

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Воронежский государственный университет»

На правах рукописи

Кирюшин Алексей Николаевич

**ПРОБЛЕМА ИГРЫ В СОВРЕМЕННЫХ СОЦИАЛЬНЫХ
ПРАКТИКАХ: СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ**

Специальность 09.00.11 – социальная философия

Диссертация на соискание ученой степени
доктора философских наук

Научный консультант:
доктор философских наук,
профессор П.В. Петрий

Воронеж – 2019

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. Теоретико-методологические основы исследования проблемы игры в социальных практиках	28
1.1. Социальные практики: сущность и специфика соотношения с игрой	28
1.2. Проблема игры в основных типах мировоззрения	62
1.3. Сущность игры и проблема ее дефинирования в контексте социальных практик	101
ГЛАВА 2. Содержание игры в социальных практиках современности	125
2.1. Структура и функции игры в современных социальных практиках	125
2.2. Типология игры в контексте социальных практик	152
ГЛАВА 3. Проблема игры в современных военно-социальных практиках	185
3.1. Роль и значение игры в военно-социальных практиках в эпоху классических и неклассических войн	185
3.2. Современные военно-социальные практики: от вооруженной борьбы к использованию игры в основных сферах жизнедеятельности общества противника	211
ГЛАВА 4. Приоритетные контригровые направления обеспечения национальной безопасности Российской Федерации	246
4.1. Приоритетные оборонительные направления развития отечественных военно-социальных практик в области обеспечения национальной безопасности Российской Федерации	246
4.2. Основные превентивные и контрнаступательные направления развития отечественных военно-социальных практик в рамках обеспечения национальной безопасности Российской Федерации	279
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	297
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	313

ВВЕДЕНИЕ

Современные условия существования и дальнейшего развития российского общества характеризуются угрозами, сложностями, проблемами и противоречиями, возникновение которых обусловлено не только внутренними проблемами, но и неоднозначной и противоречивой деятельностью внешних акторов. Это воздействие зачастую приобретает игровую форму, которая нуждается в социально-философской рефлексии.

Современные тенденции исследования проблемы игры встречаются с трудностями, обусловленными многообразием трактовок ее сущности, масштабами и границами существования, неоднозначной оценкой специфики воздействия на социум и т.д. Отмеченные обстоятельства, с одной стороны, препятствуют глубокому социально-философскому анализу проблемы игры в контексте современных социальных практик, а с другой стороны – являются достаточной теоретической основой для нахождения новых ракурсов и способов ее решения.

Актуальность социально-философского и военно-прикладного исследования проблемы игры в социальных практиках современности определяется следующими факторами:

во-первых, сложной внешнеполитической ситуацией вокруг Российской Федерации, а также ряда ее союзников (Китай, Иран, Сирия, Венесуэла, Турция и т.д.), создающей напряженность и глобальную нестабильность в мире, инициированную и развивающуюся по игровому типу и требующую скрупулезного анализа;

во-вторых, существованием внутренних духовных, политических и социально-экономических проблем России, которые в геополитической игре используются против неё в качестве условия вовлечения колеблющихся, маргинальных и экономически отсталых слоев населения в сферу влияния внутренней оппозиции, «пятой» колонны, «компрадорской» элиты, направляемых

западными интеллектуальными центрами, некоммерческими (неправительственными) организациями. Наряду с этим, существующие проблемы России служат обоснованием культурной, образовательной, информационной, экономической, «гуманитарной» и иной экспансии, внешней манипуляции и вмешательства заинтересованных зарубежных акторов, преподносимой в форме «помощи» в строительстве демократии, борьбы с коррупцией и т.п.;

в-третьих, необходимостью осмысления проблемы игры как доминантной социальной практики глобальных оппонентов России и их союзников¹, а также альтернативы вооруженной борьбы, осуществляемой посредством организационного оружия, меняющего мировоззренческие ориентиры, ценности, потребности и интересы человека и общества, а также стереотипы социального действия в экономико-финансовой, политической и др. сферах российского общества;

в-четвертых, поиском приоритетных направлений, мер и способов противодействия геополитическим играм глобальных оппонентов, а также необходимостью разработки принципов и стратегии контригры и ее реализации в основных сферах жизнедеятельности общества последних.

Степень разработанности проблемы. Игра имеет значительную исследовательскую традицию в философии, науке, искусстве, педагогике, политике, военном деле и т.п. Поиски ее сущностных оснований проводились с различных позиций, среди которых связь с фактором социальных практик является наименее изученной, но наиболее перспективной в пространстве современной социальной реальности.

Представление об уровне философского анализа проблемы игры в контексте социальных практик необходимо составить на базе рассмотрения существующей литературы и источников, содержащих определенные подходы к

¹ Здесь и далее глобальными оппонентами России будут считаться единая политическая, экономическая, финансовая, интеллектуальная и военная элита США и Великобритании, а также страны, входящие в блоки и союзы, где последние занимают главенствующую роль (НАТО, ЕС и т.п.).

пониманию сущностных аспектов социальных практик, игры и их содержания в военном деле, которые необходимо разделить на следующие группы.

Первую группу составляют работы по исследованию сущности и содержания социального действия и социальных практик с позиций ряда методологических подходов: *эстетико-онтологического* (Платон и неоплатоники)¹, *телеологического* (Аристотель)², *теологического* (Августин Блаженный, Николай Кузанский и др.)³, *объективно-идеалистического* (Г. Гегель)⁴, *диалектико-материалистического* (К. Маркс, А.П. Алексеев, Г.Г. Васильев, Ю.В. Громыко, В.С. Лазарев, В.А. Лекторский, Г.П. Щедровицкий и др.)⁵, *эмпирического* (Д. Юм)⁶, западного (П. Бергер, М. Вебер, Л. Витгенштейн, И. Гофман, Г. Зиммель, С. Крипке, Б. Латур, Т. Лукман, Д. Остин, А. Шюц и др.)⁷ и отечественного варианта *феноменологического* (Т.И. Заславская, В.И. Роди-

¹ См.: Платон. Алкиной. Учебник практической философии // Платон. Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 4. – М., 1994.

² См.: Аристотель. Поэтика // Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 4. – М., 1983; Аристотель. Метафизика // Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 1. – М., 1976.

³ Цит. по: Канке В.А. Основы философии. – М., 2008.

⁴ См.: Гегель. Философия природы // Гегель. Энциклопедия философских наук. – Т. 2. – М., 1975.

⁵ См. Маркс К. Капитал. Критика политической экономии // Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения. – Т. 23; Громыко Ю.В. Деятельностный подход: новые линии исследований // Вопросы философии. – 2001. – № 2. – С. 116-124.; Лазарев В.С. Кризис «деятельностного подхода» в психологии и возможные пути его преодоления // Вопросы философии. – 2001. – № 3. – С. 33-48; Лекторский В.А. Деятельностный подход: смерть и возрождение? // Вопросы философии. – 2001. – № 2. – С. 56-66; Щедровицкий Г.П. Избранные труды. – М., 1995 и др.

⁶ См.: Юм Д. Диалоги о естественной религии // Юм Д. Сочинения: в 2 т. – Т. 2. – М., 1996.

⁷ См.: Вебер М. О некоторых категориях понимающей социологии // Вебер М. Избранные произведения. – М., 1990; Витгенштейн Л. Логико-философский трактат. – М., 1958; Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. – М., 2003; Зиммель Г. Избранное: в 2 т. – Т. 1. – М., 1996; Крипке С. Семантическое рассмотрение модальной логики // Семантика модальных и интенциональных логик. – М., 1981; Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. – М., 2014; Латур Б. Об интеробъективности // Социология вещей. – М., 2006; Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. – М., 1995; Остин Дж. Л. Слово как действие // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVII. – М., 1986; Шюц А. Некоторые структуры жизненного мира // Личность. Культура. Общество. – 2007. – Вып. 2. (36) и др.

онова и др.)¹, содержание которых позволяет раскрыть их сущность, специфику соотношения с игрой, а также обосновать авторский подход к определению последней как социальной практики.

Вторая группа источников раскрывает проблему игры в основных типах мировоззрения. Так, согласно античным мыслителям (Аристотель, Гераклит, Платон)² игра в контексте *мифологического мировоззрения* выступает основой функционирования космических процессов, олицетворением божественной природы социальных процессов и одушевления тел, оправданием социальных привилегий свободнорожденной элиты и т.д. В настоящее время мифологизированные аспекты игры постулируются рядом исследователей (Д.П. Козолупенко, Д.П. Пашина, Е.Л. Яковлева и др.)³ в рамках мифопоэтических практик, опирающихся на социальные, исторические и другие мифы, преследующие цели достижения господства одной социальной группы над другой, получения прибыли и т.д.

В *религиозном мировоззрении* проблема игры в основных мировых религиях имеет двоякое решение: с одной стороны, она воспринимается в качестве одного из способов религиозного познания и существования (буддизм⁴, индуизм⁵ и т.п.), с другой стороны – выступает препятствием на пути позна-

¹ См.: Заславская Т.И. О субъектно-деятельностном аспекте трансформационного процесса // Кто и куда стремится вести Россию? Акторы макро-, мезо- и микроуровней современного трансформационного процесса. – М., 2001; Родионова В.И. Социально-философский анализ технологизации социальных практик в современном обществе: автореф. дис. ...докт. филос. наук. – Ставрополь, 2015 и др.

² См.: Гераклит Эфесский: все наследие: на языках оригинала и в русском переводе. – М., 2012; Платон. Законы // Творения Платона. Полное собрание творений Платона: в 15 т. – Т. 13. – Петербург, 1923; Платон. Собрание: в 3-х. – Т. 3. – Ч. 2. – М., 1968-1972; Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 4. – М., 1983 и др.

³ См.: Козолупенко Д.П. Мифопоэтическое мировосприятие. – М., 2009; Пашина Д.П. Полилог событий в мифопоэтическом мире // Международные чтения по теории, истории и философии культуры. Вып. 13. Онтология диалога: философский и художественный опыт. – СПб., 2002; Яковлева Е.Л. Игровая природа мифа как семиотического образования: автореф. дис. ...докт. филос. наук. – Казань, 2011 и др.

⁴ См.: Гедун Тендар. Общее исследование «Абхисамаяланкары» Майтреи. – XI, 141. 1 // The Asian Classics Input Project. Release Three. – Washington, 1993. Catalog # S 0009, л. 108A.

⁵ См.: Альбедиль М.Ф. Вечная Индия. Духовный путеводитель. – СПб., 2013.

ния истины подлинного бытия, способом ее искажения, развращения, отвлечения и т.д. (православие¹, ислам²).

Исследования проблемы игры в *научном мировоззрении* раскрывают амбивалентные грани ее теоретического понимания и практического использования. Так, для *классического этапа* развития науки характерно расширение объема знаний по проблеме игры за счет осмысления ее математических констант и характеристик (Х. Гюгенс, Б. Паскаль, Г. Лейбниц и др.)³. *Неклассическая наука* значительно обогатила содержание проблемы игры, выявив в ней широкий спектр побудительных причин, источников, различных аспектов и последствий. Научные исследования игры на данном этапе, в первую очередь, связаны с *психолого-педагогическим* направлением (А. Валлон, К. Гросс, Г. Мерфи, Ж. Пиаже, Г.С. Холл, В. Штерн, З. Фрейд и др.)⁴, раскрывающим ее как подготовку к будущей серьезной деятельности, антипацию (предвосхищение) будущего, подражание и конструирование и т.д. Представители отечественной неклассической психологии (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев), рассматривая игру с позиций деятельностного подхода, полагали ее неутилитарной деятельностью, где «мотив лежит в самом процессе»⁵, а также определяли социальную роль игры в качестве особого отношения к действительности, которое характеризуется созданием мнимых ситуаций⁶ и т.д. В рамках *постнеклассической* психологии

¹ См.: Басманов Н. Христианство и игра. URL: http://www.religare.ru/2_114722.html (дата обращения: 19.05.2018); Кураев А.В. Богословие игры. URL: <https://kotbegemott.livejournal.com/2438438.html> (дата обращения: 19.05.2018).

² См. Коран, 5:90, 91.

³ См.: Hugenii Christiani. Libellus de ratiociniis in ludo aleae. – London, 1714; Филиппов М.М. Паскаль, его жизнь и научно-философская деятельность. – СПб., 1891; Лейбниц Г.-В. Сочинения: в 4 т. – Т. 1. – М., 1982 и др.

⁴ См.: Валлон А. Психическое развитие личности. – М., 1967; Гросс К. Душевная жизнь ребенка. – СПб., 1906; Пиаже Ж. Психология интеллекта. – СПб., 2003; Штерн В. Умственная одаренность // Одаренный ребенок. – 2002. – № 3. – С. 48-56; Холл Г.С. Инстинкты и чувства в юношеском возрасте. – Петроград, 1920; Штерн В. Умственная одаренность // Одаренный ребенок. – 2002. – № 3. – С. 48-56; Фрейд З. Я и Оно: Сочинения. – М., 1998; Murphy G., Murphy L.B. Experimental Social Psychology. – London, 1931; Murphy G. Social Motivation // Handbook of Social Psychology. – Cambridge, 1959 и др.

⁵ См.: Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М., 1981.

⁶ См.: Выготский Л.С. Психология. – М., 2000.

(Э. Берн, Г.Л. Лендрэнт, Э. Эриксон)¹ исследование игры осуществлялось в контексте коммуникации, ее сущность раскрывалась через психологическое удвоение действительности, а практическая значимость связывалась с возможностями психокоррекции и терапии и т.д.

В *социологическом* дискурсе игры, несмотря на мнения ряда мыслителей (Р. Кайуа и др.)² об ее отвлеченном и непродуктивном характере, усиливаются практико-ориентированные исследовательские позиции (В.М. Ефимов, В.Ф. Комаров, С.А. Кравченко, М.В. Придатченко)³, позволяющие признать её видом человеческой деятельности, который способен как воссоздать, так и имитировать другие виды человеческой деятельности, представить собой сокращенный образ социальных отношений, стать средством достижения выгоды, целей и результатов и т.д.

Математическое направление исследования игры характеризуется её пониманием как модели конфликта, где исследуются способы преодоления, разрешения и действий в рамках последнего и опираются на логику игр с «нулевой суммой» (Дж. фон Нейман и О. Моргенштерн⁴), кооперативных игр (Дж. Нэш⁵) и т.д. Однако, ряд отечественных авторов (А.В. Савватеев и др.)⁶ в

¹ См.: Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. – М., 1988; Эриксон Э. Детство и общество. – СПб., 2000; Лендрэнт Г.Л. Игровая терапия. – М., 1994 и др.

² См.: Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры. – М., 2007.

³ См.: Ефимов В.М., Комаров В.Ф. Введение в управленческие имитационные игры. – М., 1980; Кравченко С.А. Играизация общества: блага и проблемы // Сборник научно-популярных статей-победителей конкурса РФФИ 2007 г. – М., 2008; Кравченко С.А. Играизация российского общества (к обоснованию новой социологической парадигмы) // Общественные науки и современность. – 2002. – № 6. – С. 143-155; Придатченко М.В. Роль игры в конструировании социальной реальности: автореф. дис. ...канд. социол. наук. – Саратов, 2007 и т.д.

⁴ См.: Нейман Д., Моргенштерн О. Теория игр и экономического поведения. – М., 1970.

⁵ См.: Nash J.F. Ideal Money // Southern Economic Journal. – 2002. – Vol. 69. – N 1; Nash J.F. Ideal Money and Asymptotically Ideal Money: Revolutionary or Evolutionary Changes or Reforms of Systems of Money Guest lecture given June 26, 2008, at department «Graduate School of Management» of St. Petersburg State University. – St. Petersburg (Russia): GSM, 2008.

⁶ См.: Как мировая элита использует теорию игр (Д. Перетолчин, А. Савватеев). 6-8 мин. URL: <https://youtu.be/7kR1e5BaNB0> (дата обращения: 29.07.2019).

качестве недостатка математической теории игр отмечает её преимущественный апостериорный объяснительный потенциал и слабые прогностические возможности.

В итоге, данная группа существующей литературы и источников в научном мировоззрении позволит раскрыть проблему игры в основных типах мировоззрения, а так же представить последнюю в качестве специфического мировоззрения, которое выступает одним из источников социальных преобразований и обеспечивает реализацию как конструктивных, так и деструктивных целей и результатов заинтересованными акторам.

К *третьей группе* необходимо отнести работы мыслителей, раскрывающих сущность игры в рамках культурно-исторических типов *философского мировоззрения*.

В *античной философии* (Пифагор из Самоса, Гераклит Эфесский, Сократ)¹ игра представлялась способом социального существования, средством достижения власти посредством «познавательной игры» софистов, отождествлялась со свободой действия и практиками сверхъестественных существ (Эон, Бог) и т.д.

В *китайской философии* игра олицетворяла собой тип мышления, лежащий в основе социальных практик долгосрочных внутри- и внешнеполитических стратегий и алгоритмов действий, основанных на стратагемах², представляющих собой, по сути, обман, военную хитрость, просчитанную последовательность действий и выступающих специфическими принципами и способами достижения целей и результатов.

В *средневековой философии* игра использовалась как вспомогательная познавательная стратегия в схоластике (Альберт Большетедтский, Фома Аквинский, Дунс Скот, Раймунд Луллий и т.д.), где в противостоянии номиналистических и реалистических представлений в споре об универсалиях совер-

¹ См.: Диоген Лаэртский. О жизни, учениях и изречениях знаменитых философов. – М., 1986; Платон. Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 1. – М., 1990 и др.

² См.: Тридцать шесть стратагем. Китайские секреты успеха. – М., 2000.

шенствовался категориальный и логический аппарат науки. Наряду с этим, формируются теоретические предпосылки (У. Оккам, Д. Скотт и т.д.) использования в социальных практиках (прежде всего, практиках управления государством, внешней политики и т.д.) оснований и смыслов, легко подвергающихся трансформации под конкретную цель субъекта¹. Проблема игры в средневековой философии также представлялась как форма быта, альтернатива повседневности, возвышающая над праздным бездельем и представляющая собой его оригинальное дополнение, наиболее ярко воплотившееся в народно-праздничном смеховом действии (карнавале) как тонкой иронии над священниками и светской властью и т.д. (Ф. Рабле²). Идея игры как карнавала в современности обрела также и практическое значение и стала использоваться в качестве способа десакрализации, сокрушения социальных статусов конкретных личностей и институтов и, в частности, была применена в целях разрушения советского и российского обществ (М.М. Бахтин)³.

