «конечном словаре» социологической дисциплины? Как меняется репертуар социологических описаний и концептуализаций, когда игрушка становится их полноправным и легитимным объектом?

ИНСТРУМЕНТ VS СИМВОЛ

Сегодняшний интерес к игрушкам в социальных науках связан с двумя исследовательскими мотивами: психологическим и культурологическим. Для психолога (и особенно психолога-марксиста) игрушка — это «орудие освоения социального опыта» и «инструмент социализации». Для культуролога она — проекция смысловых кодов и социальных отношений, «символ эпохи» и «объективация представлений о детстве». Исследователи культуры стремятся разглядеть предельно абстрактное в предельно конкретном: стиль эпохи — в кукольных нарядах, структуру сообществ — в игровых наборах, мужские и женские роли — в культурных запретах. Их больше занимает, почему те или иные вещи становятся предметом для игр, как в них воплощается социальное неравенство, а заодно — ожидания, нормы, ценности, дух эпохи и т. п.

Психологов же традиционно интересуют вопросы психического развития, опосредованного игровыми действиями. Чему учат ребенка те или иные игрушки? Что такое развивающие игры? Какие игрушки ребенку давать следует, а какие нет? Неслучайно Н. К. Крупская одной из первых описала, с какими игрушками должен играть советский ребенок, «предвосхитив» тем самым многие достижения отечественной психологической науки⁴. (Любопытно, что для Крупской игрушка дошкольника есть прежде всего инструмент воспитания его самостоятельности,

4. *Крупская Н. К.* Об игрушках для дошколят // Пед. соч.: В 10 т. М., 1959. Т. 6. С. 352.

тогда как игрушка школьника — инструмент формирования правильного коммунистического мировоззрения.) Такой способ мышления об игровых объектах по сей день продолжает жить, например, в культурно-исторической теории деятельности. Рупором этого подхода (изначально зародившегося в советской психологии) сейчас выступает журнал *Mind, Culture and Activity*.

Два языка описания предлагают два разных способа осмысления игрушки и строятся на принципиально различных концептуальных метафорах. «Игрушка как инструмент» (в психологии) и «игрушка как символ» (в истории и *Cultural Studies*) риторически противопоставляются друг другу. Так, как это, например, делает Жиль Бружер в своей программной работе «Игрушка и социология детства»:

...игрушка обычно изучается в контексте детской психологии. <...> В результате она начинает описываться как инструмент развития ребенка, укорененный в индивидуальной динамике его становления, по сути позволяющий ребенку выйти из детства! Наша цель в некотором смысле прямо противоположная: мы хотим понять, как игрушка позволяет ребенку стать ребенком, утвердить себя в этом культурно и социально — увидеть, как игрушки производят детство наших обществ⁵.

Анализ Бружера основывается на концептуализации, заимствованной автором из семиотики:

Что по факту определяет игрушку более всего прочего, так это то, что она репрезентирует (человека, повседневный объект вроде телефона и т. п.). Игрушка — это, несомненно, репрезентация, образ, «объект второго порядка».

Такой теоретический ход позволяет применить к миру материальных игровых объектов практически весь репертуар накопленных семиотикой способов мышления о знаках и символических репрезентациях. Например, треугольник Огдена–Ричардса⁶ с его различием референта и референции игрушки-символа или треугольник самого Бружера «репрезентация — функция — бенефициар». Семиотическое мышление является неисчерпаемым источником равнобедренных треугольников.

5. Brougere G. The toy and the sociology of childhood. 1998. URL: <http://www.museed-jouet.fr/europe/sociology.doc>.

6. Ogden C. K., Richards I. E. The Meaning of Meaning. A Study of the Influence of Language upon Thought and of the Science of Symbolism. Cambridge: University of Cambridge, 1923.

Метафора «игрушка как символ», взятая из семиотики и противопоставленная инструментальным метафорам, обретает в культурологических исследованиях легкоузнаваемый критический пафос: «Пистолеты и прочие военные игрушки напрямую связаны с детским насилием и агрессией»⁷. Куклы и «игрушки будущих домохозяек», очевидно, «навязывают детям сконструированные взрослыми модели гендерного поведения»⁸. И все без исключения игрушки являются свидетельствами колонизации детского мира крупными корпорациями — постыдными проявлениями коммерциализации детства в мире чистогана⁹. Кажется, критическая социология культуры производит и тиражирует клише с той же легкостью, с какой семиотика — равносторонние треугольники.

Психологистская и культур-центристская модели воображения столь сильны, а порождаемые ими утверждения столь убедительны, что социологи, как правило, примыкают к одному из лагерей или пытаются совместить их теоретические наработки (такова, например, «имплицитная педагогика игрушек» Пьера Бурдьё). Однако здесь-то и начинаются проблемы! Что ускользает из поля зрения исследователей, если игрушка для них — лишь инструмент социализации или пассивный отпечаток культуры?

