

Ірина Оніщенко

ПОЛІТИЧНЕ ПОЛЕ ЯК ІГРОВА СИСТЕМА

У статті аналізується феномен політичної гри крізь призму понять «політичне поле» та «ігрова система».

Ключові слова: *система, політичне поле, гра, ігрова система, політична гра.*

Iryna Onishchenko. Political field as game system. The article analyses the political game phenomenon through the prism of concepts «the political field» and «game system».

Keywords: *system, political field, game, game system, political game.*

Для розв'язання теоретичних та практичних завдань у різноманітних сферах людської діяльності вчені сьогодні дедалі частіше звертаються до застосування системного аналізу як методу дослідження. У статті спробуємо розглянути поле політики як певну ігрову систему. Для цього спочатку уточнимо деякі поняття, якими будемо оперувати. Під системою, як правило, розуміють множину взаємопов'язаних елементів, кожен з яких зв'язаний прямо або побічно з кожним іншим елементом, а дві будь-які підмножини цієї множини не можуть бути незалежними [1, с.5].

Безліч істотних властивостей, якими система володіє в певний момент, характеризує стан цієї системи в деякий момент часу. Кількість властивостей будь-якої системи необмежено велика. Сукупність значень істотних властивостей безпосередньо утворює стан системи. Для характеристики системи важливим є знання та розуміння її оточення. Під оточенням системи зазвичай мають на увазі безліч елементів та їх істотних властивостей, які самі не є частинами системи, проте зміна в будь-якому з них може привести до змін стану всієї системи. Таким чином, у поняття оточення системи включаються всі змінні, які можуть вплинути на її стан. Складні соціальні системи мають цілеспрямований характер. Вони, з одного боку, можуть продукувати функціональні результати одного типу структурно різними засобами в структурно однаковому оточенні. З іншого боку – викликати функціонально різні результати в однаковому оточенні, або навіть в структурно різних оточеннях. Таким чином, цілеспрямована система може змінювати свої завдання за постійних навколишніх умов: вона обирає не лише завдання, але й інструменти для їх виконання. Отже, можна стверджувати, що така система здатна до проявлення волі [1, С.28–40].

Стан і поведінку соціальної цілеспрямованої системи складно розглядати поза характеристикою інструментів, якими користується сама система. Такий інструмент – це об'єкт, що продукує

результат дії системи. Водночас, цей процес продукується самою системою. Отже, інструмент виконує функції певного спеціального «пристрою», що застосовується функціональною системою задля свого існування.

Функціональний рівень інструменту, що використовується системою, як правило, нижчий за рівень самої системи. Якщо цілеспрямована система хоче використовувати певний інструмент цієї системи, вона повинна обмежити свободу вибору цього інструменту. (Наприклад, політик вважає за краще використовувати виборця як односпрямованого, а не цілеспрямованого індивіда, як своєрідний інструмент приходу до влади). Таким чином, для дослідження цілеспрямованих складних систем необхідно використовувати різні наукові методи дослідження систем.

Навіть у простих системах, таких як арифметика, трапляються випадки, коли неможливо довести всі істинні твердження у рамках постулатів самої арифметики. У ній завжди будуть існувати істинні твердження, котрі можливо довести лише за допомогою більш великої системи, підсистемою якої і є арифметика [2. С.382–383]. Так само і у політиці іноді важко пояснити певні процеси лише за допомогою методів наукових досліджень політології. І тут нам може стати у пригоді фізика як універсальна наука для пояснення об'єктивної реальності і, зокрема, фізичні закони поля. Дослідження сучасної політики вимагає розширення інструментарію для її опису та пояснення. Вчені постмодерністи запропонували можливість показати складність політичних процесів крізь нові парадигми дослідження політичного простору. Сучасний політичний дискурс використовує нові поняття на кшталт «політичне поле», «правове поле», «інформаційне поле» тощо. Так само у політичній мові виокремлюється і поняття «політична гра».

Концепцію фізичного поля – одного з найважливіших понять в історії світової науки було запропоновано ще у XIX столітті у роботах британського вченого Майкла Фарадея. Вчений стверджував, що невидиме поле магніту здатне на відстані змусити рухатися електрони, створюючи струм. Силкові поля виявилися реальною матеріальною силою, що рухають об'єкти і генерують енергію. Силкові поля М.Фарадея – це ті саме сили, що рухають сучасну цивілізацію від електричних машин до портативних комп'ютерів та Інтернету.

Наука довела, що матерія може існувати у двох основних формах: у вигляді речовини та у вигляді поля. Соціум також уявляють як структуру поля та розглядають її в інституалізованій формі або як «правила гри» або як саму «гру». [3, с.43].