В *Эпоху Возрождения* на фоне усиления мотивов антропоцентризма, субъективизма и индивидуализма в повседневности, науке, искусстве и философии в работах ряда представителей (Николай Кузанский, Эразм Роттердамский, Мишель Монтень)⁴ происходит как упрочение статуса и ценности игры в качестве проявления божественной творческой силы, божественного смысла существования человека, так и ее негативная оценка как источника развлечения, способа театрализации и маскировки подлинных мотивов в политике, культуре и т.п., процесса, активизирующего удвоение социальной реальности и превращение мира в сцену, а людей – в актеров.

¹ См.: Оккам // Антология мировой философии: в 4 т. – Т. 1. – Ч. 2. – М., 1969.

² См.: Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль. – М.-Л., 1929.

³ См.: Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. – М., 1986; Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. – М., 1990 и др.

⁴ См.: Николай Кузанский. Игра в шар // Николай Кузанский. Сочинения: в 2 т. – Т. 2. – М., 1980; Роттердамский Эразм. Разговоры за просто. – М., 1969; Монтень Мишель. Опыты. Избранные главы. – М., 1991.

В *философии Нового времени* (Ф. Бэкон)¹ игра представляла как подражание, лукавство и хитрость. Театрализация социальных практик вызывала неприятие в рамках *философии эпохи Просвещения* (Ж.Ж. Руссо, Д. Дидро)². В *немецкой классической философии* (И. Кант, Ф. Шеллинг, И.Г. Фихте)³ игра воспринималась в качестве удовольствия, переживания свободы, познавательного принципа и интеллектуального наслаждения, фактора надсоциального масштаба, надчеловеческой и надприродной силы.

В *марксизме* игра признается высшей ступенью развития труда (К. Маркс)⁴ как социальной практики, а также побочным продуктом труда (Г.В. Плеханов)⁵ и в определенной степени противопоставляется игре как досугу и свободному времяпрепровождению.

Критическое отношение к роли и значимости игры в духе православной традиции и ее неприятие в фундаментальных сферах жизни общества представлено в *русской религиозной философии*. Так, В.С. Соловьев негативно оценивает игровые основания экономической и политической жизни⁶.

В философии XX столетия произошло усиление внимания к игровому началу в западной философии как элементу общественной жизни, занимающему все большее пространство, и фактору, определяющему социум и личность в их функционировании и развитии. В работах ряда мыслителей *герменевтической философии* (Х.-Г. Гадамер)⁷ игра предстает как неотъемлемый феномен социального бытия, основа познания, понимания истории и способ

¹ См.: Бэкон Ф. Сочинения: в 2 т. – Т. 2. – М., 1997.

² См.: Руссо Ж.Ж. Рассуждение о происхождении и основаниях неравенства между людьми // Антология мировой философии: в 4-х т. – Т. 2. – М., 1970; Дидро Д. Собрание сочинений: в 10 т. – Т. 5. – М.-Л., 1935-1947.

³ См.: Кант И. Сочинения: в 6 т. – Т. 5. – М., 1966; Шеллинг В. Сочинения: в 7 т. – Т. 7. – М., 1976; Фихте И.Г. О назначении человека // Сочинения: в 2 т. – Т. 2. – СПб., 1993.

⁴ См.: Маркс К. Капитал. Критика политической экономии // Маркс К., Энгельс Ф. Соч. – Т. 23. – М., 1955-1974.

⁵ См.: Плеханов Г.В. Письма без адреса: искусство и общественная жизнь. – М., 1956.

⁶ См.: Соловьев В.С. Сочинения: в 2 т. – Т. 1. – М., 1988.

⁷ См.: Гадамер Х.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики. – М., 1988.

бытия произведения искусства, а в *экзистенциальной философии* (Ж.-П. Сартр) – как внешняя сила, предоставляющая человеку сомнительный выбор («играть или быть ничем»¹. Помимо этого появляются предельно расширительные трактовки игры, гипертрофировавшие ее до феномена космического масштаба (Ф.Г. Юнгер)² или ограничивающие социальными рамками. Так, Й. Хейзинга полагал игру источником и способом существования цивилизации и культуры, а последнюю – системой игр, включающую совокупность ролей, положений, норм, правил и ценностей³.

Середина и конец XX века знаменовали усиление интереса к проблеме игры в философском мировоззрении. Выявленные мыслителями *постмодерна* (Ж. Бодрийяр, Ж. Делез, Ж. Деррида и др.)⁴ такие факты социальной жизни, как «децентрация, подозрительное отношения к рациональному дискурсу, тяга к непосредственному опыту, отказ от претензий на единое, точное, объективное описание мира, ощущение культурной усталости, насыщенности, бесполезность и невозможность производства новых культурных смыслов»⁵, определили антропоцентричное, скептическое и субъективистское решение проблемы игры в социальных практиках. В результате игра в постмодернизме стала неоправданно выступать в качестве мировоззренческо-методологического принципа⁶, основы западной традиции субъективистского и антропоцентрического понимания жизненных стратегий (М. Джеймс и Д. Джонгвард: «Выигрывать может каждый!»)⁷ и т.п. Наряду с этим, базовой

¹ См.: Сартр Ж.-П. Тошнота // Сартр Ж.-П. Избранные произведения. – М., 1994.

² См.: Юнгер Ф.Г. Игры. Ключ к их значению. – М., 2012.

³ См.: Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. – М., 2001.

⁴ См.: Бодрийяр Ж. Система вещей. – М., 1999; Бодрийяр Ж. К критике политической экономии знака. – М., 2007; Делез Ж. Различие и повторение. – СПб., 1998; Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсах гуманитарных наук // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму. – М., 2000.

⁵ См.: Асташова А.Н., Кирюшин А.Н., Новиков Е.Ю. Методология исследования феномена игры: классические и инновационные представления // Современные научные исследования и инновации. – URL: <http://web.snauka.ru/issues/2012/08/16350> (дата обращения: 20.01.2018).

⁶ См.: Гречко П.К. Концептуальные модели истории. – URL: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/History/Grech/06.php (дата обращения: 15.04.2015).

⁷ См.: Джеймс М., Джонгвард Д. Рожденные выигрывать. – М., 1993.

формой игры была признана языковая, а социальная реальность превратилась в «выразительные переплетения языковых игр» (Ж.-Ф. Лиотар)¹, в том числе и в фундаментальных сферах (экономика, политика и т.д.).

В современной отечественной философской традиции (Т.А. Апинян, Р.Р. Ильясов, Д.А. Нуриев, В.С. Хазиев)² сложилось и продолжает существовать модернистское понимание проблемы игры как всеобщего атрибута материи, последняя связывается со случайностью, языком, традиционными формами организации личной культуры индивида и его языковой деятельностью, сознательным и бессознательным, мышлением, природой и т.д.

Помимо этого, проблеме игры был посвящён ряд диссертационных исследований³. Однако в данных работах не в полной мере раскрывается утилитарный потенциал игры в наднациональном, национальном, групповом и личностном аспекте, поскольку продолжает иметь место ее эстетическое понимание как непродуктивной деятельности, что стало одной из причин недооценки результативности игровых наступательных стратегий геополитических противников, и как следствие, слабой эффективности оборонительных усилий по их демпфированию.

В результате, теоретическое наследие данной группы источников и литературы обладает методологическим значением для определения структуры и основных функции игры в контексте социальных практик, исследования суще-

¹ См.: Liotard J.-F. The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. – Minneapolis, 1984.

² См.: Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. – СПб., 2003; Апинян Т.А. Тоска по мифу или миф как событие современности // Философские науки. – 2004. – № 11. – С. 73-83; Ильясов Р.Р. Игра как предмет философского познания: онтологический и гносеологический аспекты: автореф. дис. ...д-ра филос. наук. – Уфа, 2006; Нуриев Д.А. Понятие материи в философии (Системный анализ). – Уфа, 1995; Хазиев В.С. Истина человеческого бытия / под ред. А.Ф. Кудряшева. – Уфа, 2001 и др.

³ См.: Ветренко И.А. Игровые практики в политическом процессе: автореф. дис. ...докт. полит. наук. – Екатеринбург, 2009; Ильясов Р.Р. Игра как предмет философского познания: онтологический и гносеологический аспекты: автореф. дис. ...докт. филос. наук. – Уфа, 2006; Ковалева Л.И. Гендерная игра: социально-философский анализ: автореф. дис. ...канд. филос. наук. – Красноярск, 2011; Волкова И.И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций: автореф. дис. ...докт. филол. наук. – М., 2015 и др.

ствующих типологии игры и постулирования ее авторской версии в рамках современных социальных практик.

К *четвертой группе* необходимо отнести литературу, освещающую сущность и содержание современных военных, военно-социальных практик, проблем национальной безопасности Российской Федерации и роли игры в них. Так, ряд исследователей (З. Бжезинский, А.Э. Вайно, М.В. Восканян, М.Ю. Гутенев, А.П. Девятков, М. Калдор, А.А. Кобяков, С.Е. Кургинян, М.В. Леонтьев, Я. Миура, В.Н. Сараев, А.И. Фурсов, О.Н. Четверикова, К.А. Черемных, О.С. Яновский и др.)¹ акцентировал внимание на коренной трансформации сути войны в неклассическую эпоху, сопровождающуюся усилением роли игры в ней и превращением последней в тип «боевого» мышления, стратегию борьбы западного общества против остального мира, альтернативу вооруженной борьбе, а также деструктивный фактор, средство, технологию, реализуемую в основных сферах жизнедеятельности общества вероятного противника.

Наряду с этим, необходимо отметить авторов (А.А. Бартош, И. Гофман, Ю.В. Громыко, Ги Дебор, В.В. Кафтан, В.Ю. Крашенинникова, А.Е. Кудинова, Т. Мейсан, А.С. Панарин, И.Н. Панарин, А.Ю. Полтораков, В.З. Санников и др.)² рассматривающих такие военно-социальные практики игрового харак-

¹ См.: Бжезинский З. Великая шахматная доска (Господство Америки и его геостратегические императивы). – М., 1998; Гутенев М.Ю. Шахматы как феномен интеллектуальной культуры: автореф. дис. ...канд. филос. наук. – Тюмень, 2013; Девятков А.П. Небополитика. Путь правды – разведка: Теория и практика «мягкой силы». – М., 2013; Калдор М. Новые и старые войны: организованное насилие в глобальную эпоху. – М., 2015; Черемных К.А., Восканян М.В., Кобяков А.Б. Анонимная война. – М.: Алгоритм, 2014; Кургинян С.Е. Суть времени: в 4 т. – М., 2012.; Леонтьев М.В. Большая Игра. Британская империя против России и СССР. – М., 2012; Миура Я. Го и восточная бизнес-стратегия. – М., 2004; Вайно А.Э., Кобяков А.А., Сараев В.Н. Образ Победы. – М., 2012; Фурсов А.И. Мировая борьба. Англосаксы против планеты. – М., 2017; Фурсов А.И. Хозяева и бенефициары глобального хаоса. Как победить в битве за будущее. – М., 2016; Четверикова О.Н. Диктатура «просвещенных»: дух и цели трансгуманизма. – М., 2016; Яновский О.С. Все, что нужно знать о британской элите. URL: youtu.be/i3WHkjylgS4 (дата обращения: 26.07.2018) и др.

² См.: Бартош А.А. Стратегия и контрстратегия гибридной войны // Военная мысль. – 2018. – № 10. – С. 5-20; Бартош А.А. Гибридная война: переход от неудач к победам // Независимое военное обозрение. – 2018. – 1 июня – URL: <http://nvo.ng.ru/realty/2018-06->

тера как концептуальная, когнитивная, консьциентальная, информационная, гибридная войны, «цветные» революции, аксиологическая деконструкция и т.п. с главенствующими в них методологиями рефлексивных, языковых, драматургических и иных игр.

Методологическое значение данных работ заключается в предоставлении теоретического и фактологического материала для обоснования сущности и содержания военно-социальных практик, раскрытия роль и значение игры в них, а также постулирования контригровых направлений обеспечения национальной безопасности Российской Федерации.

Итак, анализ литературы по проблемам социальной практики и игры позволяет отметить многообразие и широту взглядов ученых и мыслителей на их содержание и социальную роль, конструктивные и деструктивные функции игровых практик, реализуемые в социуме. Среди рассмотренного континуума взглядов на сущность и использование игровых практик магистральными в теоретико-методологическом плане являются две полярные точки зрения: с одной стороны, онтологизация игры как модели социальной реальности определяет выполнение ею продуктивных функции (передача социального опыта, обучение, воспитание, терапия, психокоррекция и т.д.), с другой стороны – использование игры в интересах искажения и симулякратизации действительности характеризует последнюю как фактор деструктивно-

01/_hybrid.html (дата обращения: 25.11.2018); Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни. – М., 2000; Громыко Ю.В. Консьциентальное оружие – как оно действует // Российское аналитическое обозрение. – 1998. – № 7. – URL: <http://www.metuniv.chat.ru/rao/98-8-9/25grom.htm> (дата обращения: 21.04.2013); Ги Дебор. Общество спектакля. – М., 2017; Кафтан В.В., Кафтан В.В. Гуманитарные технологии ведения современной войны // Военный академический журнал. – 2017. – № 1 (13). – С. 84-91; Крашенинникова В.Ю. Россия – Америка: холодная война культур. – М., 2007; Кудинова А.Е. Информационно-психологическая война. – М., 2013; Лефевр В.А. Логика рефлексивных игр и рефлексивное управление // Принятие решений человеком. – Тбилиси, 1967; Мейсан Т. Преступления глубинного государства. От 11 сентября до Дональда Трампа. – М., 2017; Панарин А.С. Стратегическая нестабильность XXI века. – М., 2003; его же. Информационная война и геополитика. – М., 2006; Полтораков А.Ю. «Когнитивные войны» как особый тип политико-информационных противостояний. – URL: <http://www.mperiya.by/politics1-19343.html> (дата обращения: 16.11.2014); Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М., 2002 и др.

го плана (способ и средство модулирования, манипулирования и скрытого управления социумом и личностью, обман, оболванивание и т.д.).

Объектом исследования диссертационной работы являются социальные практики современности. **Предметом исследования** – игра как специфический вид современных социальных практик.

Целью работы является социально-философский анализ проблемы игры в современных социальных практиках.

Цель и замысел исследования обуславливают его **задачи**:

раскрыть сущность социальных практик и специфику их соотношения с игрой;

осмыслить содержание игры в основных типах мировоззрения;

обосновать авторский подход к определению игры в социальных практиках;

определить структуру и основные функции игры в контексте социальных практик;

исследовать существующие типологии игры и предложить авторскую версию в рамках социальных практик;

раскрыть роль и значение игры в военно-социальных практиках;

выявить содержание современных военно-социальных практик игрового происхождения, реализуемых в основных сферах жизнедеятельности общества геополитических оппонентов;

разработать принципы контригровых военно-социальных практик и приоритетные оборонительные направления обеспечения безопасности Российской Федерации в условиях применения геополитическим оппонентом современных игровых военно-социальных практик;

предложить приоритетные превентивные и контрнаступательные направления обеспечения безопасности России, реализуемые в сферах жизнедеятельности общества глобального оппонента.

Гипотеза исследования. Игра во всех своих многообразных проявлениях является видом современных социальных практик, представляющим собой способ достижения как конструктивных, так и деструктивных целей и результатов в деятельности субъектов различного порядка с помощью коммуникативных средств и методов. Игра как способ и практика достижения продуктивных, социальнозначимых целей используется в процессах освоения и преобразования бытия, моделирования, обучения, воспитания, социализации, передачи социального опыта и т.д. Игра в своих социально деструктивных проявлениях выступает характеристикой и последствием индивидуалистического, субъективистского и скептического понимания сущности и содержания социальных практик. В современной глобальной социальной реальности игра используется в основном геополитическими оппонентами России и их союзниками в качестве доминантной социальной практики, а также альтернативы вооруженной борьбы, типом «боевого» мышления, деструктивной технологии, средства, способа, организационного оружия, реализуемого в основных сферах ее жизнедеятельности в целях достижения господства, выгоды, манипуляции, обмана, создания альтернативы бытия, оболванивания, отвлечения и т.д.

Теоретическую основу исследования составляют идеи и положения, содержащиеся в философских трудах мыслителей прошлого и настоящего, современных отечественных, а также зарубежных философов и ученых, занимающихся проблематикой практики (социальных практик), игры и вопросами национальной безопасности; изучающих социально-философские основания подготовки и ведения военных действий и не прямых деструктивных социальных явлений и процессов, а также нормативно-правовые акты Российской Федерации и других стран, регламентирующие организацию и использование наступательных, оборонительных, превентивных и контрнаступательных действий несилового характера.

Общетеоретической основой исследования послужили работы отечественных и зарубежных мыслителей прошлого и настоящего, посвященные проблеме игры, практики (социальных практик), а также национальной безопасности российского государства. Помимо теоретических работ по философской проблематике источником диссертационного исследования стали труды авторов экономического, политологического, филологического и др. профилей.

Методология и методы исследования. В диссертации в качестве методологической основы используется система общих положений, принципов и методов диалектики, опирающаяся на формационный и цивилизационный подходы, апробированные в отечественной философии принципы объективности и конкретности, историзма и системности, а также принцип партийности как рассмотрение и оценку социальных явлений и процессов через призму интересов и целей акторов различного масштаба. В исследовании использованы методологические положения системно-структурного, функционального и сравнительного анализа проблем основных типов мировоззрения, духовности, ценностей и ценностных оснований практической деятельности личности, социальных групп и общества в целом.

Такие подходы позволили представить игру как вид социальной практики сложным структурным образованием, используемым как в конструктивных, так и деструктивных целях современными акторами глобального, национального и регионального уровней.