Прежде всего обе перспективы упускают из виду игрушку как *материальный объект, встроенный в архитектуру взаимодействия здесь-и-сейчас*. Материальность и конкретность вытесняются из исследовательского нарратива «ценностями», «значениями», «долгосрочными психологическими эффектами», «психологическими паттернами» и «функциями». Собирая свои объяснительные модели из подручных нарративов, культуроло-

7. См.: *Brown K. D. Modeling for War? Toy Soldiers in Late Victorian and Edwardian Britain // Journal of Social History. 1990. 24. P. 237–254; Buettner C. War Toys or the Organization of Hostility International // Journal of Early Childhood. 1981. 13. P. 104–112; Carlson-Paige N., Levin D. E. The War Play Dilemma: Balancing Needs and Values in the Early Childhood Classroom. N.Y.: Teacher College Press, 1987; Masters A. L. Some Thoughts on Teenage Mutant Ninja Turtles: War Toys and Post-Raegan America // Journal of Psychohistory 1990. 17. P. 319–326; Sutton-Smith B. War Toys and Childhood Aggression // Play and Culture. 1988. 1. P. 57–69.*
8. *Cox D. R. Barbie and Her Playmates // Journal of Popular Culture. 1977. 11. P. 303–307; Motz M. F. «I Want to be a Barbie Girl When I Grow Up»: the Cultural Significance of the Barbie Doll // The Popular Culture Reader. OH: Bowling Green University Popular Press, 1983; Pursell C. W. Toys, Technology and Sex Roles in America, 1920–1940 // Dynamos and Virgins Revisited. NJ: Scarecrow Press, 1979; Wilkinson D. Y. The Doll Exhibit: A Psycho-Cultural Analysis of Black Female Role Stereotypes // Journal of Popular Culture. 1987. 21. P. 19–29.*
9. *Nelson-Rowe S. Ritual, Magic, and Education Toys: Symbolic Aspects of Toy Selection // Troubling Children: Studies of Children and Social Problems. N.Y.: Aldine, 1994.*

ги и психологи используют культуру и психику соответственно в качестве скрытых источников причинности. Однако выбор между «культурой» и «психикой», «инструментом» и «символом» — это выбор из двух зол, которые к тому же прекрасно дополняют друг друга.

УСТРОЙСТВО ДЕТСКОЙ КОЛЯСКИ И ИНТЕРАКЦИОНИСТСКАЯ АЛЬТЕРНАТИВА

Приведем пример. В 1998 году мы с коллегами работали в израильском кибуце, где все игрушки изначально находились в коллективной собственности — таково было требование старой социалистической традиции. (Впрочем, к концу 1990-х ситуация коренным образом изменилась, кибуцное движение далеко ушло от заветов отцов-основателей.) На второй день работы одна игрушка привлекла наше внимание. Это была детская коляска, сделанная в форме игрушечного автомобиля со всеми необходимыми атрибутами (включая руль и педали). Единственное, что в ней было от коляски, — ручка, то есть сопровождающему оставалось лишь толкать коляску, ребенок же сам должен был выбирать направление, вращая руль.

Студенты-психологи немедленно распознали в коляске инструмент воспитания ответственности, любители поговорить о политической культуре — метафору подлинной социал-демократии. Любая интерпретация обнаруживала, что коляска воплощает собой «правильные» политические ценности и одновременно служит инструментом формирования «правильных» психологических паттернов.

Мы немедленно начали фотографировать занятный артефакт, попутно противопоставляя его «тоталитарным» коляскам нашего советского детства (и особенно — санкам, к которым ребенок традиционно крепился запасным шарфом). Однако вскоре выяснилось, что руль у коляски не соединен с колесами; ребенок мог вращать его сколько угодно, но управлял транспортным средством исключительно в своем воображении. «Так у детей формируется базовое недоверие к миру и экстернальный локус контроля; вот об этом-то как раз и писал Бейтсон в своей *double bind* теории», — подвели итог мои коллеги-психологи. «Так проявляется кризис социалистической культуры — ценности и повседневная жизнь сообщества больше не связаны друг с другом, как руль и колеса злополучной коляски», — согласились культур-центристы.

Что осталось за скобками этих взаимодополняющих объяснений, так это свойства игрушки как конкретного материального объекта в конкретной ситуации взаимодействия. Как игрушка

«работает»? Как она направляет действия ребенка и взрослого? Какие формы взаимодействия поддерживает, а какие — блокирует? Что происходит при поломке игрового объекта? Как игрушки управляют нашим вниманием и воображением?