У роботах М. Вебера, П. Бурдьє суспільство розглядається як складна, багатовимірна структура поля. У політичному полі діють власні відносини, своя ієрархія та специфічні форми боротьби за легітимність. Соціум виступає як надскладна система магнітів, силові поля яких постійно перебувають у процесі взаємодії. Отже, у сучасній політології під політичним полем розуміють простір політичних позицій у певному суспільстві та об'єктивних зв'язків між цими позиціями, специфічних для кожного поля, та простір політичних агентів, що посідають ті чи інші позиції у політиці [4.]

Відтак політичне поле – це простір стратегічних можливостей, на які претендують учасники політичного процесу. У політичному полі відбувається постійна боротьба, з одного боку, за монополію розробки та поширення принципу розподілу соціального миру, соціалізуючи групи, а з іншого – за монополію застосування об'єктивних засобів та інститутів влади, тобто за владу над органами державної влади. Боротьба у полі політики фактично виступає як боротьба за владу.

Отже, по суті, політик, виборюючи владу, грає на політичному полі за головний приз – владу. Влада – дуже складний соціокультурний феномен, якого завжди не вистачає. В сучасних демократичних суспільствах влада обмежена певними правовими нормами та інституціями. Останні виступають певними «правилами гри». Деякі дослідники, зокрема соціологи, пропонують скористатися термінами гри для визначення сутності влади як можливості встановлювати власні правила гри. Політик ніколи не хоче грати на полі за чужими правилами. Він щосили намагається бути одночасно і гравцем, і рефері, а подекуди і автором гри як такої. Для більш чіткого розуміння поняття «політична гра» необхідно з'ясувати саме поняття «гра», під яким іноді розуміють зовсім різні речі.

Один із засновників аналітичної філософії Людвіг Вітгенштейн, намагаючись визначити поняття «гра», відзначив такі її елементи, як розвага, правила, змагання. У роботі «Філософські дослідження» вчений зробив висновок про неможливість єдиного

визначення цього поняття. Пізніше французький соціолог Роже Кайуа визначив гру як певний вид діяльності, під час якої гравці об'єднуються у групи добровільно з метою гри. Сама гра обмежена певним місцем і часом, її перебіг відбувається відкрито, а кінець наперед невизначений. Гра не приносить корисних результатів, бо в ній людина живе у фіктивній реальності. Перебіг гри зазвичай визначається встановленими правилами. У науковій праці «Ігри та люди» вчений запропонував власну класифікацію ігр.

Перший тип – ігри, які будуються за принципом змагання, боротьби із супротивником. Це більшість спортивних ігр, які об'єднані вимогами перемогти супротивника. Під час такої гри встановлюються чіткі правила справедливих змагань. Такий тип гри передбачає, що переможець обов'язково має бути визначений.

Другий тип – ігри, які будуються на випадковості, жребії, долі. Це – карти, рулетка, скачки. Такі ігри зазвичай називають азартними. Ігровий ризик породжує певний стан – транс або, навіть, зміну свідомості. Людина часто потрапляє у залежність від такої гри, їй важко зупинитися і реально оцінити власні можливості.

Третій тип ігр – мімікрія. Це сюжетно-ролеві ігри – театр, дитячі ігри («дочки-матері» або «війна»), маскаради тощо.

Четвертий тип гри спирається на стрес, він безпосередньо пов'язаний із форсованою зміною стану свідомості – каруселі, гірські лижі, альпінізм. Страх і транс, як основа будь-якого задоволення в цьому типі ігр продукуються у чистому вигляді [5, с.16–34].

У наш час з'явився новий тип ігр – комп'ютерні, які замінюють об'єктивну реальність віртуальним світом. Комп'ютерна гра пропонує простий та доступний спосіб відсторонитися від життєвих проблем та позбутися душевного дискомфорту. Персонаж, котрим стає гравець, потрапляє у ситуації, в яких у реальному світі ніколи не буває. Він може відчувати інші емоції і «приміряти» на себе інше життя.

Політична гра як своєрідна закрита система має свої особливості. Вона завжди відбувається у доволі обмеженому просторі, до якого потрапити дуже складно. Люди, котрі грають у політичні ігри, завжди вважають своє середовище обраним, певним чином утаємниченим. Кулуари влади закриті для необізнаних, зберігається сакральність.

Будь-яка ігрова система – це інший світ, який протиставляється світу повсякденності. В середині системи гри діють власні особливі правила, своя мова, що зрозуміла лише гравцям, певні знаки, раціональність, які доступні лише їм та творцям гри. Встановлювати чи змінювати правила гри у системі спроможен лише її автор, який одночасно є власником цієї гри. Порушник правил має бути або покараний тимчасово, або, навіть, видалений з поля [6.] Зміна правил викликає зміни у самій грі. Може бути змінено розташування гравців у полі, а отже, це вже інша ігрова система. У політиці зміна гри відбувається повсякчас. Чим більше різних типів гри, тим зручніше.