Общетеоретической основой исследования послужили идеи и подходы отечественных и зарубежных мыслителей в контексте проблемы игры, а также национальной безопасности российского государства. Помимо теоретических работ по философской проблематике источником диссертационного исследования стали труды авторов экономического, политологического, филологического и др. профилей.

Эмпирическую базу исследования составили результаты: анализа положений руководящих документов, регламентирующих деятельность органов государственного и военного управления по обеспечению национальной безопасности Российской Федерации, организации и выполнения боевых задач подразделениями, частями и соединениями Вооруженных сил Российской Федерации; анализа содержания и выводов опросов и социологических исследований; контент-анализа материалов периодической печати, видеохостингов по проблемам сущности социальной практики, использования игровых практик в деятельности глобального оппонента России и его союзников, вопросах обеспечения ее национальной и военной безопасности; научно-исследовательских работ «Анализ педагогических аспектов использования продуктов виртуальной реальности в образовательном процессе» (шифр «Апед») и «Математическая модель рефлексивного управления противником» (шифр «Рефлекс»).

Диссертант также опирался на личный опыт военной службы в воинских частях и соединениях Дальней авиации Воздушно-космических сил и в Военном учебно-научном центре Военно-воздушных сил «Военно-воздушная академия имени профессора Н.Е. Жуковского и Ю.А. Гагарина» Министерства обороны Российской Федерации.

Новизна диссертационного исследования выражается в решении проблемы игры в современных социальных практиках и заключается в:

исследовании основных методологических подходов к осмыслению сущности социальных практик в их соотношении с игрой;

осмыслении содержания игры в мифологическом, религиозном, научном и философском типах мировоззрения в качестве одного из источников социальных преобразований;

дефинировании игры как вида социальной практики;

определении структурных элементов игры, характерных для современных социальных практик и выявлении основных функций игры в зависимости от характера воздействия ее результатов на общество;

типологизации игры по сферам жизнедеятельности, в зависимости от масштаба, используемых средств и способов, коммуникативного содержания и специфики соотношения повседневных и симулякративных связей, по характеру воздействия на общество;

введении в научный оборот категории «военно-социальные практики», а также в выявлении в содержании последних факта увеличения масштабов и значимости несиловых факторов игрового происхождения по сравнению с процессами вооруженной борьбы;

выявлении содержания современных военно-социальных практик игрового происхождения в деятельности геополитических оппонентов Российской Федерации;

разработке принципов контригровых военно-социальных практик, а также приоритетных оборонительных направлений развития отечественных военно-социальных практик в области обеспечения национальной безопасности Российской Федерации;

постулировании основных превентивных и контрнаступательных направлений военно-социальных практик обеспечения национальной безопасности Российской Федерации, реализуемых в сферах жизнедеятельности общества глобального оппонента.

К основным положениям диссертации, выносимым на **защиту**, необходимо отнести:

1. Под социальными практиками целесообразно понимать деятельность актора (акторов), направленную на преобразование социальной реальности. Многообразие подходов к осмыслению сути практики (социальных практик) сводится к противоречивым традициям использования в них игры, которые оказывают различное влияние на социальную реальность.

Первая традиция, характерная для эстетико-онтологического (Платон), теологического (Николай Кузанский, Фома Аквинский и т.д.), объективно-идеалистического (Г. Гегель), диалектико-материалистического (К. Маркс, Ф. Энгельс и т.д.), отечественного феноменологического (Т.И. Заславская, В.И. Родионова и т.д.) подходов к осмыслению практики (социальных практик) и связана с приоритетом социального и трансцендентного (Абсолютная идея, Логос и т.п.) в них. Данная традиция предполагает понимание сущности практики (социальной практики) и обуславливает онтологизацию игры преимущественно в качестве вида конструктивной практики, направленной на преобразования социальной реальности посредством достижения социально значимых целей и результатов (освоение бытия, моделирование, обучение, воспитание, социализация, передача опыта, терапия, диагностика и т.д.).

Вторая традиция, представленная в телеологическом (Аристотель), номиналистско-теологическом (У. Оккам, Д. Скот и др.), эмпирическом (Д. Юм), прагматическом (Ч.С. Пирс, У. Джеймс, Дж. Дьюи и др.), западном варианте феноменологического (Л. Витгенштейн, И. Гофман, Б. Латур, А. Шюц и др.) подходов связана с воплощением субъективно-идеалистических основ практик (социальных практик), сопровождающихся антропоцентричными, индивидуалистическими и скептическими мотивами социального действия, актуализирующими процессы социальной атомизации и конфронтации. Подобное понимание сущности практики (социальной практики) создает условия для использования игры в качестве способа разрушения, разобщения и стагнации сфер и фрагментов социальной реальности через достижение деструктивных целей (господства, выгоды, манипуляции, обмана, создания альтернативы бытия, оболванивания, отвлечения и т.д.).

2. Игра как элемент основных типов мировоззрения и специфическое мировоззрение выступает одним из источников социальных преобразований и обеспечивает реализацию как конструктивных, так и деструктивных целей и результатов заинтересованными акторами.

Так, в мифологическом мировоззрении игра с одной стороны, облегчает достижение социальной консолидации, унификации сознания, процессов самопознания и самоидентификации, объяснения окружающего мира и т.д., с другой – упрощает достижение господства, получение выгоды и т.д. актерам, формирующим мифопоэтические практики. В религиозном мировоззрении игра выступает как в качестве способа постижения и достижения Истины бытия и следования ей (православие, ислам), объяснительного принципа функционирования бытия, существования божественного и человеческого (индуизм, буддизм и т.п.), так и средства обогащения (азартные игры), чрезмерного развлечения и развращения (театр, карнавал); в научном мировоззрении игра повышает эффективность процессов освоения бытия, получения истинного знания, обоснования и внедрения методик и технологий его применения, но также может быть использована в целях причинения вреда, манипуляции массами, их обмана, оболванивания и т.п.; в философском мировоззрении, с одной стороны – игра предстает социальной практикой, актуализирующей субъективистские, индивидуалистические процессы в обществе, социальную напряженность и конфликтогенность, а с другой стороны – игра как моделирование реальности, способ социализации, воспитания и обучения и т.п. способствует достижению идеалов социального бытия на основе равенства, справедливости, всеобщего развития.

3. Под игрой необходимо понимать вид социальной практики, имеющий условный характер и предполагающий преобразование социальной реальности посредством достижения как конструктивных (освоение бытия, моделирование, обучение, воспитание, социализация, передача опыта и т.д.), так и деструктивных (господство, выгода, манипуляция, обман, создание альтернативы бытия, оболванивание, отвлечение и т.д.) целей и результатов.

Условный характер игры как социальной практики обусловлен ее смешанной (повседневно-симулякральной) коммуникативной природой, которая

предоставляет ее акторами возможности преобразования не только условной (симулякративной) реальности игры, но и повседневности.

4. Содержание игры как социальной практики составляют структурные элементы, которые обеспечивают целенаправленное преобразование социальной реальности.

Акторный состав игры является определяющим элементом игры как социальной практики и включает в себя субъекты (хозяин, творец, инициатор (провокатор), помощники (исполнители)) и объекты («битые фигуры» (проигравшие или приносимые в жертву), зрители (наблюдатели, слушатели), обучаемые, воспитуемые и т.п.). Помимо этого, в структуру игры включены: многовекторный континуум целей акторов; правила, а также явные или скрытые способы их смены и обхода; средства, реализуемые в рамках игрового пространства и времени (хронотопа), функционирующие в соответствии с определенным сюжетом (сценарием). Итогом (результатом) игры в общем случае будет совокупность конструктивных и деструктивных последствий, выгодных её субъектам, как в игре, так и в повседневности.

Структура игры как современной социальной практики определяет её основные социальные функции, ранжируемые в зависимости от характера воздействия её результатов на общество, а также возможностей достижения как конструктивных, так и деструктивных целей и результатов. Так, для достижения в общем случае конструктивных целей и результатов характерны познавательная (эвристическая), развивающая, педагогическая, социализирующая (адаптивная), терапевтическая (компенсаторная) функции игры. К функциям, позволяющим добиваться деструктивных целей и результатов в игровых практиках относят развлекательную (гедонистическую), манипулятивную, конституирующую функции. Помимо этого, к функциям игры, которые в зависимости от характера целей, применяемых средств и способов, могут быть как конструктивными, так и деструктивными, отнесены: телеологическая, имитационная, маскирующая, эмоциогенная и т.п.

5. Для типологизации игры в контексте социальных практик наиболее продуктивно использовать основания, раскрывающие её параметры и характеристики, учитывающие пространство (сферы жизнедеятельности), масштаб (глобальные и локальные), коммуникативное содержание и специфику соотношения повседневных и симулякративных связей (с превалированием константных и преобладанием симулякративных связей), характер воздействия на общество (конструктивные и деструктивные), а также используемые акторами явные или скрытые средства и способы.

6. Под военно-социальными практиками предлагается понимать вид политических практик, сочетающий вооруженную борьбу (военные действия) с несиловыми противоборствами в основных сферах жизнедеятельности общества противника, ориентированными на достижение превентивных, оборонительных, наступательных и контрнаступательных целей.

В современных военно-социальных практиках, основу которых составляет неклассическая война, преобладают несиловые противоборства. Методологией несиловых противоборств современных военно-социальных практик является игра.

7. Объектами современных военно-социальных практик являются сложившиеся фундаментальные процессы, явления, знания, мировоззренческие устои, ценности, потребности, интересы и практики личности и общества противника, разрушение, трансформация или реформативное изменение которых посредством игровых способов и алгоритмов позволяет добиваться победы, завоевания господства, получения выгоды и т.п.

8. К принципам контригровых военно-социальных практик необходимо отнести: построение адекватной картины (модели) современного мира; исключение иллюзий по поводу возможности длительных добросердечных, партнерских и взаимовыгодных отношений с Западом; качественное отличие арсенала и содержания отечественных контригровых военно-социальных практик от западных по объектам воздействия, масштабу, характеру, приме-

няемым методам и средствам; скрупулезный выбор времени и объекта нанесения контригрового удара; уменьшение зависимости Российской Федерации от влияния Запада в финансовой, экономической, культурной, технологической и др. сферах; консолидация сил, заинтересованных в уменьшении влияния англосаксов в мире как внутри страны, так и за рубежом; дальнейшая разработка и совершенствование оборонительных, контрнаступательных и превентивных военных практик и т.д.

Приоритетные оборонительные направления в условиях применения глобальным оппонентом игровых военно-социальных практик в основных сферах жизнедеятельности российского общества должны включать меры и акты, ориентированные на сохранение независимости, территориальной целостности, самодостаточности и самобытности существования, устойчивости функционирования, перспектив развития в глобальной социальной реальности в качестве одного из субъектов мировой политики, экономики и культуры.

9. В настоящее время акторы, обеспечивающие национальную безопасность Российской Федерации (руководство страны, силовые структуры, патриотично настроенная интеллектуальная элита, СМИ и граждане), обладают ограниченными возможностями в реализации превентивных и контрнаступательных военно-социальных практик в сферах жизнедеятельности глобального оппонента. В тоже время, превентивные и контрнаступательные направления военно-социальных практик обеспечения национальной безопасности Российской Федерации должны осуществляться с опорой на военные практики, базирующиеся на прорывных научных достижениях, а также игровых алгоритмах и способах действий (гибридная война, комплексное управление боевыми действиями и т.д.) войск (сил).

Практическая значимость исследования заключается в том, что ее результаты, выводы, предложения и практические рекомендации могут послужить основой для дальнейших теоретических и прикладных исследований, организационных решений в области обеспечения национальной без-

опасности в условиях экспансивных и захватнических практик игрового происхождения, осуществляемых глобальными оппонентами России и их союзниками.

Результаты исследования способны принести пользу в теоретико-методологическом обеспечении контригровой борьбы российских акторов против геополитического оппонента и его союзников. Весомое практическое значение итоги диссертации приобретают в рамках проведения философских и военно-прикладных исследований, преподавания гуманитарных, социально-экономических, оперативно-тактических и военно-специальных дисциплин в военных образовательных учреждениях высшего образования, системе военно-политической подготовки всех категорий военнослужащих.

Целесообразно внедрить практико-ориентированные положения и рекомендации диссертации после их проверки в рамках исследовательских учений в нормативные документы (концепции, приказы, наставления, инструкции и т.п.) государственного и ведомственного уровней по вопросам национальной и военной безопасности.

Материалы работы могут стать основой для разработки и внедрения учебной дисциплины «Теория игр в военном деле» в оперативно-тактическую подготовку слушателей военных академий ВС РФ.

Степень достоверности и апробация результатов исследования. Обоснованность и достоверность выводов, положений и рекомендаций автора основана на объективной теоретической проработке значительного количества социально-философских и военно-прикладных работ, на теоретической продуманности основного замысла и логической непротиворечивости представленного материала, на обоснованности и доказательности основных положений, на применении социально-философских и общенаучных методов к анализу сложного социального явления, которым является игра как социальная практика. В диссертации широко используются результаты социологических, философских,

культурологических, экономических, политических и военных исследований, материалы публикаций в научных изданиях, а также электронные ресурсы по изучаемой проблеме. Автором последовательно реализованы научные процедуры для социально-философского исследования, логика работы носит непротиворечивый характер.

Основные положения и выводы диссертации апробированы автором в выступлениях на научно-теоретических и научно-практических конференциях. Некоторые аспекты диссертационного исследования были предметом выступления автора и опубликованы в материалах ряда международных и российских конференций, а именно: «Актуальные вопросы социально-гуманитарных наук» (Воронеж, 2011 г.), «Вопросы социального управления и образования» (Воронеж, 2011 г.), «Человек. Природа. Общество. Актуальные проблемы» (Воронеж, 2012 г.), «Общество и власть в России: проблемы взаимодействия (к 20-летию российской конституции)» (Воронеж, 2013 г.), «Традиции и новации в России: прошлое и современность» (Воронеж, 2015 г.), «Актуальные проблемы вооруженной борьбы в воздушно-космической сфере» (Воронеж, 2016 г.), «Инновационные инфокоммуникации XXI века» (Хабаровск, 2017 г.), «Суворовские чтения» (Воронеж, 2018 г.), «Мировоззренческая парадигма в философии: истина и ее имитация» (Нижний Новгород, 2018 г.), «Инновационные инфокоммуникации XXI века» (Хабаровск, 2019 г.) и др.

Отдельные результаты научной работы были обобщены и предложены Комитету Совета Федерации Федерального Собрания Российской Федерации по вопросам обороны и безопасности.

Основные положения диссертации нашли отражение в 43 публикациях общим объемом 60 п.л.

Глава 1. Теоретико-методологические основы исследования проблемы игры в социальных практиках

Исследование теоретико-методологических основ игры в социальных практиках с необходимостью предполагает раскрытие сущности последних и выявление специфики их соотношения с игрой. Данное обстоятельство, в свою очередь, вызывает потребность осмысления содержания игры в основных типах мировоззрения, а также позволяет реализовать авторский подход к определению игры в социальных практиках.

1.1. Социальные практики: сущность и специфика соотношения с игрой

Представление и актуализация игры как одного из способов достижения целей и результатов деятельности требует обращения к сущности самой социальной практики. Понимание сути социальных практик базируется на длительной философской традиции осмысления практики и практического, представленной в различных ракурсах и подходах.

Существует несколько методологических подходов к изучению практики, которые, так или иначе, оказали влияние на современное понимание и использование игры в качестве одного из способов достижения конкретных целей и результатов в повседневности. К ним относятся: *эстетико-онтологический, телеологический, теологический, эмпирический, объективно-идеалистический, диалектико-материалистический, прагматический, феноменологический и др.* Данные подходы в их отношении к содержанию и практической ориентации игры (как способа достижения целей и результатов) представляют собой сочетание двух основных разнонаправленных тенденций. Первая сопровождается приоритетом социально значимых целей в

деятельности, вторая – превалированием индивидуально ценных, антропоцентричных и субъективистских мотивов и ориентиров в последней.

К первой тенденции необходимо отнести *эстетико-онтологический* подход, представленный Платоном и неоплатониками, полагающими первопричиной практики духовную сферу (мир идей, сферу онтологически сущего духа–Логоса), из которой человек и социум должны черпать единые основы своей деятельности. Платон видел источник практики в «знании того, как нужно поступать»¹. Противоположностью практики Платон полагал теорию («феорию») как созерцание, умо-зрение, зрение посредством ума реально сущих идей и образов идеального мира. Соотношение практики и теории в повседневности мыслитель обозначил следующим образом: «главное в созерцательной жизни – знать истину, а в деятельной – делать то, что велит разум»².

Типология практики раскрывается Платоном в зависимости от способностей души (ум, аффекты (ярость) и чувственность (вожделение)), которые к тому же послужили базисом для стратификации общества. Так, мыслитель относил к высшей касте философов как обладающих способностями прямого выхода в структуры Логоса, на которых он возложил функцию управления обществом³. Другие сословия (стражи, свободные граждане) не располагают возможностями и способностями философов адекватно воспринимать идеи духа–Логоса и эйдосы⁴ как «структуры сознания, раскрывающие вещь в том,

¹ См.: Платон. Алкиной. Учебник практической философии // Платон. Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 4. – М., 1994. – С. 625.

² Там же. – С. 625.

³ «Пока в государствах не будут царствовать философы либо так называемые нынешние цари и владыки не станут благородно и основательно философствовать и это не сольется воедино – государственная власть и философия, и пока не будут в обязательном порядке отстранены те люди – а их много, – которые ныне стремятся порознь либо к власти, либо к философии, до тех пор... государствам не избавиться от зол, да и не станет возможным для рода человеческого и не увидит солнечного света то государственное устройство, которое мы только что описали словесно». (См.: Платон. Государство // Платон. Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 3. – М., 1990. – С. 252-253.).