Игрушка как элемент взаимодействий здесь-и-сейчас — предмет специального интереса микросоциологии. Еще в 1967 году (то есть за несколько лет до исторического семинара Гофмана в Манчестере) канадский социолог Дональд Болл, сторонник набравшего в те годы популярность символического интеракционизма, написал статью «К социологии игрушек: неодушевленные объекты, социализация и демография кукольного мира». Его теоретический ход (сегодня уже не кажущийся оригинальным, но, несомненно, значимый для социологии 1960-х) — концептуализация объекта через ситуацию его использования:

Игрушки суть часть среды взаимодействия (*interactional settings*), социально определенных — и определяющих — ситуаций детей. <...> Данная перспектива исходит из допущения, что, хотя игрушки и являются неодушевленными пассивными объектами, из этого не следует, что они не оказывают воздействия на тех, кто взаимодействует с ними. Так же как наличие или отсутствие книг в доме может быть одним из факторов, побуждающих (или не побуждающих) ребенка читать, так же и игрушки являются одной из *средовых детерминант* (*environmental determinants*) социально релевантных действий ребенка¹⁰.

Семантика символического интеракционизма — с ее «оснащенной взаимодействием», «средовыми детерминантами», «социально релевантными действиями», «определениями ситуации» и «процессами смыслополагания» — кажется надежной опорой для продуктивной социологической концептуализации игрового объекта. Символический интеракционизм возвращает акцент исследований игрушек на ситуации взаимодействия здесь-и-сейчас (тем самым избавляя нас от тирании культуры и психики), но тут же сталкивается с другой концептуальной ловушкой: дуализмом *материального и символического*. В попытке выбраться из нее Болл использует крайне сомнительный теоретический ход, переопределяя дуализм как континуум. Так появляется шкала, на одном конце которой

...игрушки могут выступать «простыми вещами» или объектами, а на другом — наполняются социальными смыслами, имеющими собственные последствия для социализации (особенно в том,

10. Ball D. Toward a Sociology of Toys: Inanimate Objects, Socialization, and the Demography of the Doll World// The Sociological Quarterly. 1967. P. 449.

что касается ролей, идентичностей, определений ситуации или социального конструирования реальности в целом)¹¹.

Таким образом, заинтересовавшая нас детская коляска — это одновременно и «простая вещь», «неодушевленный материальный объект» на одном полюсе болловского континуума, и «социальный конструкт», «наполненный символическими значениями» на другом. Означает ли это, что не одна, а сразу несколько детских колясок присутствуют в одном и том же месте в один и тот же момент времени? Не только «материальная», но и «культурная», и «символическая», и «социальная», и, вероятно, «социализирующая»? Логика символического интеракционизма приводит к странному умножению сущностей (в нашем случае — колясок).

Где следует искать корни материально-символической дуальности игрового объекта? В том факте, что «любой материальный объект в человеческом обществе» моментально становится «знаком самого себя», а потому ни один материальный объект не является «только» материальным объектом? Этот ответ устраивает семиолога (собственно, именно так его сформулировал Умберто Эко), но не социолога. Лишь там, где социология начинает активно эксплуатировать семиотические модели концептуализации, признание дуализма материального/символического кажется естественным. (К примеру, теоретическое решение Болла воспроизводит несколько десятилетий спустя Ром Харре, но уже применительно не к игрушкам, а ко «всем материальным объектам в социальных мирах»¹².) Рискнем предположить, что проблема материально-символического дуализма не имеет прямого отношения к самому описываемому объекту — дело не в специфике игрового объекта как «объекта второго порядка», скорее, это врожденный дефект самого языка описания.

Проблема «умножения сущностей» возникает у Болла в результате принятия трех базовых аксиом символического интеракционизма, сформулированных Гербертом Блумером:

1. Люди обращаются с вещами на основании приписанных им значений.
2. Эти значения формируются в процессе социального взаимодействия людей друг с другом.
3. Эти значения поддерживаются и трансформируются в процессе интерпретации человеком, действующим с вещами¹³.

11. Ibid. P. 450.

12. Харре Р. Материальные объекты в социальных мирах // Социология вещей. С. 118–133.

13. См.: Blumer H. Symbolic Interactionism. Perspective and Method. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1969.

В результате социологическую релевантность сообщают вещам (и игрушки не исключение) приписанные им социальные смыслы. Устранив ложную дихотомию культуры и психики, символический интеракционизм:

- а) растворил материальность игровых объектов в ситуациях их игрового использования и интерпретации (материальные игрушки суть элементы ситуаций);
- б) растворил сами игровые ситуации в универсуме символического (ситуации определяются людьми здесь-и-сейчас, но на основании трансцендентной конкретным ситуациям системы культурных значений)¹⁴.

Таким образом, мы вновь возвращаемся к базовой метафоре «игрушка как символ», только символ теперь понимается микросоциологически, приземленно, без отсылки к большим культур-центристским нарративам. В статье «Слишком много веселья. Игрушка как социальная проблема и интерпретация культуры» Джоэль Бест формулирует этот интеракционистский тезис следующим образом:

...чтобы обрести значениями, материальная культура должна пройти сквозь социальное взаимодействие, и, если социологи надеются понять эти значения, они не могут просто читать объекты как тексты. Подобная трактовка — неважно, прибегают ли к ней предприниматели, проектирующие стратегию продвижения нового товара, интеллектуалы, рассуждающие о будущем инноваций, или возмущенные потребители, требующие отозвать из продажи сомнительную игрушку, — попросту игнорирует людей, конструирующих смыслы. <...> В случае с игрушками это производители, дистрибьюторы, родители, выбирающие и покупающие игрушки, но особенно — дети, играющие с ними. В игрушку не встроены насилие, сексизм или потаенные смыслы. Смыслы приписываются ей людьми¹⁵.