Мета гри – завжди перемога. У грі є супротивники, котрі намагаються перемогти за допомогою будь-яких засобів, проте, залишаючись у межах встановлених правил. Деякі дослідники інтерпретують політику як особливий тип соціальних відносин «ворог – друг», що передбачає запеклу боротьбу. Людина-гравець докладає максимум зусиль заради перемоги. Однак, коли гра перетворюється у гру заради самої гри, це стає небезпечним для суспільства. Відбувається заміна реального світу віртуальним. Політичний геймер втрачає прямий зв'язок із повсякденною реальністю і існує у власному світі – віртуальній ігровій системі, де все інакше. Він стає рабом нової реальності, отримує задоволення від своєї нової ролі, набуває рис цього персонажу, не помічаючи, як втрачає власне «Я».

Політик-гравець, виконуючи віртуальну роль, насолоджується її новими можливостями, задовільняє пов'язані з нею потреби. Він спілкується всередині ігрового поля лише з подібними собі, водночас, намагаючись переграти іншого геймера. Закрита залежність потребує відмови від спілкування з реальним світом. З часом гравець перестає розрізняти власну сконструйовану систему від реального буття. Потреба у грі стає фатальною та повністю визначає поведінку політика.

Якщо для дитини гра – це головний засіб ознайомлення зі світом, то для політика-гравця, навпаки, це можливість побудувати власний зручний світ, який відгороджений великим муром від тих, хто надав йому можливість потрапити до ігрового поля.

Політична гра в умовах демократії обмежена у часі. До наступних виборів необхідно готуватися одразу після попадання до ігрового поля. Важливо, щоб ті, хто дозволив потрапити до поля, залишалися як умога довше вболівальниками. Їх не можна розчаровувати. А вболівальники вимагають не лише красивої гри, а й перемоги. Помилитися не можна. Всередині поля діють свої владні відносини та ієрархії, специфічні форми боротьби за легітимність. Якщо це командна гра, то кожен член команди має власні завдання, своє місце на полі, проте всі гравці підпорядковуються капітану. А капітан, у свою чергу, є повністю залежним від власника команди та гри.

Політик намагається бути одночасно гравцем, який підпорядковується встановленим правилам, і самому створити власні правила гри. Це робить політичну гру дворівневою системою за характером здійснення. Таким чином, є дві особливі підсистеми – підсистема публічної гри та підсистема закритої власної гри. У підсистемі публічної гри політик діє в межах загальних правил, граючи нарівні з іншими гравцями. У закритій підсистемі він намагається сформулювати «власну гру», встановити свої правила, підкупити суддів, домовитися із супротивником щодо рахунку тощо. Саме в цій, другій підсистемі політик і набуває реальної влади. Тільки встановивши власні правила гри, політик залишається на полі за будь-яких обставин. Іноді для збереження реальної влади необхідно змінити і команду [6].

Проте, головне, встановивши власні правила гри, політик сам ніколи за ними не грає. Створені ним правила призначені для тих, хто знаходиться поза системою, для себе існують особливі правила. Останні не оголошуються. Таким чином, люди, які на виборах обрали собі гравців, фактично обрали собі тих, хто буде встановлювати нові правила. Фактично – це веберівська модель політики як суспільного підприємства, за якою всім громадянам задається те чи інше місце у владних відносинах.

Політична гра закритого типу – це середовище маніпуляцій, коли під час боротьби за владу відбувається вплив на психіку окремої людини і на поведінку мас. Соціологи називають такий тип гри псевдогрою. Чи можливо не допустити у політиці виродження гри у псевдогру? Для цього необхідно посилити

публічність через максимальне ознайомлення всіх гравців з діючими правилами і їх незмінність під час самої гри. Велика відповідальність покладається на суддів, які уважно стежать за тим, чи дотримуються гравці встановлених правил. У демократичних суспільствах народ виступає не лише рефері, а, головне, власником гри.

1. Аккофф Рассел Линкольн, Эмери Фред Эдмунд О целеустремлённых системах /; пер. с англ. / Под ред. И с предисл. И.А.Ушакова. Изд.2-е, доп. Аккофф Рассел Линкольн – М.: Издательство ЛКИ, 2008. – 272 с.

2. Каку М. Физика невозможного / [пер. с англ.] – 3-е изд. Митио Каку; – М.: Альпина нон-фикшн, 2012. – 456с.

3. Нарижный Ю. Философия и культура постмодерна / Монография. Ю. Нарижный – Днепропетровск: Издательство ДГУ, 2008 – 464 с.

4. Нарижный Ю. Социум как полевая структура. Политическое поле. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: // <http://postmodern.in/ua>

5. Кайуа Роже Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа – М.: ОГИ, 2007. – 304 с.

6. Кершис О., Мотузенко Б. Политика как игра (основы игрового анализа политики) // О. Кершис, Б. Мотузенко [Электронный ресурс]. – Режим доступа: // <http://netgorod.narod.ru/>