⁴ Так, в строгом смысле не целесообразно отождествлять понятия эйдоса и идеи. А.Ф. Лосев, резюмируя анализ различий в понимании Платоном «эйдоса» и «идеи», заметил: «Эйдос есть смысловая организация на фоне других смысловых организаций,

что она есть по существу»¹. Поэтому для других сословий характерно иное (преимущественно аффективное и чувственное) содержание их практической деятельности, где последняя реализуется с помощью тела². Причем их умственная деятельность нередко сводится к трансляции сущего посредством эйдолонов («идеек», «призраков», «идолов») как видимостей подлинных сущностей.

В рамках представленных типов практики игра будет воплощаться в аффективной (яростной) способности души, воплощенной в агональности³, которая является прерогативой войны и практик противоборства, конфликта, соревнования, гимнастики⁴, Олимпийских, азартных и других игр, а также мусического искусства⁵. В то же время умственная деятельность, свойственная философам-правителям, обусловленная преимущественно теорией в форме адекватных интеллектуальных практик восприятия идей Логоса (и воспитания с их помощью добродетели у остальных граждан), не приемлет

почему всякий эйдос несет на себе момент выделенности из всего прочего, отличенности от всего прочего, дифференциальности. Идея есть смысловая организация, получающаяся от смыслового соединения других, более мелких эйдетических оформлений, частей, элементов, почему всякая идея несет на себе момент объединенности, сложности, нарочитой организованности, интегральности. Это значит, что эйдос имеет дифференциальную, идея же – интегральную природу. Идея есть идея в своем отношении к своим составным элементам, но в отношении к другой идее или эйдосу она есть эйдос, ибо тут выдвигается момент отличенности и раздельности». (См.: Лосев А.Ф. Очерки античного символизма и мифологии. – М., 1993. – С. 212, 214). Однако для исследования проблемы практики в философии Платона целесообразно допустить их тождество в качестве факторов, адекватно выражающих Логос.

¹ См.: Разинов Ю.А. Понятие истинного и ложного у Платона в контексте соотношения эйдоса и эйдолона. – Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия «Философия. Филология». – 2013. – №1 (13). – С. 26.

² См.: Платон. Алкиной. Учебник практической философии // Платон. Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 4. – М., 1994. – С. 626.

³ Одной из основ агональности как соперничества у древних эллинов явились геополитические противоречия между греческими полисами, которые с неизбежностью привели к соперничеству в военной (Пелопонесская война и т.п. вооруженные конфликты), экономической («Мегарская псефизма» и т.п. прообразы современных санкционных игр), политической (софистика, риторика) и других сферах.

⁴ См.: Платон. Государство // Платон. Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 3. – М., 1990. – С. 530.

⁵ «Некоторые люди – азартные игроки в кости, другие – пьяницы, третьи – чревоугодники – все это в целом не что иное, как вожделения...» (См.: Эриксий // Платон. Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 4. – М., 1994. – С. 573.

игры с последним. Поскольку там, где Истина, там игры нет, там трагедия (связанная с непостижимостью истины и возможностью ошибки и заблуждений) и драма. В данной связи функционирование игры возможно в случаях трансляции сущего в повседневные практики как через эйдосы, так и эйдолонны, которые соответственно представляются специфическим способом достижения практических целей и результатов, различных по своему этическому содержанию и социальной пользе.

Так, игра в конструктивном контексте (как достижение социально значимых целей и результатов), функционирующая благодаря трансляции сущего посредством эйдосов, рассматривалась Платоном как вид социальной практики, призванный обосновать, упрочить и способствовать развитию социальной структуры античного общества и его политических институтов, а также способствовать физическому, эстетическому и нравственному воспитанию подрастающего поколения и воинов (идеал калогакатии).

К данным игровым практикам относятся мусическое искусство и гимнастическое воспитание¹, а также Олимпийские и др. игры, выступающие целью, ареной, площадкой взаимодействия с метафизическими сущностями, Богами и одним из способов выхода к Логосу. Помимо этого гимнастическое воспитание и Олимпийские игры способствуют достижению конкретных целей: присущая соревновательность между гражданами античных полисов представляется подготовкой к схватке с варварами, защите Эллады; отправлению религиозного культа; миротворческой деятельности (на время игр прекращались все войны); созданию площадок для общения элиты и заключения торговых и военно-политических союзов; селекции наиболее быстрых и сильных воинов, которые в будущих сражениях станут ядром сражающихся за свое государство; развлечению; полисной и национальной консолидации и т.д.

¹ «Для тела – это гимнастическое воспитание, а для души – мусическое» (См.: Платон. Государство // Платон. Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 3. – М., 1990. – С. 139.).

Между тем, несмотря на позитивное отношение к игре как практике подготовки стражей к войне посредством мусического искусства, гимнастики, последняя должна была существовать только в качестве способа достижения справедливых целей. По Платону, решение о начале войны должны принимать правители-философы, когда государство «подверглось насилию, обману или ограблению»¹.

Еще одной социальной практикой, преследующей конструктивные цели и результаты, призванные воплотить идеи и эйдосы Логоса, а также упрочить социальную структуру античного общества и его политических институтов, являлся античный театр (посещение которого считалось обязательным!), в основе которого лежит понимание игры как способа общения с богами, подражания им. Театр функционировал как второе народное собрание, где граждане могли выразить свое отношение как правителю (его порицание или поддержка)², так и конкретным личностям (например, Сократу, критикующему нравы и обычаи («Облака»)). Театр представлял собой также средство поддержания народного согласия, место, где граждане могли увидеть представления, отсылающие к реальным проблемам и событиям полиса³.

К игровым практикам, представляющим собой способ достижения сомнительных, откровенно деструктивных, меркантильных целей, мыслитель относил политические игры и софистические практики⁴ современной ему ти-

¹ См.: Платон. Алкивиад I // Платон. Диалоги. – М., 1990. – С. 182.

² См.: Что такое Древняя Греция. Над кем смеется греческая комедия. URL: <https://arzamas.academy/courses/36/2> (дата обращения: 14.07.2017).

³ Например, в произведениях Аристофана «Лисистрата», «Ахарняне» и др., драматург критикует правителей и политиков аристократической верхушки, ввергнувших греческие города-государства в изнурительную кровавую бойню ради личных интересов.

⁴ Софистика (Протагор, Горгий, Продик, Критий и т.д.) как деструктивная игровая практика сформировалась как способ искажения механизма адекватной трансляции эйдосов и сознательной трансформации их в эйдоны. Софисты неявно нарушали законы и принципы формальной логики, употребляли ложные доводы и аргументы, выдавали их за истинные в угоду необходимости доказательства положений и тезисов, выгодных заинтересованным субъектам и элитам в сиюминутной перспективе. В данном случае софистика выполняла функцию обслуживания антидемократических сил (аристократии и тирании) посредством языковых игр и замены эйдосов эйдолами.

рании и олигархии, которые привели к упадку демократии, нравственному разложению и т.п.¹

В итоге в философии Платона игра представляет собой вид социальной практики, обусловленный и коренящийся в аффективных и чувственных способностях души (мусическое искусство, гимнастическое воспитание, спортивные соревнования культового характера (Олимпийские и другие виды древнегреческих игр), театр) и направленный на реализацию идей Логоса. Наряду с этим, мыслитель выступил последовательным критиком индивидуалистической трактовки практики и игры на базе сознательного (софистика) или неосознанного (обусловленного ограниченностью познавательных возможностей и способностей) искажения идей и эйдосов духа–Логоса, выступающих основой формирования и воплощения деструктивных целей и результатов.

Необходимо отметить, что деструктивные игровые практики, распространенные в древнегреческом обществе на фоне упадка древнегреческой демократии и государственности (в частности, судебный процесс, приговор и смерть Сократа, тирания и т.п.), послужили одной из причин появления философской школы киников (Антисфен, Диоген Синопский) с ее *редукционистским* подходом к практике, утверждавшем, что общество убивает человека и надо вернуться к образу жизни животных на природе². Этика киников неигровая, естественная, сугубо практическая и признает добродетель в делах, поступках, достойных подражания, а не в хитросплетениях слов и со-

¹ Так, А.Ф. Лосев отмечает, что в Афинах и в своих поездках в Сицилию Платон видел «всеобщий разврат... сплошное обжорство днем и любовные оргии по ночам, широко распространенные в обществе, начиная от самого Дионисия и кончая общественными низами (в условиях дарового рабского труда все это было более чем возможно). Платон... беспощаднейшим образом изображает внутреннюю связь тирании со всеобщей развращенностью нравов. Эта развращенность нужна тирану для того, чтобы легче было держать всю страну в оковах деспотизма. Но и тирания была очень выгодна для всеобщего разврата, потому что в условиях тирании важна была только политическая покорность деспоту любой ценой» (См.: Лосев А.Ф. Жизненный и творческий путь Платона // Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 1. – М., 1990. – С. 27).

² См.: Киники. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Киники> (дата обращения: 07.04.2018).

физмов¹. Киническая этика ставит разум выше эмоций, имеет своей целью спасти человека и дать счастье в его тяжелой доле, а также ставит перед ним непомерные требования и ожидает героизма в поступках. Наряду с этим, киники индивидуалистичны, поскольку их стратегия поведения требует независимости от общества². Данная позиция является основой особого типа социальных практик, характеризующегося социальным эскапизмом, необходимостью возвращения человека к природе, на которую ориентируются современные «зеленые» и хиппи.

В отличие от общегреческой традиции позитивного отношения к спортивным играм, киники критически относились к их содержанию и значимости для различных социальных слоев. Гимнастика, атлетизм, агонистика, борьба за награды – излюбленная мишень кинических насмешников, причем их выпады смыкались с народной критикой этих явлений. Спорт, агонистика, атлетический идеал древних греков носили отчетливо выраженный классовый, аристократический характер. Особенно возмущало киников то обстоятельство, что люди, посвящая себя спорту и затрачивая массу энергии, нисколько не заботятся о душе и добродетели³.

В рамках *теологического* подхода смысл практики полагался в богоугодности⁴ социального действия, представляющего собой соединение волевых и умственных усилий Бога и человека. Августин рассматривает волю как животворящий дух, который присущ Богу, одновременно являющегося Благом⁵. Практика в христианстве, в первую очередь, воплощалась в форме ритуала, литургии, аскезы и деятельности, реализующей религиозные ценности и направленной на спасение души и достижение ею бессмертия. В то же время

¹ См.: Нахов И.М. Философия киников. – М., 1982. – С. 155.

² См.: Там же. – С. 156-157.

³ См.: Диоген Лаэртский. О жизни, учениях и изречениях знаменитых философов. – 2-е изд. – М., 1986. – С. 236.

⁴ См.: Канке В.А. Основы философии. – М., 2008. – С. 147.

⁵ Цит. по: Практика // Новая философская энциклопедия. URL: <https://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/document/HASH01fe0f0c925aa0b3a12b1bfd> (дата обращения: 06.04.2018).

сохранялась традиция негативной оценки грубого физического труда как божьего проклятия, тем не менее, воспринимавшегося в качестве формы религиозного воспитания и достижения аскезы.

Игра в рамках теологического подхода в основном коррелировалась с грехом (понимаемым в качестве злоупотребления богоданной свободой)¹ как негативной, деструктивной практикой, обусловленной свободной волей человека (Августин Блаженный) и выходила за рамки религиозной, нравственно-благой сути практики². Однако негативное отношение к ряду игр (азартные игры³, смеховая культура (например, карнавал) и т.д.) не стало препятствием к их использованию некоторыми средневековыми мыслителями в утилитарных целях.

Так, одной из таких игровых по своей сути проблем является карнавализация средневековой повседневности (Ф. Рабле⁴), детальный анализ которой с отечественных религиозных и философских позиций, а также открываемые ею перспективы деструктивного социального воздействия раскрыл

¹ См.: Основы социальной концепции Русской православной церкви. URL: <http://www.patriarchia.ru/db/text/141422> (дата обращения: 05.05.2018).

² Показательна в данной связи оценка роли игры в качестве элемента отношений с Богом, которая не изменилась со средневековых времен. Так, протоиерей М.М Самохин полагает, что «игра подразумевает создание дубликата, с которым мы можем каким-то образом взаимодействовать и экспериментировать. Но мы же не можем создать дубликат Бога! Наши отношения с Богом – как минимум двусторонние отношения. И если мы пытаемся применить к ним игровые процессы, возникает вопрос: а кто с кем играет? И я сомневаюсь, чтобы Господь Бог играл бы с нами в игры в этом смысле... У игры есть свое операциональное пространство, которым нужно и можно пользоваться: с точки зрения педагогики она – незаменимый, мощный инструмент познания. Но ей нет места в серьезном пространстве общения человека с Богом. (См.: Самохин М.М. С Богом не играют. URL: <http://www.pravoslavie.ru/100761.html> (дата обращения: 27.04.2018).)

³ Так, в христианстве, в первую очередь, осуждению подвергались азартные игры, которые по верованиям того времени считались связующей нитью с темной частью потустороннего мира: неуправляемый игроком азарт исподволь выступает для него проводником в мир Сатаны, Антихриста, Вельзевула, Мефистофеля и т.д. Подобное измененное состояние игрока, в которое он вовлечён, погружаясь в игру, заставляет его стремиться к выигрышу, нарушая моральные запреты. Помимо этого, принадлежности азартных игр (карты, кости и т.д.) использовались как средство гадания, как посягательство по возможности изменить свою судьбу и изменить «промысел Божий».

⁴ См.: Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль. – М.-Л., 1929. – 536 с.

А.Ф. Лосев¹. Так, идея карнавализации нашла свое деструктивное продолжение в отечественной философии в работах М.М. Бахтина², заложившего теоретические основы функционирования карнавала действий и языка³ в социальной реальности советского государства, ставшего впоследствии одной из причин развала последнего.

Другой, позитивно воспринимаемой в рамках теологического подхода интеллектуальной трактовкой игры стала схоластика как синтез католицизма и логики Аристотеля (Альберт Большетедтский, Фома Аквинский, Дунс Скот, Раймунд Луллий и т.д.). Значимость схоластики как совершенствования категориального и логического аппарата науки раскрылась в рамках спора об универсалиях (категориях, общих понятиях) между номиналистами (утверждавшими, что существуют единичные вещи, а общие понятия формирует человек своим разумом⁴) и реалистами (полагавшими, что общие понятия как «мысли»

¹ Мыслитель полагал, что «такого рода смех не просто относится к противоречивому предмету, но, кроме того, он еще имеет для Рабле и вполне самодовлеющее значение: он его успокаивает, он излечивает все горе его жизни, он делает его независимым от объективного зла жизни, он дает ему последнее утешение, и тем самым он узаконивает всю эту комическую предметность, считает ее нормальной и естественной, он совершенно далек от всяких вопросов преодоления зла в жизни. И нужно поставить последнюю точку в этой характеристике, которая заключается в том, что в результате такого смеха Рабле становится рад этому жизненному злу, т.е. он не только его узаконивает, но еще и считает своей последней радостью и утешением. Только при этом условии эстетическая характеристика раблезианского смеха получает свое окончательное завершение. Это, мы бы сказали, вполне сатанинский смех. И реализм Рабле в этом смысле есть сатанизм». (См.: Лосев А.Ф. Эстетика Возрождения. – М., 1978. – С. 602).

² См.: Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. – М., 1990. – 543 с.

³ Помимо смехового действия карнавал таит в себе деструктивные аспекты (образы перевернутого мира, праздника, игры и смеха, снятия запретов, смешения высокого и низкого, серьезного и комического), которые подчеркивала Л.Л. Федорова, полагаящая его «способом перевоплощения реальности, представления ее контрастов и преобразований приемами и средствами языка» (См.: Федорова. Л.Л. Языковой карнавал как зеркало реальности // Карнавал в языке и коммуникации: коллективная монография. – М., 2016. – С. 5).

⁴ «...любая универсалия поистине и на деле есть единичное, ибо, подобно тому, как всякое слово, каким бы общепринятым оно ни было, поистине и на деле единично и одно по числу, ибо оно одно, а не многое, так интенция души, обозначающая множество внешних вещей, поистине и на деле единична и одна по числу, ибо она одно, а не многое, хотя и обозначает многие вещи». (См.: Оккам. Об универсалиях // Антология мировой философии: в 4 т. – Т. 1. – Ч. 2. – М., 1969. – С. 895-896).

Бога, сущности вещей существуют объективно и он ими творит мир). Однако схоластика «изошряя ум, столь же блестяще губительно действовала на живое религиозное чувство. Религия, ставшая философией, перестает быть религией»¹.

Вместе с тем номиналистское решение спора об универсалиях создает предпосылки для субъективизации, релятивизации и антропоцентричности практик, которые способствуют и формируют благоприятные условия для распространения деструктивных типов игры (манипуляция общественным мнением, введение в заблуждение и т.д.) в них. Симптоматично, что номинализм стал ведущим философским течением в средневековой схолистике именно в Англии (У. Оккам, Д. Скотт и т.д.), где воплотился в использовании в социальных практиках (прежде всего, практиках управления государством, внешней политики и т.д.) оснований и смыслов, легко подвергающихся трансформации под конкретную цель субъекта² (неправедность ирландской католической церкви и т.д.), как оправдание для использования в агрессивных целях (попытки завоевания сопредельных ирландских земель и т.д.), маскирующих скрытые цели (достижения господства в регионе). В конечном итоге номиналистское решение в споре об универсалиях стало теоретической основой укорененности в англосаксонском мировоззрении практик игры смыслами мнений, взглядов, тезисов и фактов в качестве доминирующей стратегии их поведения во внутренней и внешней политике.

Таким образом, под игрой в рамках теологического подхода в общем случае понимается вид негативно оцениваемой практики, цели и результаты которой достигаются в рамках специфической смеховой культуры (карнава-

¹ См.: Острцов В.М. Массонство, культура и русская история: историко-критические очерки. – 3 изд., сокращенное. – М., 2004. – С. 67.

² «В этом смысле и произнесенное слово, которое поистине есть некое качество, представляет собой универсалию, ибо оно знак, установленный для обозначения множества вещей. Поэтому, так же как говорят, что произнесенное слово общеупотребительно, так и можно сказать, что оно универсалия, но не по природе, а только по установлению... Из этого и многих других [мест] явствует, что универсалия – это интенция души, которая по природе такова, что сказывается о многих [вещах]» (См.: Оккам. Об универсалиях // Антология мировой философии: в 4 т. – Т. 1. – Ч. 2. – М., 1969. – С. 896).