14. Сходную критику символического интеракционизма — но уже безотносительно к игрушкам — предпринял Ирвинг Гофман в полемике с Н. Дензином и Ч. Келлером: *Goffman E. A reply to Denzin and Keller // Contemporary Sociology. 1981. 10 (1). P. 60–68.* См. также критику гофмановской модели анализа Блумером: *Blumer H. Action vs. Interaction: Relations in Public — Microstudies of the Public Order by Erving Goffman // Sage Masters of Modern Social Thought / G. A. Fine, G. Smith (eds.). Vol. 4. L.: Sage Publications, 2000.*
15. *Best J. Too Much Fun: Toys as Social Problems and the Interpretation of Culture // Symbolic Interaction. 1998. 21. P. 197–212.*

НЕСИМВОЛИЧЕСКИЙ ИНТЕРАКЦИОНИЗМ, ИЛИ НАСКОЛЬКО ПРОСТЫ «ПРОСТЫЕ ОБЪЕКТЫ»?

Приведем еще одну иллюстрацию. Эта фотография была сделана в селе Беково Пензенской области в 1981 году. Изображенный на ней автомобиль местный Кулибин сконструировал для двух своих сыновей (7 и 10 лет) из деталей, найденных или присвоенных им по случаю. Автомобиль укомплектован небольшим мотором и является одновременно и «игрушечным автомобилем», и «средством передвижения» (впрочем, весьма непрактичным, учитывая глубину и консистенцию бековской грязи).

Приняв тезис Д. Болла всерьез, мы должны будем признать, что бековский Кулибин собрал не одну, а как минимум две машины. Одну — «простое материальное устройство» из подручных деталей, вторую — «подлинно социальный объект» из значений, идентичностей и иных элементов социальной реальности. Простое материальное устройство, словно оборотень, меняет свою идентичность в зависимости от ситуативной прагматики использования: если с ней играют сыновья, его следует рассматривать как игрушку; если же отец решает воспользоваться ей для собственных нужд (например, съездить в местный магазин), это средство передвижения.

Чтобы понять «работу» игрового объекта, не редуцируя его к культуре и психике, но и не впадая в искушение умножения сущностей (надстроив над материальной игрушкой два десятка социальных, культурных и символических ее реплик), нам потребуется принципиально иная логика — логика несимволического интеракционизма.

Первый шаг на этом пути — различение значений, приписываемых игрушке, и *сценариев*, вписанных в нее. Культур-центристская модель анализа присваивает привилегированный статус именно реальности аскриптивных значений (*ascriptions*). И действительно, с игрушками связано множество культурных значений: фигурка космонавта с надписью «СССР» на скафандре — это и символ ушедшей эпохи, и символ былого величия исчезнувшей страны, и символ неудержимого научного прогресса, а заодно — «обозначение» настоящего космонавта, вполне реального человека. Какое именно значение приписывается этой материальной фигурке и какое «прочитывается» ребенком или исследователем — предмет интереса культурологов. Микро-социолога интересуют сценарии (*inscriptions*) — вписанные в материальный объект модели его использования. На курок игрушечного пистолета (по сценарию) нужно нажимать, руль машинки (по сценарию) — крутить. В один и тот же объект может



рис. 1. Амбивалентность игрового объекта

быть вписано несколько сценариев, что не означает мультипликации игрового объекта: это все еще «та самая» машинка, «один и тот же» пистолет.

Сценарии — суть имплицитные, материализованные, встроенные в объект смыслы. В отличие от значений они не нуждаются в интерпретации. Мы «прочитываем» их неререфлексивно, так же как открываем дверь (сценарий двери, которому мы подчиняемся каждый раз, пересекая границу помещения), садимся на стул или заводим автомобиль. Любой используемый в коммуникации материальный объект можно анализировать в терминах предлагаемых им сценариев. (Именно так предлагает анализировать мир вещей Мадлен Акриш¹⁶.)