ла), азартных игр, лицедейства и т.п. и лежат за пределами общепринятых рамок, традиций и норм богоугодного социального действия. Вместе с тем в латентном виде присутствовало позитивное понимание и использование игры в схоластике, преследующее цель развития и совершенствования логического аппарата богословия и науки. Методологическое значение теологического подхода к осмыслению практики для исследования игры заключено в постулировании необходимости формирования обществом рамок и ограничений, накладываемых на социальное действие, в том числе и на ее игровые виды (лицедейство, притворство и т.д.) в интересах ограничения индивидуалистических, антропоцентричных и субъективистских устремлений, устранения условий для манипуляции смыслами, понятиями, социальными группами и т.д.

В контексте *объективно-идеалистического* подхода (Г. Гегель) подлинным источником практического был признан Абсолютный дух как субстанция-субъект, устанавливающий самого себя в качестве Абсолютной идеи посредством саморазвития, самосознания. Практика в таком случае предстает в качестве деятельности по опредмечиванию Абсолютного духа. Гегель также отмечает, что процесс практики «есть изменение и снятие внешней неорганической природы со стороны ее самостоятельного материального существования»¹.

Игра в философии Гегеля выполняет неоднозначную роль, характеризуется противоречивым содержанием и, как следствие, нуждается в избирательном отношении. С одной стороны, она представляет собой вид инструментальной, социально-значимой практики, призванный способствовать целям закономерного воплощения божественного разума, в котором «игра неразумных случайностей царит только на его поверхности»². Наряду с этим, Гегель видел в игре способ реализации целей воспитания и обучения в форме

¹ См.: Гегель. Философия природы // Гегель. Энциклопедия философских наук. – Т. 2. – М., 1975. – С. 505.

² См.: Гегель. Философия духа // Гегель. Энциклопедия философских наук. – Т. 3. – М., 1975. – С. 89.

«играющей педагогики, которая серьезное хотела бы преподнести детям под видом игры и которая предъявляет к воспитателям требование, чтобы они спустились до уровня детского понимания своих учеников, вместо того чтобы детей поднять до серьезности дела»¹.

С другой стороны, полагая игру видом практики опредмечивания Абсолютного духа, Г. Гегель не исключает возможности искусственных искажений в данном процессе посредством софистического способа достижения целей и результатов, лежащих за ее пределами. Дело в том, что Абсолютный дух как идея, выражающая полноту всего сущего посредством игры слов может, быть неверно выражена. Мыслитель отмечал, что «слово сообщает... мыслям их достойнейшее и самое истинное наличное бытие. Правда, и не овладевая вещью, возможно играть словами»².

В контексте *диалектико-материалистического* подхода практика представляется как целенаправленная предметно-чувственная деятельность человека по преобразованию материальных систем³; как «многообразие способов реализации человеческого бытия в различных формах закрепления, воспроизводства и развития человеческого опыта, процесс перехода накапливаемого и накопленного опыта людей в условия их жизни, средства их деятельности, в схемы их самоутверждения»⁴; разумная человеческая деятельность, основанная на сознательном целеполагании и направленная на преобразование действительности (в том числе и человека)⁵ и т.д.

Отмеченные формулировки одним из своих достоинств имеют признание факта несводимости практики только к предметно-чувственной деятель-

¹ См.: Там же. – С. 86.

² См.: Там же. – С. 303.

³ См.: Практика // Краткий философский словарь. – 2 изд. перераб. и доп. – М., 2008. – С.302; Практика // Философский словарь / Под ред. И.Т. Фролова. – 7 изд. перераб. и доп. – М., 2001. – С. 453 и др.

⁴ См.: Практика // Современный философский словарь / Под общей редакцией д.ф.н., профессора В.Е. Кемерова. – 2 изд. испр. и доп. – Лондон, Франкфурт-на-Майне, Париж, Люксембург, Москва, Минск, 2008. – С. 691.

⁵ См.: Практика. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Практика> (дата обращения: 06.04.2018).

ности. Статусом практического наделяется также и духовная сфера в форме самопознания как предпосылки внутреннего преобразования человека, а через последнее – изменение окружающего мира. В зависимости от целей субъекта и последствий их достижения наиболее важной типологизацией практики в данном подходе будет ее деление на конструктивные (политические, производственные, педагогические, познавательные и т.д.) и деструктивные (экспансия, завоевание, практика загрязнения окружающей среды, причинения вреда здоровью (курение, алкоголизм и т.п.) и т.д.) типы.

В рамках диалектико-материалистического подхода игра рассматривалась двояко. С одной стороны, важнейшими ее аспектами как вида художественной, развлекательной и т.п. практики в ряде источников¹ утверждались неутилитарность, непродуктивность, ориентация на отдых, эмоциональную разрядку, свободное времяпрепровождение и т.д., чреватые деструктивными проявлениями (азартные игры, лицедейство и т.п.). С другой стороны, игра «физических и интеллектуальных сил» признается высшей ступенью развития труда как социальной практики (К. Маркс²), его побочным продуктом (Г.В. Плеханов³) и т.д.

Вместе с тем диалектико-материалистический подход к исследованию практики, превалировавший в советской философии, оказался уязвим со стороны понимания и использования глобальными оппонентами игры в индивидуализированном, субъективистском и деструктивном ключе в качестве способа достижения целей расшатывания экономики, основ социалистического

¹ См.: Игра // Советский энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1988; Игра // Конт-Спонвиль А. Философский словарь. – М., 2012. – С. 202.; Игра // Философский словарь: основан Г. Шмидтом. – М., 2003. – С. 167; Игра // Новая философская энциклопедия: в 4 т. – Т. 2. – М., 2010. – С. 67 и т.д.

² В определенном отношении марксистская специфика исследования проблемы игры отражает воззрения И. Канта. Так, К. Маркс и Ф. Энгельс отмечали, что «труд по мере развития производительных сил и производственных отношений превратится в первую жизненную потребность и превратится в желанную самим человеком игру физических и интеллектуальных сил». (См.: Маркс К. Капитал. Критика политической экономии // Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения. – Т.23. – С. 257).

³ См.: Плеханов Г.В. Письма без адреса: искусство и общественная жизнь. – М., 1956. – 246 с.

мировоззрения, советских ценностей (коллективизм, труд и т.п.), развращения молодежи западным образом жизни, заменой социального благополучия личным комфортом и т.д.

Таким образом, тенденция, представленная эстетико-онтологическим, теологическим, объективно-идеалистическим и диалектико-материалистическим подходами к исследованию практики характеризует игру как специфический вид, предназначенный для реализации социально значимых целей и результатов (освоения бытия, моделирования в интересах решения научных задач, социальных проблем и т.д., обучения и воспитания, совершенствования логического и категориального аппарата науки, социальной консолидации и т.п.) и ограничения ее деструктивных проявлений (азарт, лицедейство и т.п.).

Ко второй тенденции в исследовании практики относится *телеологический* подход Аристотеля, в котором последняя представляла собой один из типов отношения к миру, наряду с творчеством («пойесис») и теорией, и была направлена на достижение целей, находящихся вне самого деятеля и его деятельности. В данной связи позиция Аристотеля, усматривающего суть практического в повседневном, реальном мире, противостоит концепции Платона, который видел основу практики в мире идей. По словам Аристотеля, «праксис» это нравственно-благое действие и добродетельный поступок, имеющий целью самого себя¹, а люди, занимающиеся практической деятельностью, «исследуют (а значит, в определенной степени теоретизируют – А.К.) не вечное, а вещь в ее отношении к чему-то и в настоящее время»². Данный тезис актуализирует факт наличия единой практической сути как в теоретической деятельности, так и поэзисе. Дело в том, что теоретическая деятельность представляет собой духовную практику умозрения, прямого выхода к Логосу, а пойесис – практику творчества. В таком контексте практи-

¹ См.: Аристотель. Поэтика // Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 4. – М., 1983. – С. 54.

² См.: Аристотель. Метафизика // Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 1. – М., 1976. – С. 94-95.

ка предстает как форма активного отношения к окружающему миру, воплощающаяся в предметно-чувственной, теоретической и творческой деятельности.

Игре в данной связи также отводилась роль средства отдыха и развлечения¹, а также инструмента, способа достижения целей и результатов различной природы через процессы моделирования. Так, именно на аристотелевских идеях в определенной степени базируется теория игр, согласно которой «игровые модели, организуя поведение, являются школой деятельности»². Также Аристотель отмечал в играх их терапевтические функции, которые следует принимать в «качестве лекарства, ведь движение во время игр представляет собой успокоение души и благодаря удовольствию отдохновение»³.

Другой специфической коннотацией игры у Аристотеля, обусловленной внешнеполитическими амбициями эллинов, стало ее отождествление с войной и военным делом как способом принесения пользы и выгоды государству в форме захвата имущества, достижения победы, взятия города⁴, а также порабощения народа, который от природы ведет рабский (т.е. не соответствующий эллинистическим канонам и нормам социального устройства) образ жизни. Дело в том, что раб по своей природе не имеет права на собственность и предстает «говорящим орудием». Рабами же, естественным образом, для греков являлись варвары⁵. В данной связи присутствует немало «параллелей» с современной мотивацией ряда западных

¹ Так, «у «свободнорожденного человека» они должны быть не слишком утомительными и – главное – «не быть разнузданными»». (См.: Аристотель. Политика // Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 4. – М., 1976–1983. – С. 625).

² См.: Лотман Ю.М. Об искусстве. – СПб., 1998. – С. 399.

³ См.: Аристотель. Поэтика // Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 4. – М., 1983. – С. 630.

⁴ См.: Аристотель. Никомахова этика. – М., 1997. – С. 218.

⁵ См.: Аристотель. Политика. – М., 2014. – С. 22.

держав в вопросе постулирования причин развязывания войн и объектов последних¹.

В то же время Аристотель негативно оценивал игровые аспекты социальной коммуникации, особенно во внутривластной сфере, рассматривая их как угрозы внутренней целостности и социальной консолидации полиса. К деструктивным играм мыслитель относил «языковые игры» софистов, выполняющие манипулятивные функции смыслами и содержанием образов вещей и предметов, а также подмену понятий. Ведь «софистика – это мнимая мудрость, а не действительная, и софист – это тот, кто ищет корысти от мнимой, а не действительной мудрости²».

Под игрой в рамках телеологического подхода в таком случае понимается вид социальной практики, направленный на достижение этически амбивалентных целей и результатов в военной, внутривластной, воспитательной и других сферах. Данное понимание игры в определенной степени выступает теоретической основой экспансивных и конфликтогенных стратегий элит и наднациональных групп современного западного мира в их внутри- и внешнеполитической деятельности. Наряду с этим, оно обладает значением в качестве отправной точки в процессе анализа содержания социальных практик геополитических оппонентов России и разработки ею оборонительных и контрнаступательных мер.

Следующим подходом, упрочившим индивидуалистические тенденции в понимании практики и игры как ее вида, стал *эмпирический* (Д. Юм). Данный подход одним из первых указал на то, что индивидуальная привычка или

¹ Достаточно примечательное суждение, имеющее прямые аналогии с современными мотивами военно-политической, экономической и другими деятельностью англосаксов в мире. Несоответствие мировоззренческих систем и политического устройства некоторых стран Востока (Индия, Вьетнам, Афганистан и т.д.), Африки (Алжир, Египет и т.д.), а главное, наличие у последних залежей нефти, газа и других материальных ресурсов стало основанием для признания их отсталыми и нуждающимися в помощи по строительству «демократического» общества, в борьбе с террором, коррупцией и т.п.

² См.: Аристотель. О софистических опровержениях // Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 2. – М., 1978. – С. 536.

обычай ряда социальных групп может стать источником, исходным принципом¹, практикой, средоточием, связующим звеном между мышлением и бытием, данным в чувственной форме, а также объектом для управления и манипуляции заинтересованными субъектами². Тем самым Д. Юм заложил основы методологической традиции, впоследствии воспринятой социальной феноменологией, теорией социальных практик и другими философскими течениями XX-XXI веков, выбравшими в качестве магистральной ориентацию на осмысление и апологетику антропоцентричной и субъективистской сторон социального действия, а не его социально-значимое содержание.

Под практикой в данной связи понимается деятельность, данная в чувственной форме и характеризующаяся в своем функционировании стереотипностью и повторяемостью социального действия. Игре в прямой постановке не отводилась роль утилитарного аспекта деятельности в качестве способа достижения целей. Д. Юм полагал, что игра выполняет развлекательную функцию и характеризуется «весельем, смехом... шутками.., не преследующими никаких дальнейших целей»³, а также представляется в качестве одного из коммуникативных механизмов функционирования интеллектуальных практик, поскольку «человеческий разум не что иное, как игра словами»⁴. Однако, будучи номиналистом, мыслитель актуализировал понимание практики, в рамках которой естественным или искусственным (в том числе и иг-

¹ «...каждый человек даже в повседневной жизни вынужден в той или иной степени приобщаться к такого рода философии; что с самого раннего детства мы постепенно образуем все более общие правила поведения и рассуждения и что, чем шире приобретаемый нами опыт, чем сильнее разум, которым мы обладаем, тем более общими и всеобъемлющими делаем мы свои принципы; и то, что мы называем философией, есть, собственно, аналогичное действие, совершаемое лишь с большей планомерностью и методичностью». (См.: Юм Д. Диалоги о естественной религии // Юм Д. Сочинения: в 2 т. – Т. 2. – М., 1996. – С. 387).

² Дело в том, что за «скобками» эмпирического исследования остаются неотвеченными вопросы: Кто сформировал данные привычки и обычаи? С какой целью они сформированы? На каких религиозных, идеологических, нравственных и иных позициях находятся субъекты, формирующие конкретные привычки и обычаи? и т.д.

³ См.: Юм Д. Диалоги о естественной религии // Юм Д. Сочинения: в 2 т. – Т.2. – 2-е изд., дополн. и испр. – М., 1996. – С. 451.

⁴ См.: Юм. Д. Трактат о человеческой природе // Юм Д. Сочинения: в 2 т. – Т.1. – 2-е изд., дополн. и испр. – М., 1996. – С. 91.

ровым) путем под действием различных социальных сил, условий жизни и т.д. могут сформироваться повторяющиеся действия отдельных индивидов, социальных групп и общества в целом как результат деятельности заинтересованных субъектов.

Наряду с этим, в ряде философских течений продолжало формироваться понимание практики как опирающейся преимущественно на антропоцентрические, субъективистские и релятивистские основания, а также номиналистское решение спора по поводу сущности универсалий. Так, *прагматический* подход использует пользу («истинно то, что полезно») в качестве методологического принципа своей философии (Ч.С. Пирс, У. Джеймс, Дж. Дьюи и др.). Так, Ч.С. Пирс предлагает понимать индивидуальное действие в качестве «средства, а не цели. Индивидуальное удовольствие не является нашей целью... цель эта будет заключаться в развитии воплощенных идей»¹.

Между тем цели практики в рамках прагматизма под воздействием примата пользы и выгоды явились мощным источником социальных трансформаций в сфере целеполагания в англосаксонской культуре, мировоззрении и социальной психологии. Социальный контекст данного подхода заключается в том, что в прагматизме нашли отображение такие утилитаристские аспекты социального идеала англосаксонской культуры, как отождествление истины и пользы (У. Джеймс) в форме важнейшего эквивалента последней – финансовой прибыли. Истинным, значимым стало то, что принесет индивидуальную прибыль и не важно, принесет ли это пользу обществу в сиюминутной или долговременной перспективе.

Игре как специфическому виду практики достижения целей и результатов отводилась задача обеспечения наибольшей эффективности в контексте принесения материальной пользы и благополучия в повседневности западного образца (с ее плюрализмом целей и благ, релятивизмом в понимании религиозных заповедей и т.п.). В данной связи Д. Дьюи занимался разработкой и

¹ См.: Пирс Ч.С. Прагматизм // Пирс Ч.С. Избранные философские произведения. – М., 2000. – С. 280.

реализацией педагогических идей на базе игровых методов («инструментальная педагогика»), основная цель которых – «воспитание личности, умеющей «приспособиться к различным ситуациям» в условиях свободного предпринимательства»¹, а по сути – воспитанием и подготовкой граждан-приспособленцев к манипуляциям, скрытому управлению и т.п. со стороны зарождающейся американской корпоратократии.

В настоящее время в западной и отечественной науке и философии в рамках *феноменологического* подхода произошла трансформация в категоризации практического: понятие практики было заменено социальными практиками. Причем данный переход не представляет собой продуктивной исследовательской тенденции, а, скорее, свидетельствует об атомизации и индивидуализации пространства практического на конкретные аспекты и сектора деятельности, усложняющего поиск их сущности и закономерностей функционирования. В данном подходе выделяются западные и отечественные коннотации.

Специфической чертой феноменологического подхода западного образца является признание в качестве основы социальных практик личностных потребностей, ценностей, мировоззренческих установок, коммуникативных взаимосвязей, прав и т.п. факторов индивидуального существования и развития. Данный контекст определил существование релятивистских, субъективистских и антропоцентрических основ социальных практик, которые способствуют не всегда оправданной абсолютизации игры в качестве способа достижения как конструктивных, так и деструктивных целей и результатов.

Типология социальных практик в рамках феноменологического подхода охватывает повседневность во всех ее проявлениях. К социальным практикам в зависимости от их функционирования в той или иной социальной сфере относятся устоявшиеся образцы и шаблоны действий в экономической (практики хозяйственной деятельности), юридической (адвокатские, законотвор-

¹ См.: Дьюи Джон // Педагогический энциклопедический словарь. – М., 2003. – С. 356.