Важно указать на отличительную особенность инскрипций: вписанные в объект сценарии не являются предметом развернутых рефлексивных интерпретаций (именно этот аспект упускает из виду символический интеракционизм). Инскрипции —

16. *Akrich M.* The De-Description of Technical Objects // *Shaping Technology / Building Society: Studies in Sociotechnical Change* / W. Bijker, J. Law (eds.). Cambridge, MA: MIT Press, 1992. А также: *Akrich M., Latour B.* A Summary of a Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies // *Ibid.*

это *sense*, а не *meaning*, они требуют *grasping*, а не *interpretation*¹⁷. Ошибка умножения сущностей возникает из-за того, что граница между приписываемыми объекту значениями и вписанными в него сценариями проводится недостаточно жестко. Как следствие, единство объекта затмевается множественностью его значений. Проблема материально-символического дуализма снимается, если мы отказываемся редуцировать сценарии к якобы стоящими за ними значениями (в более мягкой версии Дональда Болла: рассматривать инскриптивные сценарии как ситуативные дериваты аскриптивных значений). Сценарии суверенны. Они не растворены в символическом универсуме культуры. Они существуют здесь-и-сейчас и — в отличие от свободно парящих культурных кодов — неотделимы от своего материального носителя.

Совокупность *inscriptions* любой игрушки представляет собой набор действий, которые с ней по сценарию *следует* (*prescription*) или *не следует* (*restriction*) совершать. В коляске-автомобиле «следует» сидеть, вращать руль, «бибикать», имитировать звук работы двигателя и скрип тормозов. Это первичный сценарный ряд — сценарий игры в вождение автомобиля. «Не следует»: наряжать кукол, разводить костер или танцевать. Брюно Латур, отсылая к работам Мадлен Акриш, предлагает исследовать инскриптивные сценарии материальных объектов в терминах «работ» и «действий», которые были им делегированы¹⁸.

В силу того что сценарии обращения с игрушечными объектами зачастую чрезвычайно близки сценариям обращения с их прототипами, возникают ситуации переноса. Так, в мае 2009 года, после нескольких случаев стрельбы в немецких школах, немецкий парламент начал обсуждать возможность законодательного запрещения пейнтбола. Один из разработчиков законопроекта о запрете пейнтбола, депутат бундестага от социал-демократической партии Дитер Вифельшпюц, обосновывал свое предложение ссылками на минимальные изменения «стрельбы по живым людям» при его переносе в игровую ситуацию: «Пейнтбол имитирует убийство человека с применением огнестрельного оружия. Эту игру следует запретить! Пейнтбола в Германии быть не должно»¹⁹. С ним согласились и многие

17. Подробнее о различии *grasping* и *interpretation* см. у Витгенштейна: «What this shows is that there is a way of grasping a rule which is *not* an *interpretation*, but which is exhibited in what we call „obeying the rule“ and „going against it“ in actual cases» (*Wittgenstein L. Philosophical Investigations*. Blackwell Publishing, 2001. § 201).

18. Латур Б. Об интеробъективности // Социология вещей. С. 169–198.

19. Пейнтбол будет жить // Радио Свобода. 20.05.2009. URL: <http://news.mail.ru/society/2599600/>.

комментаторы в блогосфере: «Пейнтбол и ему подобные игры приучают к насилию, так как делают его банальным», «Во время игры в пейнтбол мишенями служат люди, и в этом заключается проблема, потому что можно заиграться, может возникнуть желание перенести игру в жизнь», «Будучи регулярным, такое занятие снижает порог агрессии и приводит к преступлениям». Стоит заметить, что в этом случае пейнтбол рассматривается не как переключение некоторого насильственного действия в игровое, а, скорее, как тренировка, генеральная репетиция. Сама возможность такого переноса кроется в сходстве двух наборов *inscriptions*: сценария огнестрельного оружия и сценария пейнтбольного маркера.

ИНСКРИПТИВНАЯ БЛИЗОСТЬ

Что означает сходство сценариев игровых и неигровых объектов? И что это сходство говорит нам об инскриптивной силе игрушки? Можем ли мы сказать, что игрушки, чьи сценарии использования ближе к их неигровым прототипам, обладают большей инскриптивной силой — сильнее «управляют» поведением играющего? Эти вопросы возвращают нас к концептуализации игрушки как «объекта второго порядка», отброшенной выше, возможно, чрезмерно поспешно.

Приведем два примера.

Летом 2010 года автоконцерн «КамаЗ» подал в суд на российскую «дочку» немецкой компании *Bauer*. Истец утверждал, что *Bauer* с 2007 по 2009 год выпустил в продажу 65,4 тыс. контрафактных игрушечных автомобилей, внешне очень напоминающих КамаЗы, на сумму более 15 млн рублей. Автоконцерн сообщил суду, что зарегистрировал товарный знак «КамаЗ» в марте 2009 года, но и до этого имел приоритет на его использование. Автоконцерн хотел взыскать с ответчика 2,8 млн рублей компенсации, однако Московский арбитраж отказал ему в этом требовании. Тогда «КамаЗ» подал иск в апелляционный суд, где и выиграл 1,5 млн рублей²⁰.

Летом 2012 года компания *MGA Entertainment*, специализирующаяся на производстве кукол, подала в суд на популярную певицу Леди Гага. Предметом спора стала кукла певицы, за право на производство которой компания заплатила исполнительнице 1 млн долларов. Однако по условиям контракта Леди Гага оставила за собой право запрещать выпуск кукол, внешний вид

20. См.: КамаЗ отсудил у продавца игрушек «Бауэр» 1,5 млн рублей. URL: http://www.formychild.ru/cgi-bin/toys.cgi?stp=news_card&id=3468.

которой не удовлетворит певицу. Сперва был отклонен пробный экземпляр с просьбой изменить линию щек и подбородка. Затем Гага предложила компании-изготовителю сделать голову куклы съемной (а точнее, «отрывной» — на месте оторванной головы должны быть видны «окровавленные внутренности»), следом поступила инициатива заменить голосовой чип. Представители певицы утверждают, что все предложенные изменения были необходимы для достижения большего сходства с оригиналом, однако компания-истец, запросившая с исполнительницы 10 млн долларов, уверена, что Леди Гага намеренно затягивала выпуск куклы, дабы он совпал с выходом ее очередного альбома²¹.

Итак, оба игровых объекта — и грузовик КамАЗ, и кукла Леди Гага — являются «объектами второго порядка», в терминологии Ж. Бружера. Их семиотическая природа, однако, не является чем-то абсолютно бесспорным и непроблематичным. Непрозрачность отношений между знаком и референтом, собственно, и лежит в основании обоих исков. В первом случае сторона референта через суд заявила о своей власти над знаком, во втором — представители знака потребовали у референта признания их автономии (и компенсации). Любопытно, что ни в первом, ни во втором случае речь не идет о переносе сценария или об «инскриптивной близости» между оригиналом и копией — на игрушечном грузовичке вряд ли можно увезти несколько тонн щебня, а отрывание головы певице (как бы того ни хотелось компании MGA и некоторой части ее целевой группы) не входит в сценарий обращения с телом живого человека.

Это наблюдение возвращает нас к специфически двойственной природе игрового объекта, очень точно подмеченной отечественными психологами (в частности, Л. С. Выготским): игрушка как объект второго порядка, с одной стороны, должна удерживать свою связь с изображаемым «прототипом», с другой — утверждать автономию игрового мира, создавать *параллельную, но альтернативную* игровую вселенную²². Впрочем, как мы уже говорили выше, такая трактовка игрушки неизбежно заводит нас в дебри семиотических моделей мышления. А значит, в отношении между игрушкой и ее референтом неизбежно вмешивается третий член семиотической формулы Огдена–Ричардса — референция. Так, в 2012 году, после выхода на экраны фильма К. Тарантино «Джанго освобожденный»,

21. См.: *Kenneally T.* Lady Gaga Hit With \$10M Lawsuit Over Doll in Her Likeness // *The Wrap*. 25.07.2012. URL: <http://www.thewrap.com/music/article/lady-gaga-hit-10m-lawsuit-over-doll-her-likeness-49246>.

22. *Эльконин Д. Б.* Психология игры. М.: Педагогика, 1978.

в продаже появились куклы главных героев, что вызвало бурю возмущения представителей афроамериканского сообщества США. По их мнению, «предлагать детям купить куклы чернокожих рабов (за 299 долларов. — В.В.) — значит насмехаться над рабством». То есть референтом куклы является персонаж фильма, тогда как ее референцией — все эмоционально окрашенные коннотации рабства²³. В итоге киностудия *Weinstein Company* была вынуждена изъять из продажи все выпущенные игрушки (от чего цена уже проданных экземпляров среди коллекционеров стремительно возросла).

Интересно, впрочем, другое: как мы убедились выше на примере исков «КамАЗа» и производителей кукол Леди Гага, семиотическая близость между знаком и референтом отнюдь не означает их прагматической близости — той самой сценарной или инскриптивной близости, которая привлекла наше внимание выше в случае с близостью сценариев использования игрового и боевого оружия.

Оригинальное решение этой задачи было предложено в теории фреймов Ирвинга Гофмана. Дело в том, что прагматическая близость объектов и, соответственно, возможность инскриптивного переноса возникает в результате транспонирования социального взаимодействия. Так же как музыкальная фраза может быть по определенным правилам транспонирована, переключена, то есть перенесена и сыграна в другой тональности, социальное взаимодействие людей может быть перенесено из первичной системы фреймов («чаепитие», «боевые действия») во вторичную, игровую систему фреймов («кукольное чаепитие», «игра в войнушку»)²⁴. Соответственно, материальные объекты, составляющие обязательную оснастку некоторого взаимодействия в первичном фрейме, становятся реквизитом, знаками самих себя в новом (вторичном) фрейме. Это «объекты в кавычках». Таким образом, игрушка становится объектом второго порядка не в силу иконического подобия некоторому трансцендентному означаемому (Леди Гага, грузовику КамАЗ или героям Тарантино), как это допускает Бружер, а в силу прагматического сходства — близости сценария использования. Более того, гофмановская модель мышления предполагает, что один и тот же объект может быть объектом либо первого, либо второго поряд-

23. Афроамериканцы оскорблены появлением в продаже кукол героев фильма «Джанго освобожденный» // Страницы воронежской культуры. 09.01.2013. URL: <http://culturavrnr.ru/world/8428>.

24. Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта / Пер. с англ. под ред. Г. С. Батыгина, Л. А. Козловой. М.: Институт социологии РАН, 2003.

ка — в зависимости от фрейма обращения с ним. Такие игрушки мы далее будем называть *транзитивными игровыми объектами*. Но сначала приведем пример не из области социологии игрушек.

В микроавтобусах «Газель» есть два передних пассажирских сиденья, расположенных рядом с местом водителя. В некоторых моделях эти сиденья сдвоены и для них предусмотрен один общий ремень безопасности. Пристегнувшись, вы оказываетесь намертво связанным со своим соседом, причем у пассажира, сидящего ближе к двери, ремень проходит в районе горла, а у пассажира, сидящего рядом с коробкой передач, — в области диафрагмы. Водители, привыкшие к подобным ситуациям, рекомендуют пассажиру у двери не тянуть ремень через сдвоенное сиденье, а просто накинуть его на грудь, прижав застежку левой ногой. Тогда он не будет сковывать движений (левая нога не в счет), а стоящие у обочины автоинспекторы не почувствуют подвоха, успев разглядеть перекинутый через плечо пассажира ремень. В сущности, «Газель» — крайний случай вынужденного нарушения ПДД из-за ошибки в конструкции. После очередного ужесточения в России правил дорожного движения (до которого ремень безопасности в автомобилях выполнял преимущественно декоративную функцию) немалое число водителей предпочитают не пристегивать, а накидывать это приспособление.

Итак, налицо механизм транспонирования. Пристегивание как действие в первичном фрейме — при всей условности разделения фреймов на первичные и вторичные — переключается в «накидывание», то есть «как бы пристегивание». Это уже не забота о собственной безопасности и даже не рутинное совершение элементарной технической операции, а некоторый спектакль, инсценировка, игра на публику (причем публика у автомобилистов вполне определенная и весьма взыскательная). Однако еще более радикальный механизм транспонирования предложили производители оригинального продукта — *белых рубашек с нарисованными на них ремнями безопасности* (в двух версиях: водительской и пассажирской или — что, впрочем, одно и то же — для владельцев машин с правым и левым рулем).

Формально мы можем два эти типа транспонирования («накидывание» и «визуальный обман посредством изображения ремня безопасности на рубашке») описать следующим образом:

- 1) $n_1 (N) \rightarrow x \rightarrow n_2 (N')$;
- 2) $n_1 (N) \rightarrow y \rightarrow n_3 (N'')$,

где событие n_1 , принадлежащее множеству событий N , транспонируется посредством ключа x в игровой фрейм N' , становясь событием n_2 . Аналогичным образом посредством ключа y

это же событие транспонируется во фрейм N", становясь событием p_3 . Отношения, которые связывают теперь событие p_1 с событиями p_2 и p_3 , — суть отношения семиотические²⁵. Сравнив события p_2 и p_3 , мы получим представление о том, сколь по-разному действуют механизмы x и y . Гофман в этой связи предлагает нам «представить континуум, на одном полюсе которого игровые представления превращают утилитарное действие в забаву, а на другом — в спорт»²⁶. Даже когда x и y принадлежат одному типу механизмов транспонирования («игровые представления»), они могут трансформировать события по-разному, если x — это игра как *play*, а y — игра как *game*. («Именно театр и спорт сильнее всего могут увлекать зрителей и порождать собственную область бытия. Границы, налагаемые на эту деятельность, придают ей неповторимое очарование. История этих границ — это история того, как игра обретает новую жизнь»²⁷.)

Нетрудно заметить, что Гофман трактует игру слишком широко. Игровыми объектами у него оказываются и спортивный инвентарь, и настольная лампа, сделанная из гаубичной гильзы. Он пишет:

Я не утверждаю, что с социальной точки зрения в артефакты не встраивается никакой устойчивый смысл; просто конкретные обстоятельства привносят в ситуацию дополнительные смыслы. Гильзу от артиллерийского снаряда, пятилитровую банку и куски старой водопроводной трубы можно превратить из вышедших из употребления вещей в декоративную лампу, но их нынешняя ценность зависит от того, что они никогда не перестанут быть теми вещами, которыми были раньше. <...> В самом деле, можно забавляться тем, чтобы находить совершенно необычное применение вещам обычным, как это делают, например, шутники, умудряющиеся играть на кнопочных телефонах несложные мелодии²⁸.

Таким образом, материальный объект интересует Гофмана настолько, насколько является частью логической конструкции социального взаимодействия. Транспонируется взаимодействие — объект становится «объектом второго порядка».

Собственно, материальный объект в конструкции социального события играет исключительно важную, но далеко не главную роль — роль видимого «якоря», на котором держится фрейм.

25. Вахштайн В. Теория фреймов и социология повседневности. СПб.: Издательство Европейского университета, 2011.