ческие и т.п. практики), политической (практики создания политических имиджей, коммуникации с противниками и партнерами и т.д.), педагогической (практики обучения и воспитания), повседневной (пищевые, поведенческие и другие практики) и других сферах. В зависимости от масштаба социальные практики делятся на практики глобальных субъектов (практики управления наднациональных элит, государств и т.д.), групповых (сообщество педагогов, военнослужащих, спортсменов и т.д.), индивидуальных. В зависимости от характера воздействия на общество, социальные практики необходимо разделить на конструктивные (познавательные, развлекательные, экологические и т.д.) и деструктивные (практики ведения войны и противоборств различной природы, загрязнения окружающей среды, курение и т.д.). В зависимости от используемого фрагмента действительности практики подразделяются на реальные (реализующиеся в актуальной повседневности), виртуальные (опирающиеся на формируемое компьютерными технологиями или фантазией пространство) и т.д.

Типология социальных практик задает функции последних, к которым необходимо отнести преобразующую, познавательную (позволяющую проверять истинность теорий и гипотез), коммуникативную (предполагающую другого актора в своем функционировании и социальные связи с ним), методологическую¹, социокультурную (адаптирующую акторов к повседневной жизни в данной культуре), консолидирующую (шаблонность повседневных практик способствует их унификации и снижению социальных противоречий в рамках определенной совместной деятельности) и т.п.

Между тем данный подход неоднороден в своем содержании и включает широкий спектр позиций и мнений. В феноменологическом осмыслении

¹ Методологическая функция воплощается в качестве способа решения практических задач (практика принятия решений) в ситуации неопределенности, который наиболее актуален и значим как в рамках конструктивных, так и деструктивных практик (в частности, в боевых действиях и в интересах обеспечения безопасности в период нарастания агрессии). В данной связи актуализируются тенденции поиска более эффективных алгоритмов принятия решений, как на боевые действия, так и в мирное время в интересах обеспечения безопасности, опирающиеся на математическое решение проблемы игры.

сути социального действия и социальных практик прослеживаются несколько этапов, среди которых одним из первых стала ориентация на выяснение смысла социального действия (М. Вебер¹, Г. Зиммель² и др.). Так, для М. Вебера смысл действия не всегда очевиден и может находиться в сфере социальных ценностей, к которым человек приобщается через сопереживание³. В то же время ценности и их совокупность могут различаться в различных обществах, государствах, культурах, социальных группах и т.д.⁴ Еще одним немаловажным моментом данного феноменологического подхода к сути практики является ведущая роль коммуникации в ее функционировании: социальным действие будет являться, если оно в своем смысле будет ориентировано на другого.

Следующей вехой в феноменологическом исследовании социальных практик являются работы А. Шюца⁵, П. Бурдьё⁶, П. Бергера, Т. Лукмана⁷. Так, А. Шюц акцентировал внимание на понимании социальных практик как «сферы типизированного социального опыта»⁸, где действие признано тем, что создается во взаимодействии «здесь и сейчас», принципиально

¹ См.: Вебер М. О некоторых категориях понимающей социологии // Вебер М. Избранные произведения. – М., 1990. – 274 с.

² См.: Зиммель Г. Избранное: в 2 т. – Т.1. – М., 1996. – 670 с.

³ См.: Вебер М. Хозяйство и общество: очерки понимающей социологии: в 4 т. – Т.1. – М., 2016. – С. 69.

⁴ Наибольшее отличие ценностных структур проявляется на глобальном уровне между Западом англосаксов и Востоком Китая, Индии, России и т.д. В данной связи представляется наиболее верной точка зрения Г. Гачева, полагающего что «ядром ценностной системы Запада является Бытие и сам Человек как средоточие Бытия. «Человек – мера всех вещей» – вот формула всей западной культуры. Ядром ценностной системы восточной культуры является Пре-бытие – т.е. желание сверх-Бытия, трансцендентного бытия, того, что превыше человека, превыше мира». (См.: Гачев Г. Национальные образы мира. Америка в сравнении с Россией и Славянством. – М., 1997. – С. 143-145).

⁵ См.: Шюц А. Некоторые структуры жизненного мира // Личность. Культура. Общество. – 2007. – Вып. 2. (36). – С. 52-68.

⁶ См.: Бурдьё П. Практический смысл / Пер. с фр. Н.А. Шматко. – М.-СПб., 2001. – С. 287.

⁷ См.: Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. – М., 1995. – 320 с.

⁸ См. Шюц А. Хорошо информированный гражданин. Очерк о социальном распределении знания // Шюц А. Избранное: Мир, светящийся смыслом. – М., 2004. – С. 222.

неотделимо от мира повседневности и также раскрывается благодаря социальной коммуникации. Смысл в контексте социальной коммуникации не отделен от мира, а находится в самом мире. Наряду с этим, А. Шюц предложил истолковывать действия исходя не только из взаимосвязи субъектов, но и исходя из тезиса о множественности реальностей социального действия¹, предполагающих разноплановую коммуникацию между ними².

Вместе с тем идея А. Шюца о «множественности реальностей» социальных практик также является одним из теоретических обоснований природы игры. Так, идею «множественности реальностей» социального действия можно интерпретировать в контексте виртуальных практик, в которых игры занимают довлеющее значение. Социальная роль и функции данных игр неоднозначны. С одной стороны, отмечаются игры, моделирующие реальное вождение автомобиля, управление самолетом, физические процессы и т.п. Они относятся к конструктивному типу как выполняющему педагогические, познавательные и прогностические функции. С другой стороны – компьютерные игры, способствующие безудержному и безостановочному развлечению и отвлечению игроков, снижению их социальной активности, искажению исторических фактов (Company of Heroes 2, Command&Conquer: Red Alert 2, Call of Duty. Modern Warfare 2, Freedom Fighters и т.д.) и т.д., выполняющие, таким образом, деструктивные по своей сути гедонистическую

¹ См. Шюц А. О множественности реальностей // Социологическое обозрение. – 2003. – №2. – Т.3. – С. 3-34.

² В данной связи примечателен пример с Дон Кихотом, атакующим мельницы. Для Дон Кихота, находящегося в «мире психического расстройства», мельницы символизируют великанов, а для мельника, пребывающего в реальной действительности, – его собственность и источник дохода. Дон Кихот видит смысл своего действия через призму помешательства (как борьбу с угрозой) иначе, чем психически здоровый мельник или сторонний наблюдатель. Для Дон Кихота его действия разумны, поскольку они подчиняются правилу борьбы с великанами, которые действуют в действительности его помешательства, а для мельника и зевак они «выпадают» из насущной («верховой») реальности, нарушают существующие юридические и логические законы и кажутся им сумасшествием.

функцию, функцию формирования социальной пассивности, отвлечения (вытеснения) от реальности, искажения исторической действительности и т.д.

Помимо этого постоянно распространяющиеся в повседневности виртуальные практики, реализуемые посредством компьютерных технологий, таят в себе немало скрытых деструктивных последствий, среди которых на уровне повседневности выделяются: снижение эффективности обучения и умственных способностей с помощью интерактивных средств¹, формирование зависимостей, депрессии, бессонницы, уменьшение глубины и качества практик реального общения и т.п. В то же время внедрение и развитие виртуальных практик имеют далеко идущие последствия и результаты, способные проявиться в ближайшие годы или десятилетия. К примеру, подготовка к трансгуманистическому будущему² посредством унификации внутреннего мира и схем мышления под алгоритмы машинного разума³ до полной замены на последний с целью повышения эффективности социального контроля и управления.

¹ Так, М. Шпитцер полагает, что применение компьютерных технологий в образовании становится причиной появления поверхностного мышления у обучаемых. «Раньше тексты читали, сегодня их бегло просматривают, то есть скачут по верхам. Раньше в тему вникали, сегодня вместо этого путешествуют по Интернету (то есть скользят по поверхности информации; появилось даже слово «сёрфить»)) (См.: Шпитцер М. Антимозг: цифровые технологии и мозг. – М., 2014. – С. 64). К тому же сравнение результатов обучения школьников, имеющих ноутбуки, с результатами обучения школьников без ноутбуков не выявили разницы. (Там же. – С. 68.) Наряду с этим использование Интернета обучаемыми приводит к ухудшению памяти (Там же. – С. 69.) и формированию так называемого «цифрового слабоумия», когда любую информацию приходится искать в сети.

² Так, П.Д. Тищенко полагает, что трансгуманизм «вполне закономерный результат конвергирования двух мощных тенденций новоевропейской культуры. Машины как доминирующие средства производства очеловечиваются и становятся все более антропоморфными. В свою очередь, человек все более машинизируется в своем человеческом существе, становясь гибридом с машиной не только в своей телесной организации (результат тенденции замещения естественных органов и тканей сконструированными искусственными протезами, но и социально-психологической)». (См.: Тищенко П.Д. Россия 2045: котлован для аватара (размышления в связи с книгой «Глобальное будущее 2045. Конвергентные технологии (НБИКС) и трансгуманистическая эволюция») // Вопросы философии. – 2014. – № 8. – С. 181.

³ Так, А.В. Емелин полагает, что «трансгуманизм видит в развитии технологий панацею человечества и решение всех его проблем и основывается на максимальной конвергенции машинного и человеческого разума» (См.: Емелин В.А. Идентичность в информационном обществе. – М., 2018. – С. 286).

Следующим из наиболее значимых в контексте феноменологического подхода является направление, признающее сущностную роль коммуникации и общения в функционировании социальных практик (Л. Витгенштейн, Д. Остин, И. Гофман и др.). В данной связи под социальными практиками понимаются обусловленные коммуникативными процессами стереотипные, шаблонные и повторяющиеся аспекты социального действия. Вместе с тем, признание игровой природы общения в форме языковой игры привело к утверждению игровой сути самих социальных практик (Л. Витгенштейн)¹.

В рамках данного направления отмечается, что наш язык функционирует на основе социальных практик, принятых в данной культуре². В контексте феноменологического подхода к практике и как следствие к ее виду – игре, данная позиция предоставляет еще больший простор для использования игровых практик, не принадлежащих актуальной действительности и не опирающихся на неё в деструктивных целях. Например, посредством языковых игр, целями которых могут быть: установление или разрыв коммуникации, обман или введение в заблуждение

¹ Норман Малкольм приводит в своей работе следующий любопытный и ценный для осмысления сути языковых игр факт: «Однажды, когда Витгенштейн шел через поле, где в самом разгаре была игра в футбол, ему впервые пришла в голову мысль, что в языке мы играем в игры словами. Основная идея его философии, понятие «языковой игры», явно берет свое начало в этом событии». (См.: Малкольм Н. Людвиг Витгенштейн: Воспоминания // Людвиг Витгенштейн: человек и мыслитель. – М., 1993. – С. 68).

² Так, глубинные характеристики социальных практик закодированы в языковых практиках. В английском языке слово «игра» может обозначаться как «game», так и «play». Под словом «play» скрывается нечто, относящееся к игре как к забаве, развлечению. «Play» – это разновидность игры, в которую играют без какой-то особой цели, просто ради удовольствия, развлечения, ради самого участия в процессе игры. Слово «play» можно применить для детских игр в куклы или в «дочки-матери». А вот «game» – это уже игра, имеющая определённую цель, очерченная правилами, рамками, с которыми играющий соглашается, используя их как заданные ограничения, которые нужно преодолевать допустимыми в игре способами. Одним из обязательных элементов «game» является выигрыш, награда.

В обозначении цели игры также содержится глубинное отношение к процессу и субъектам игры. Для национальных языковых практик характерно применение слова «победить», то есть «преодолеть беду», которой именовали войны, а в англо-саксонской традиции более распространено слово «выиграть», символизирующее несерьезное отношение к последствиям войны, отражающее стремление участников к материальной или иной выгоде, получаемой в результате вооруженного столкновения.

собеседника, достижение более четкого понимания им посылаемого сообщения, эстетика и выразительность речи и т.п.

В таком случае в конструктивном отношении языковые игры могут выполнять следующие функции: эстетическую, заключающуюся в сознательном стремлении испытать самому и вызвать у реципиентов чувство прекрасного самой формой речи; гностическую, направленную на порождение нового видения действительности; выразительную, служащую средством более точной передачи мысли; изобразительную, способствующую более точной репрезентации автора слов и т.д. Деструктивный аспект социальных функций языковых игр представлен следующими функциями: гедонистической – в форме чрезмерного развлечения и отвлечения реципиента необычной формой речи; прагматической, нацеленной на получение пользы, лежащей за пределами коммуникации; маскировочной, позволяющей скрыть подлинный смысл и обмануть собеседника¹, дезориентирующей, затрудняющей ориентацию субъекта в социальной реальности посредством «размывания» подлинных мировоззренческих основ и наполнения их содержания сиюминутными, меркантильными смыслами и т.д.

Следующим этапом феноменологического осмысления социального действия явилась, собственно, теория социальных практик (П. Винч² и т.д.), где смысл социальных практик заключался в их правилосообразности, т.е. подчиненности определенному правилу, субъектом выработки которого было провозглашено определенное сообщество (С. Крипке³). Понимание сути социальных практик в контексте представленного направления по-прежнему остается релятивистским, поскольку открытым остается вопрос о том, кто

¹ К тому же, подобная функция языковых игр, не отождествляющая действие и его словесный эквивалент, стала методологией (а, по сути, оружием) новой перспективной формы политического насилия – информационной войны.

² См.: Winch P. The Idea of a Social Science and its Relation to Philosophy, London 1958.; Winch P. The Idea of a Social Science and its Relation to Philosophy, London 1990 (second edition).

³ См.: Крипке С. Семантическое рассмотрение модальной логики // Семантика модальных и интенциональных логик. – М., 1981. – 424 с.; Крипке С. Тожество и необходимость // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XIII. – М., 1982.

формирует конкретные правила, какие цели преследуются и в чьих интересах они формируются и т.п. Причем правилосообразность социальных практик – противоречивый критерий¹, в определенной степени отождествляющий их с игрой, также подчиняющейся определенным, не всегда заявленным, правилам.

Жесткая правилосообразность является краеугольным камнем еще одного направления в рамках феноменологического подхода к социальным практикам – теории фреймов И. Гофмана², которая, продолжая и конкретизируя идею множественности реальностей социального действия А. Шюца, вносит еще больший вклад в процесс релятивизации и субъективации основ социального действия. Дело в том, что И. Гофман не рассматривает повседневность как «обособленную сферу жизни, противостоящую другим сферам, а лишь как один из возможных миров»³, имеющий равноценный статус с условными и фантазийными действительностями⁴.

¹ Так, душевнобольные относятся к специфическому сообществу и правила их поведения ставят под сомнение объективность правилосообразного характера социальных практик. Вместе с тем, в теории практик в явном виде нет «множественности реальностей» А. Шюца, их заменила идея множественности сообществ как фактора формирования определенных социальных миров, которые продуцируют правила. К примеру, в сообществе предпринимателей формируется специфический набор неписанных правил и требований (стремление к максимальной выгоде, минимальным затратам, «брендизация» продукции, экономность, нередко, скарденность и т.д.), посредством которых сообщества существуют и строят свои отношения, а также формируют определенный вариант групповой субъективности, где требования истинности и нравственности отходят на второй план. А игра в таком контексте нередко выступает способом формирования этих правил и выполнения требований максимальной выгоды, зачастую, без обязательной апелляции к этическим координатам.

² См.: Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. – М., 2003. – 752 с.

³ См.: Там же. – С. 681.

⁴ Дело в том, что тождественность систем фреймов подлинной реальности и условной у И. Гофмана определяется фактом их переотражения, в котором теряется статус первичности той или иной их системы. Так, убийство на сцене, соответствующее театральной системе фреймов, символизирует одну повседневную реальность, в которой смерть персонажа условна и потому не вызывает таких бурных эмоций, как если бы это было в реальности. Однако реальное убийство на сцене уже не соответствует театральным фреймам, а описывается фреймами драматической жизненной ситуации, приведшей случайно (специально подмененное на заряженное настоящее оружие) или закономерно (сознательный замысел показательного возмездия) к смерти одного из актеров. В такой ситуации смешения

Универсального определения фрейма И. Гофман не дал. Но анализ его работ позволяет сделать вывод, что фрейм это некая форма повседневности, перспектива восприятия, создающая формальные определения ситуации, матрица событий, когнитивная структура, жесткая структура ситуации и схема интерпретации. Фрейм представляет собой процедурное знание – «знание как» или последовательность действий, описывающих либо креативный аспект предмета, либо его функциональный аспект¹. Фрейм в таком контексте представляет собой своеобразный «стоп-кадр», специфический пространственный и временной срез социальных практик, подчиняющихся определенным правилам.

Наряду с этим, фреймирование социальных практик, усугубляющееся чрезмерным распространением современных инфокоммуникационных технологий приводит к формированию «клипового» сознания, когда «сознание перестает быть «универсальным»... то есть отходит от общезначимых и постоянно воспроизводящихся схем мышления, отдавая предпочтение коротким, но при этом нестандартным и насыщенным мыслям»². К тому же коммуникативное содержание современных фреймированных социальных практик своим искусственным помещением в рамки сотовой и интернет-связи подвергается примитивизации и обеднению³. Таким изощренным образом реализуется проект на дерационализацию современного общества в интересах создания благоприятных возможностей для снижения интеллектуальных способностей социальных масс, качества и глубины социальных связей, разру-

фреймов однозначно ранжировать их в системе и наделять статусом подлинный/условный достаточно трудно.

¹ См.: Баранов А.В. Введение в прикладную лингвистику. – М., 2001. – С. 15.

² См.: Емелин В.А. Идентичность в информационном обществе. – М., 2018. – С. 98.

³ Так, текстовое сообщение и телефонный (Интернет-) звонок несет на порядок меньше информации, чувств и эмоций в сравнении с личным общением. «Сама природа коротких текстовых сообщений определяет разорванный и фрагментированный стиль коммуникации в духе постмодернизма и «клиповой» культуры. Количество таких текстов в разы превышает количество написанного в эпистолярном прошлом. Известно, что люди в мире больше пишут SMS, чем совершают телефонных звонков. При этом их ценность приближается к нулевой... У диалога SMS нет конца. Равно как нет глубины и смысла». (См.: Емелин В.А. Идентичность в информационном обществе. – М., 2018. – С. 272).

шения социальной консолидации членов общества, а также их оболванивания, обмана, манипуляции и т.п.