26. Гофман И. Указ. соч. С. 119.

27. Там же.

28. Там же.

Материальные объекты удерживают границы социальных ситуаций, служат своего рода маркерами ситуации — метакоммуникативными сообщениями²⁹. Они говорят участнику взаимодействия, что именно здесь происходит.

ТРАНЗИТИВНЫЕ И НЕТРАНЗИТИВНЫЕ ОБЪЕКТЫ

При всей неудовлетворительности гофмановского решения (которое представляет собой хитроумную модификацию решения, предложенного символическими интеракционистами) оно позволяет нам сохранить концептуализацию «игрушка как объект второго порядка», не сводя игровой объект к его семиотическому референту, не помещая игрушку в одну из вершин очередного равносоставленного треугольника. Потому что первый и второй «порядки» в гофмановской модели анализа — это не радикально различные порядки игрушечного «знака» и неигрушечного «референта», а просто различные ситуативные контексты, тональности социального взаимодействия. Инскриптивная близость объектов (лежащая в основе переноса сценария с неигрового объекта на игровой и обратно) не связана напрямую с семиотической близостью между знаком и референтом. Она связана с операциями транспонирования, расстановки кавычек.

Это позволяет нам ввести различие транзитивных и нетранзитивных игровых объектов. Первые легко пересекают границу, отделяющую игру от не-игры, не меняя своих физических свойств. К примеру, неигрушечный сотовый телефон может стать отличным игрушечным сотовым телефоном для девочек, играющих в светскую беседу по телефону (сидящих при этом в одной комнате и лишь имитирующих звонок). После игры он снова может использоваться по прямому назначению, как «объект первого порядка». Если мы примем широкое (гофмановское) определение игры как транспонированной активности, то иллюстрацией транзитивных игровых объектов также могут послужить чешские автоматы CZ SA Vz.58, закупленные (в количестве 3000 штук) съемочной группой фильма «Оружейный барон» для съемок в Африке — настоящее оружие оказалось дешевле муляжей³⁰. Иными словами, транзитивный игровой объект — это неигровой объект, «взятый в кавычки» и использованный в игре как знак самого себя.

29. Бейтсон Г. Теория игры и фантазии // Экология разума. М.: Смысл, 2000.

30. Director finds real guns cheaper than props // The New Zealand Herald. 14.09.2005. URL: http://www.nzherald.co.nz/nz/news/article.cfm?c_id=1&objectid=10345429.

Соответственно, нетранзитивные игровые объекты представляют собой реплики оригинала, исключая использование «по прямому назначению». Их инскрипции могут быть сколь угодно близки сценариям «прототипа», но перенос здесь вряд ли возможен: тренировочной «игровой» рапирой крайне трудно убить человека, хотя исторически она и происходит от «неигровой» итальянской рапиры *fioretto*.

Особый случай — ситуации, при которых нетранзитивные игровые объекты транспонируются в неигровые фреймы и начинают использоваться в буквальном смысле. Эти ситуации мы относим к пограничным случаям *квазитранзитивности*. Многочисленные захваты самолетов и ограбления банков с использованием игрушечного оружия — классический пример такого эффекта. Другая иллюстрация квазитранзитивности — описанный выше игрушечный автомобиль с мотором: бековский Кулибин, решивший отправиться на нем в ближайший магазин, совершает ситуацию обратного транспонирования, используя игровой объект вместо его неигрового «прототипа».

Впрочем, далеко не всякое транспонирование игрового объекта порождает эффект квазитранзитивности. Игрушка, будучи «заключенным в кавычки неигровым объектом», может заключаться во все новые и новые кавычки, перемещаясь в иные вторичные фреймы — искусства или состязания. Примером первого типа транспонирования может служить прошедшая в 2009 году в Третьяковской галерее выставка с говорящим названием «Не игрушки?!»³¹. Второй тип транспонирования — состязание сертифицированных лего-архитекторов (которых в мире насчитывается всего тринадцать) на возведение самой внушительной постройки из деталей конструктора³².

Эффект квазитранзитивности мог бы возникнуть, если бы кому-то пришло в голову построить из кубиков лего дом, а затем поселиться в нем, используя игрушечный объект в качестве более функционального «прототипа».

Гофмановская версия «несимволического интеракционизма», кажется, решает проблему материально-символической дуальности игрушки — Гофман (в отличие от Д. Болла) отказывается растворять ситуативные значения объектов в широких символических универсумах культурных кодов. Однако он отнюдь

31. См. URL: <http://www.afisha.ru/exhibition/56482/>.

32. Любопытный вопрос: допустимо ли лего-архитектору использовать в своей работе клей (см.: Конструкции из Lego // Pointout.Ru. URL: <http://pointout.ru/arhitektura/119-konstrukcii-iz-Lego.html>). Его использование, несомненно, делает постройку более долговечной и устойчивой, однако она уже не является лего-строением в полной мере.