Между тем И. Гофман не случайно придавал игровому началу в теории фреймов особое значение. С позиции Б.С. Батыгина¹ игра у И. Гофмана представляется видом социальной практики, характеризующимся реальным обменом действиями и ресурсами для достижения определенной цели. Помимо этого, игровой аспект в череде сменяющихся фреймов заключается для актора в манипуляции или управлении содержанием и последовательностью их повседневно возникающего множества². В то же время И. Гофман оставляет за скобками своих исследований проблему поиска подлинного субъекта игры фреймами в современной социальной реальности.

Еще одним механизмом игрового в повседневности, объясняемым теорией фреймов И. Гофмана, является процесс их трансформации³ через однозначный (адекватный) и неоднозначный (симулякративный) варианты, которые в определенном отношении формируют конструктивное и деструктивное содержание социальных практик. Основной тип трансформации – переключе-

¹ См.: Батыгин Б.Г. Континуум фреймов: социологическая теория Ирвинга Гофмана (вступительная статья) // Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. – М., 2003. – С. 48.

² Так, даже на протяжении одного дня человек сменяет множество фреймов, требующих от него чередование и коррекцию смыслов социального действия в них. Дом, общественный транспорт, работа, кафе, магазин и опять дом, случайные встречи и запланированные свидания представляют собой сменяющиеся фреймы (с соответствующими правилами действия в них), воплощающие специфическую игру повседневности, имеющую различные смыслы в последней, в которой акторы преследуют свои цели путем обмена действиями и ресурсами.

³ Так, И. Гофман предлагает пять основных «ключей» или способов трансформации базовой системы фреймов: выдумка (make-believe), состязание (contest), церемониал (ceremonial), техническая переналадка (technical redoing), пересадка (regrounding), которые в явном и скрытом виде раскрывают исходную точку формирования игрового начала в социальных практиках. Среди них выдумка (make-believe), основанная на «игровом при творстве (playfulness)», наиболее мобильный способ трансформации, на который переключение в социальных практиках происходит широко и особенно легко. Состязание (contest) предполагает спортивные и азартные игры, которые И. Гофман считал прототипом социального действия. Техническая переналадка (technical redoing) также имеет игровые аспекты в своем понимании. К ней относятся пробные попытки, репетиции, испытания, одним словом – тренировки, а когда необходимо выполнить какую-то практическую задачу, говорят о подражании, имитации или упражнении.

чение – выступает, в общем, однозначным способом интерпретации некоторой социальной деятельности, уже осмысленной в базовой системе фреймов, а также ее перевод в другую систему координат¹. Эта система координат, в сущности, образует некоторую субъективную действительность, отражающую и моделирующую объективно существующие процессы и явления. Другим типом трансформации деятельности, предполагающем нерепрезентативно-симулякративные, а потому деструктивные аспекты социальных практик, выступает фабрикация. Фабрикация² предполагает, что один или несколько субъектов целенаправленно формируют у объектов игровых практик ложное, неадекватное восприятие происходящего³.

Таким образом, теория фреймов И. Гофмана представляет собой субъективистскую и индивидуализированную теоретическую конструкцию, создающую условия для дезориентации, дезадаптации, обмана или введения в заблуждение объектов и субъектов социальных практик, превращения их в игрушки и объекты манипуляции подлинных творцов фреймированной социальной реальности.

В 80–90 гг. XX века наметилась еще одно направление в исследовании социальных практик – акторно-сетевая теория (Б. Латур⁴, М. Коллон⁵ и др.), которая позволяет по-новому взглянуть на содержание и источники социального действия. По Латуре, «действовать – значит опосредовать

¹ См.: Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. – М., 2003. – С. 104.

² См.: Там же. С. 145.

³ Данный класс трансформаций объединяет достаточно распространенные в современных повседневных, политических, экономических, художественных и других практиках розыгрыши, инсценировку (имитацию как навязывание ложного представления о ситуации), обман, «патерналистские конструкции» (сокрытие информации во благо жертвы), проверки (введение жертвы в заблуждение для оценки ее действий), а также многочисленные формы преднамеренного изменения «верховной» действительности с ее «матрицей событий» или «схем интерпретации» в угоду достижения заинтересованным субъектом конкретных целей.

⁴ См.: Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. – М., 2014. – 384 с.

⁵ См.: Callon M. Actor-Network Theory // International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences. – Elsevier Sciences Ltd., 2001. – P. 62–66.

действия другого¹) актора. А акторами (актантами) могут стать кто и что угодно – лицо, организация, объект, такой как вирус гриппа в публичном пространстве и т.д.

Идея «пересборки» («сборки») социального Б. Латура привлекает внимание методологическими перспективами представления и использования игры в качестве «конструктора», «точки сборки» новых форм и видов социальных практик. В данной связи показателен феномен игрушки, выступающий в качестве объекта, средства, приспособления, выполняющего несколько функций: развлекательную (в спортивных играх, в цирке), развивающую (через игрушку, к примеру мяч, рапиру и т.п., спортсмен совершенствует свои физические данные), иницирующую² манипулятивную, утилитарную (спиннеры³), познавательную (когда игрушка как объект изучения участвует в экспериментальной проверке гипотезы исследования), социокультурную⁴ и т.п. Игрушки в данной связи являются

¹ См.: Латур Б. Об интеробъективности // Социология вещей. – М., 2006. – С. 190.

² Так, И. Гофман полагает, что «инициируют игру определенные предметы. Мячи и шары побуждают игру своим движением, которое кажется исходящим изнутри и целесообразным» (См.: Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. – М., 2003. – С. 104).

³ В рекламных публикациях спиннерам приписываются следующие достоинства: «развивает моторику и повышает чувствительность пальцев, особенно полезны изделия для восстановления работоспособности рук после разнообразных травм и переломов кисти; устройство оказывает антистрессовое воздействие: помогает сосредоточиться, устраняет волнение, снимает нервное эмоциональное состояние и раздражительность; игрушка будет отличным способом занять время при поездках в транспорте или при ожидании в длинной очереди; стимулирует развитие мануальной точности». (См.: Что такое спиннер, для чего он нужен? URL: <http://spinner-antistress.ru/cto-takoe-spinner/> (дата обращения: 28.08.2017)). Вместе с тем представленные плюсы спиннера можно достичь с помощью юлы, волчков, четок и других приспособлений, в том числе и медицинского происхождения. Однако, учитывая мощную и агрессивную рекламную компанию, спиннеры это практически бесполезный предмет, вокруг которого создана была мощная искусственная компания по его продвижению на рынок.

⁴ Наряду с этим, игрушки представляют собой предмет, раскрывающий определенные сущностные аспекты сложившихся в обществе социальных практик, поскольку в них закодирован смысл, далеко выходящий за их рамки. Так, в конструкторах датской фирма Lego и советских конструкторах представлены две глобальные тенденции детского творчества. В конструкторе Lego ровно столько деталей, сколько необходимо для создания того или иного предмета, фото которого представлено на коробке. Творчество ребенка здесь ограничено стремлением к предзаданному разработчиком результату и более напоминает сборку «пазла». Советский конструктор не ограничивал ребенка в конструировании, в твор-

основой для создания социальной инфраструктуры (стадионы, научно-исследовательские организации и т.д.) с характерными для ее функционирования социальными практиками (управленческие, педагогические, производственные и т.д.).

Помимо этого, «конструирование» социальных практик может осуществляться посредством и «неигрушечных» объектов (педоскоп¹ и т.д.) в целях, реализующих деструктивное содержание игры в целях получения выгоды, достижения геополитических целей и т.д. Так, ряд материальных объектов (вирусы), вовлеченных в практики международной конфронтации, способны инициировать деструктивные последствия в рамках многоходовой игры. К примеру, бактериологические лаборатории США в Грузии² и на Украине³, производя вирусы, своей целью имеют распространение новых штаммов вирусов (корь, свиной грипп, ботулизм и т.п.) на территории России, которые

честве. Из того количества и разнообразия элементов можно создать все, на что будет способна детская фантазия. Другим показательным примером является детский велосипед, сзади которого находится ручка для его толкания. Эта конструктивная особенность велосипеда отсылает к модели демократических отношений между «властью» (представленной мамой, папой или другим лицом, толкающим велосипед) и «народом» (ребенком). На первый взгляд может показаться, что ребенок («народ») управляет велосипедом и выбирает себе дорогу, а человек, толкающий велосипед («власть»), помогает ему в этом. Однако все, как и в реальном устройстве социума, гораздо сложнее. У толкающего («власти») есть возможность управлять рулевым колесом, о котором ребенок («народ») не подозревает.

¹ «Только в США в период с середины 20-х до середины 50-х гг. прошлого века в обувных магазинах установили более 10 000 педоскопов, с помощью которых можно было рассматривать кости стопы. Интересно, что продаже приборов способствовал страх покупателей перед плохо подобранной обувью – и, прежде всего, у детей. «Ваши ноги даны вам на всю жизнь», – напоминала покупателям соответствующая реклама, – потому обувь должна сидеть точно, особенно у детей. На фоне экономического спада 1930-х годов дополнительным аргументом было то, что хорошо сидящая обувь дольше служит, следовательно, благодаря прибору покупатели экономят деньги... Только после того как в 1945 г. были сброшены атомные бомбы на Хиросиму и Нагасаки, стали известны последствия лучевого поражения, и люди во всем мире осознали опасность электромагнитного рентгеновского излучения. В конце 1940-х гг. появилась масса исследований, которые доказали, что педоскопы чрезвычайно вредны для здоровья и в первую очередь детского» (См.: Шпитцер М. Антимозг: цифровые технологии и мозг. – М., 2014. – С. 19-20).

² См.: О биолaborаториях США по периметру России. Грузия и не только... Биотерроризм. URL: <https://eto-fake.livejournal.com/1468027.html> (дата обращения: 08.05.2019).

³ См.: Секретные лаборатории США: Украину поражают вирусы-мутанты. URL: <https://ukraina.ru/exclusive/20180914/1021134860.html> (дата обращения: 08.05.2019).

способны стать причиной эпидемий, причинения вреда экономике посредством увеличения числа нетрудоспособного населения и т.д.

Таким образом, важнейшей особенностью понимания смысла и природы социальных практик западными представителями феноменологического направления выступает их антропоцентрический и субъективистский характер, который создает условия для использования игры заинтересованными субъектами (военно-политические союзы, интеллектуальные центры, наднациональные структуры и т.п.) в деструктивном контексте в целях достижения господства, манипуляции, искусственного создания условных ситуаций и виртуальных реальностей, языковых игр софистического толка и т.п.

Отечественные исследования¹ социальных практик в контексте феноменологического подхода в определенной степени опираются на диалектико-материалистический подход. Их специфика заключена в апелляции к социально значимым целям и результатам (повышение эффективности, развитие и упрочение социальных институтов, социальной реальности и т.д.) Так, ряд мыслителей, ориентирующихся на субстанциональный характер социальных практик, воплотившихся в их институционализации и обусловленности социальной структурой и отношениями в государстве, дают следующие определения: «социальные практики представляют собой конкретные формы функционирования общественных институтов, общей же формой реализации конкретного социального института... служит совокупность соответствующих социальных практик»²; «социальные практики выступают способами бытия социальной реальности, проявляющими себя во множестве сфер социума и, в то же время, воспроизводящими социальные черты повседневной жизни

¹ См.: Громыко Ю.В. Деятельностный подход: новые линии исследований // Вопросы философии. – 2001. – №2. – С. 116-124.; Лекторский В.А. Деятельностный подход: смерть и возрождение? // Вопросы философии. – 2001. – №2. – С. 56-66; Щедровицкий Г.П. Избранные труды. – М.: 1995. – 800 с.; Волков В.В., Хархордин О.В. Теория практик – СПб., 2008. – 298 с. и др.

² См.: Заславская Т.И. О субъектно-деятельностном аспекте трансформационного процесса // Кто и куда стремится вести Россию? Акторы макро-, мезо- и микроуровней современного трансформационного процесса. – М., 2001. – С. 7.

индивида»¹; «социальная практика – это деятельность конкретно-исторического субъекта, направленная на систему общественных отношений с целью ее изменения и предполагающая использование социальных структур, институтов, организаций»².

Институционализированные социальные практики, таким образом, составляют основу социальной реальности, являются залогом ее становления и устойчивости, а также являются неотъемлемой частью социальных отношений. Социальные практики в таком контексте обусловлены специфическими социально-психологическими чертами, религиозными устоями и менталитетом российского народа, в котором Бог, власть, община (коллектив), социальные ценности и их примат над индивидуальным играют ведущую роль и определяют повседневность.

В рамках данного подхода игра в наиболее широком контексте представляется одним из продуктивных способов достижения основной цели существования социальных институтов – обретение и поддержание стабильности в ходе развития и преобразования социальной реальности. В более узком контексте игра должна служить реализации следующих целей социальных практик: в рамках функционирования институтов образования и науки – освоению бытия, моделированию фрагмента реальности, обучению и воспитанию и т.п., юриспруденции, судопроизводства – состязательности сторон, обороны и безопасности – разработке и внедрению оборонительных, контрнаступательных или превентивных форм и способов вооруженной борьбы, опирающихся на военную хитрость и т.д. Вместе с тем на использование игры в функционировании таких социальных институтов, как экономика (виртуализация финансов, спекуляции), политика (популизм, манипуляции общественным мнением и т.д.), семья и взаимоотношения в ней

¹ См.: Родионова В.И. Социально-философский анализ технологизации социальных практик в современном обществе: автореф. дис. ...канд. филос. наук. – Ставрополь, 2015. – С. 13.

² См.: Алексеев А.П., Васильев Г.Г. Краткий философский словарь. – М., 2010. – 496 с.

и т.д., в рамках социально-ориентированной традиции осмысления социальных практик необходимо налагать запреты и ограничения.

В итоге, под *социальными практиками целесообразно понимать деятельность конкретного актора (акторов), направленную на преобразование социальной реальности*. Многообразие подходов к осмыслению сути практики (социальных практик) позволило выявить две традиции их соотношения с игрой.

Первая традиция, характерная для эстетико-онтологического (Платон), теологического (Николай Кузанский, Фома Аквинский и т.д.), объективно-идеалистического (Г. Гегель), диалектико-материалистического (К. Маркс, Ф. Энгельс и т.д.), отечественного феноменологического (Т.И. Заславская, В.И. Родионова и т.д.) подходов к осмыслению практики, (социальных практик) связана с приоритетом социального и трансцендентного (Абсолютная идея, Логос и т.п.) в них. Данная традиция понимания сущности практики (социальной практики) обуславливает ориентацию на понимание и использование игры как конструктивной практики, направленной на преобразования социальной реальности посредством достижения социальнозначимых целей и результатов (освоение бытия, моделирование, обучение, воспитание, социализация, передача опыта и т.д.).

Вторая традиция, представленная в телеологическом (Аристотель), номиналистско-теологическом (У. Оккам, Д. Скот и др.), эмпирическом (Д. Юм), прагматическом подходах (Ч.С. Пирс, У. Джеймс, Дж. Дьюи и др.), западном варианте феноменологического (Л. Витгенштейн, И. Гофман, Б. Латур, А. Шюц и др.) подхода связана с воплощением субъективно-идеалистических основ практик (социальных практик), а также антропоцентричных, индивидуалистических и скептических мотивов социального действия, актуализирующих процессы социальной атомизации и конфронтации. Подобное понимание сущности практики (социальной практики) создает условия для использования игры в качестве способа разрушения, разобщения

и стагнации сфер и фрагментов социальной реальности через достижение деструктивных целей (господства, выгоды, манипуляции, обмана, создания альтернативы бытия, оболванивания, отвлечения и т.д.).

1.2. Проблема игры в основных типах мировоззрения

Роль игры в современных социальных практиках противоречива. С одной стороны, игра является их неотъемлемой частью, но с другой стороны – определенной оппозицией повседневности, обладающей специфической системой взглядов, оказывающей влияние на мировоззренческие основы обыденной реальности, изменяющей ее и являющейся основой для формирования у акторов тех или иных целей и результатов. В таком случае целесообразно рассмотреть специфику и содержание игры как социальной практики в основных типах мировоззрения.

Первым типом мировоззрения, в рамках которого игра раскрывается как один из способов достижения целей и результатов, является *мифологическое*. Так, миф в этимологическом контексте предстает как «речь, слово, сказание, предание» о мире, месте человека в нём, о происхождении всего сущего, о богах и героях¹. На уровне явления миф воплощается как «древнее представление о мире, результат его освоения; сюжетно оформленная и персонифицированная догматическая основа религии; используемые в искусстве древние мифы, которые функционально и идейно переосмыслены, превращены, по существу, в художественные образы; относительно устойчивые стереотипы массового обыденного сознания, обусловленные недостаточным уровнем информированности и достаточно высокой степенью доверчивости; пропагандистские и идеологические клише, целенаправленно формирующие общественное сознание»². В своей наиболее глубокой

¹ См.: Миф. URL:<https://ru.wikipedia.org/wiki/Миф> (дата обращения: 18.05.2018).

² См.: Пивоев В.М. Мифологическое сознание как способ освоения мира. – Петрозаводск, 1991. – С. 14.

сущности феномен мифа раскрыл Э. Кассирер¹, полагающий его формой осознания общественным человеком своей общественной, прежде всего родовой, организации. В мифе природа выступает как средство изображения человека, как зеркало, в которое он смотрится и видит в нем себя, но не осознает этого. Синонимичным точке зрения Э. Кассирера является мнение Ю. Лотмана², полагающего, что «миф как бы императивно предъявляет каждому человеку матрицу его личности, позволяя ему идентифицировать себя на уровне своей первосущности»³. Иными словами миф, в первую очередь предстает как одна из первичных форм духовно-практического освоения человеком себя и мира через представление и усвоение содержания социальной и природной действительностей в сказаниях, притчах и т.д. и их переживание, благодаря которым человек будет действовать в материальном и духовном мире, изменяя себя и их.

Игра в мифологическом мировоззрении занимает одно из значимых мест и может быть представлена не только его механизмом⁴, но и выступать одним из источников духовных практик самопознания, самоидентификации и ориентации в мире через мифотворчество. Наиболее вероятным пространством и воплощением игры в мифологическом мировоззрении являются мифопоэтические практики⁵, основной отличительной чертой которых является использование игры воображения в рамках построения

¹ См.: Кассирер Э. Язык и миф. К проблеме именования богов // Кассирер Э. Избранное: Индивид и космос. – М.; СПб., 2000. – 654 с.

² См.: Лотман Ю.М. Статьи по типологии культуры. Вып. 2. – Тарту, 1973. – С. 3-40.

³ См.: Поэтика мифа: Современные аспекты. – М., 2008. – С. 12.

⁴ «Игра в мифе – не банальный, а загадочный и неуловимый, фантазмагоричный феномен бытия культуры и человека, она предшествует мифотворчеству, порождая его, составляя его природу. Миф как произведение искусства есть игра. Чтобы понять игру и игровую природу мифа, необходимо быть не сторонним наблюдателем, а включенным в нее актором» (См.: Яковлева Е.Л. Игровая природа мифа как семиотического образования: автореф. дис. ...докт. филос. наук. – Казань, 2011. – С. 8)

⁵ Под мифопоэтическими практиками целесообразно понимать вид социальных практик, заключающийся в игровом конструировании и переживании системы взглядов, отражающих умозрительно сформированные связи между природой, обществом и человеком в форме этиологических, космогонических, героических, эсхатологических, исторических и иных сказаний, преданий, повествований и т.д.

образов и связей универсума, обусловленных взаимоотношениями богов, героев и людей¹. Между тем мифологические практики характерны не только для социальных процессов и практик античности, их функции реализуются и в современности.

Так, *мировоззренческая* функция мифопоэтических практик связана с продуцированием антропоморфной, чувственно-наглядной и эмоционально-окрашенной системы взглядов на природу, человека, общество и взаимоотношения между ними, в которых игра воображения в отношении построения целостного взгляда на универсум занимает значимое место. К таковым мифам относятся древнегреческие, древнеегипетские и др., представляющие первичную онтологическую концепцию функционирования природы и социума². Современные мифы из-за влияния научного мировоззрения не обладают потенциалом целостного описания

¹ Показательна в данной связи система шумерских богов, определяющая их мифологическое мировоззрение и онтологию: главным богом у шумеров считался Ан (другое написание – Ану). Он существовал еще до отделения Земли от Неба. Его изображали в качестве советника и управляющего собранием богов. Энлиль (Эллиль) считался шумерами вторым по важности богом. Его называли владыкой Ветром или господином Дуновением. Это существо управляло миром, расположенным между землей и небом. Своеобразным «анти-Энлилем» был Энки (Эа) – господин земли. Он считался покровителем пресных вод и всего человечества в целом. Господину земли предписывались черты умельца, мага и искусника, обучившего своим навыкам младших богов, которые, в свою очередь, делились этими навыками с обычными людьми. Помимо трех великих богов, в шумерской мифологии были еще и так называемые старшие боги, или боги второго порядка. К этому сонму причисляется Инанна. Больше всего она известна как Иштар. Богиня считалась связанной с планетой Венерой и силой воинской и любовной страсти. Она воплощала в себе человеческие эмоции, стихийную силу природы, а также женское начало в обществе. Инанну называли девой-воительницей – она покровительствовала половым отношениям, но сама никогда не рожала. Это божество в шумерской мифологии связывалось с практикой культовой проституции и т.д. (См.: Шумерская мифология кратко. URL: <http://fb.ru/article/275504/shumerskaya-mifologiya-kratko> (дата обращения: 18.05.2018).

² Так, в религиях первобытных народов огромную роль играла Богиня-Мать. Первоначально она мыслилась как одушевленное целое всей природы. Она была родительницей богов и людей. Но постепенно боги заслонили ее образ, и она осталась как некая тень позади пантеона. В мировоззрении древних, будь то вавилоняне или греки, она играла роль Судьбы, Рока. Символом ее надолго осталась Бездна Океана. Поэтому некоторые греческие мыслители учили, что мир возник из воды. Постепенно она стала рисоваться как природная Необходимость, Анаanke. (См.: Мень А.В. История религии: в 7 т. – Т. 1. – М., 1991. – С. 55).

действительности, но способны отразить попытки личностного освоения ее фрагментов (политические, экстрасенсорные и т.д.).

Из мировоззренческой функции вытекает *объяснительная*. Объективность объяснительного потенциала мифопоэтических практик сомнительна, однако они способствуют достижению результата «закрытия» некоторых «белых пятен» в обыденном мировоззрении человека и общества. Так, для древнего человека приручение огня ассоциировалось с Прометеем, обретение письменности – с Тевтом. Современный человек также не чужд мифологических объяснений ряда современных событий и процессов: всплеск раковых заболеваний головного мозга благодаря использованию сотовых телефонов, реальность телевизионных образов и т.д.

Наряду с этим, мифопоэтические практики с их игровой сутью выполняют сугубо *утилитарные* функции в форме реализации как конструктивных, так и деструктивных целей. В частности, используются в политических целях (достижения господства одной социальной группы над другой¹, придания божественного статуса захватившей власть исторической личности² или научного обоснования посредством дарвинизма и евгеники как мифологизированных обоснований превосходства англосаксов над другими нациями³), в целях искажения истории⁴, получения прибыли¹ и т.д.

¹ Ж. Сорель в своей книге «Размышления о насилии», характеризовал миф как стихийный и синкретичный, неоправданный, нелогичный и иррациональный, являющийся набором слов и образов, который «только через интуицию, еще до любого осознанного анализа, пробуждает определенный набор чувств, связанных с проявлением борьбы» (Цит. по: Фридман Л. Стратегия: Война, революция, бизнес. – М., 2018. – С. 355).

² Так, около 3000 г. завершилось постепенное объединение египетских областей (номов). Объединение, как об этом свидетельствуют предания и памятники, возглавили вожди клана Гора. И Гор стал изображаться в виде сокола, и его отождествляли с Божественным Солнцем, которое боготворилось всеми египтянами. Сверкающий Ра был живым символом Единого, а его общенациональный культ был, возможно, отзвуком древнейшего египетского сонма богов (См.: Мень А.В. История религии: в 7 т. – Т. 2. – М., 1991. – С. 67).

³ См.: Эстулин Д. Трансэволюция. Эпоха разрушения человека. – М., 2015. – С. 12, 273-274, 276.

⁴ Современные мифы также направлены на продуцирование онтологических основ мироздания и выступают зачастую системой взглядов искусственного или естественного происхождения на аспекты повседневности или сути глобальных процессов,

Социализирующая функция мифопоэтических практик связана с необходимостью вовлечения подрастающего поколения в жизнь племени, рода, определенной социальной группы для подготовки к коллективной охоте, для тренировки, этнической самоидентификации и т.д., а также «для более глубокого отражении новых этических норм и ценностей новой идеологии, через воплощение одной из самых распространенных бинарных оппозиций – борьбы добра и зла»². В коллективной жизни через унифицированное мифологическим мировоззрением сознание как первобытный, так и современный человек и социум добиваются единства, приобщаются к социальной памяти общины, минимизируя тем самым социальную напряженность и конфликтогенность в последней.

Ритуально-обрядовая функция мифопоэтических практик связана с созданием, хранением, освоением и распространением смыслов, положенных в основу мифологического мировоззрения в прикладных целях. Так, к примеру, в детских играх (салки (как имитация ловли и клеймения скота), жмурки (как имитация поиска спутника жизни по наитию) и т.д.), в

сформированные нередко заинтересованными субъектами (продуктивности и безопасности современной экономической модели развития американского образца, «миролюбивости» американской политики и т.д.). Особое место занимают исторические мифы (завещание Ленина, Катынь, письмо Зиновьева английским коммунистам, секретный дневник Гитлера и т.д.) (См.: Съянова Елена. Исторические фальшивки. Предыстория. Развенчание мифов. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Rq45wIJTjII> (дата обращения: 24.09.2017.)), основная цель которых заключается в достижении вполне конкретных целей одним из противоборствующих субъектов социальной борьбы: в случае с завещанием Ленина – это дискредитация ряда оппонентов и Сталина в том числе, письмо Зиновьева стало одной из причин проигрыша лейбористов на выборах в английский парламент 29 октября 1924 года, срыв договора о торговых отношениях с Англией и поставки крупной партии паровозов в СССР и т.д.

¹ Так, современные мировые бренды (Coca-Cola, Ferrari, Chanel и т.д.) представляют собой искусственно созданный миф со всеми свойственными ему атрибутами (нелегкий, но славный путь основателя, «прорывные» решения для расширения бизнеса, влияние бренда на повышение социального статуса и т.д.), которые создают у потенциального покупателя «благотворное» отношение к товару и образ, вынуждающий его совершить покупку. В результате мифологизация брендов создает образ исключительности покупателя, «поднимает» его социальный статус, тем самым еще более мотивируя общество к потребности в брендовой продукции.

² См.: Кичигина А.Г. Миф и изобразительная деятельность человека: к постановке проблемы // Омский научный вестник. – 2006. – №10. – С. 321.

политических играх (обоожествление власти с целью ее упрочения в древности¹, мифологизация образов государственных деятелей, театрализация политической деятельности и т.п.). Й. Хейзинга не без основания утверждал, что «в мифе и в культе рождаются великие движущие силы культурной жизни... Поэтому и они уходят корнями в ту же почву игрового действия»². Культ, обряды и ритуалы воплощают коммуникативную суть мифологического мировоззрения, сконструированного благодаря мифопоэтическим практикам, призванную связать повседневную действительность с миром сверхъестественных существ и природных явлений как в прошлом³, так и в современности.

Таким образом, игра в мифологическом мировоззрении представлена мифопоэтическими практиками, которые опираются на искусственное создание и использование в качестве знания о реальности космогонических, героических, эсхатологических, исторических, политических и иных мифов, направленных на решение проблем самопознания, самопрезентации и самоидентификации в социальной реальности. Наряду с этим, мифопоэтические практики ориентированы на достижение как конструктивных (социальная консолидация, унификация сознания, систематизация взглядов, исторически первый способ освоения реальности,

¹ «Существует предположение, что Мина и его династия были пришельцами, благодаря своей энергии сумевшими утвердить божественную власть фараонов в Египте. С именем Мины связаны первые обряды, которые впоследствии неизменно совершали все египетские монархи. Эти обряды носили магический характер. Царь, венчаясь двойной короной, совершал торжественный ход вокруг белой стены Мемфиса. Это должно было предохранить Египет от вражеских козней. Царь проводил первую борозду плугом, чтобы пробудить силы земли, бросал в Нил папирус с приказом, чтобы начался разлив. Таким образом, фараон через обряды и культы восхождения на престол показывал факт сосредоточения в своих руках власти над всей Вселенной, над стихиями и над людьми». (См.: Мень А.В. История религии: в 7 т. – Т. 2. – М., 1991. – С. 67.).

² См.: Хейзинга И. *Homo ludens*. Человек играющий. – М., 1992. – С. 14.

³ Так, с древних времен обряд имел возможность организовывать особого типа коммуникацию: это коммуникация как межличностная, так и магическая коммуникация с потусторонним миром. Как отмечал российский востоковед А. Маслов, характерным явлением сакральной коммуникации между человеком и потусторонним миром также необходимо считать жертвоприношение. «По сути, речь здесь идет о двух типах священной коммуникации: один тип – между людьми, другой – между духами» (См.: Маслов А.А. Китай: колокольца в пыли. Странствия мага и интеллектуала. – М., 2003. – С. 65).

формирование духовных ориентиров и т.д.), так и деструктивных (достижение господства, повышение эффективности управления социальными группами, обман, принуждение к статусным покупкам и т.д.) целей и результатов заинтересованными субъектами.

Содержание игры в *религиозном* мировоззрении обусловлено спецификой верований, а также местом и ролью, которую она выполняет в обществе. Общепринято религию рассматривать как совокупность моральных, социально-психологических, организационных и иных элементов¹, важнейшим среди которых является специфическое отношение человека к миру и самому себе ², основанное на познании Истины бытия³, заповедей и принципов подлинного существования, содержания религиозных ценностей и т.п. и следовании им.

В таком случае проблема игры в мировоззрении основных мировых религий будет иметь двоякое решение: с одной стороны, ее содержание воспринимается в качестве одного из способов религиозного познания и существования, сопровождающегося соответствующими духовными практиками, отправлением культа и т.п. (буддизм⁴, индуизм¹ и т.д.), с другой

¹ «Мировосприятие, свод моральных норм и тип поведения, которые обусловлены верой в существование «иного», сверхъестественного мира и существ – духов, богов или Бога, разумно сотворивших и творящих все материальные и духовные формы бытия, а также совокупность ритуалов и магических действий (культ), обеспечивающих связь человека с потусторонними силами, и соответствующие (церковные) организации и объединения верующих» (См.: Религия // Новая философская энциклопедия. URL:http://philosophem.ru/publ/ehnciklopedii/novaja_filosofskaja_ehnciklopedija/religija/31-1-0-2720 (дата обращения: 19.05.2018).

² «Духовная формация, особый тип отношения человека к миру и самому себе, обусловленный представлениями об инобытии как доминирующим по отношению к обыденному существованию реальности». (См.: Забияко А.П. Религия // Энциклопедия религий. – М., 2008. – С. 1069-1073).

³ См.: Мень А.В. История религии: в 7 т. – Т. 1. – М., 1991. – С. 179.

⁴ Так, игра в оригинальной форме представлена в буддизме в качестве бодхичитты, которую называют Родом Махаяны и Будды, то есть тем, что делает возможным и обуславливает становление на махаянский путь, продвижение по нему и обретение конечного плода – положения Будды (См.: Гедун Тендар. Общее исследование «Абхисамаяланкары» Майтреи. – XI., 141 л. // The Asian Classics Input Project. Release Three. – Washington, 1993. Catalog # S 0009, л. 108А). «Главное противоречие феномена бодхичитты: чтобы служить Родом Махаяны и Будды, бодхичитта должна ориентировать на личное спасение всех существ, однако данная цель в принципе недостижима.

стороны – выступает как одно из препятствий на пути обретения Бога, понимания и следования его заповедям (православие², ислам).

Это приводит к мысли о несерьезности бодхичитты. Поскольку же наличие феномена бодхичитты является фактом религиозной жизни множества махаянистов, то, очевидно, в нём органично сочетаются серьёзность и несерьёзность. А подобное сочетание, по мнению Й. Хейзинги, характерно именно для игры» (См.: Хейзинга Йохан. *Homo Ludens*. – М., 1992. – С. 37).

Наряду с этим, буддизм отмечается как религия, серьезно относящаяся к феномену игры и постулирующая ее в качестве модели мира. Так, шахматы являются изобретением буддистов. Мысли о связи шахматной игры и буддизма неоднократно высказывались в шахматной литературе. Так, в журнале «Шахматы в СССР» (1951 год, №10, С. 302-306) была опубликована статья З. Ходжаева и Ф. Дюммеля «Новые данные по истории шахмат». Авторы процитировали «Шахматный листок» 1897 года № 2-3: «ещё в конце прошлого столетия (19 век) историки согласились с тем, что шахматы – плод творчества буддистов. Иначе нельзя объяснить, почему в Индии найдено так мало санскритских рукописей, упоминающих о шахматах (См.: Буддизм и чатуранга. URL: <http://thaichess.narod.ru/index/0-11> (дата обращения: 19.05.2018)).

¹ «В индуизме мы не найдем ничего от привычной для нас библейской суровости. Он скорее напоминает нескончаемую, многоцветную, виртуозную игру, в которую вовлечено все живое и в которой невозможно не участвовать. Все образы мира явлений, как и сам этот мир, воспринимаются как мимолетная игра быстро сменяющихся форм. Здесь мы находим самые разные виды игры: языковую и ритуальную игру, философский диспут и эротические забавы, праздник как игровое действие и власть как жестокую игру. Первым в этом ряду «игроков» стоит назвать язык. Он не просто обозначал реальность, а творил и моделировал мир, подсказывал, как его воспринимать.

Два индуистских понятия выразительно передают эту многоцветную божественную игру – иллюзии майя и игры лила. Танцующий Шива, бог космической игры, с помощью этой магической силы майя в танце порождает видимость всех существ и вещей в мире. Но майя — это и не что иное, как неведение, то есть не просто невежество или ложное знание, но единственный доступный человеку способ восприятия мира и вместе с тем способ его существования. Весь этот феноменальный мир, этот красочный, быстротекущий и умопомрачительно захватывающий спектакль – не более чем иллюзия, навеянная неведением... Другой термин лила, означающий «игру», «притворство», «развлечение», применимое обычно к деяниям бога, которые он легко, играючи совершает по собственной воле; эти деяния воспроизводятся в народных мистериях» (См.: Альбедиль М.Ф. *Вечная Индия. Духовный путеводитель*. – СПб., 2013. – С. 22, 27).

² Данный тезис относится, в первую очередь, к театру как притворству и азартным играм. Святые отцы первых веков употребляли слово «игра» только в отрицательном значении. Прежде всего, это было связано с тем, что античный театр (утерявший к эпохе расцвета христианства свою сущность, связующую человека с божественным – А.Н.) представлял собой место культового разврата и всевозможных пороков (См.: Басманов Н. *Христианство и игра*. URL: <http://www.bogoslov.ru/text/5640890.html#2720> (дата обращения: 19.05.2018)). Азартные игры также не признавались богоугодными практиками. Так, А.В. Кураев полагает, что «азартная игра – нарушение заповеди «Не искушай Господа Бога своего». Игра – нетрудовой способ получения богатства. Если это не труд – значит, надежда на чудо. Источник всякого чуда – Бог. А всякая надежда на чудо, не связанная с молитвой, неприемлема для православного верующего. Еще плохо то, что возникает азарт. Азарт клиширует сознание. Все остальные люди для игрока или перестают существовать, или сводятся к одной какой-то своей функции. В пылу азарта человек

Помимо этого, религиозные истоки прослеживаются в содержании ряда спортивных и детских игр (игра с воздушным змеем¹, футбол², классики³ и т.д.) и организованных соревнований (Олимпийские, Дельфийские, студенческие, военные и другие игры), которые выполняли культовую, социализирующую, селективную (отбор наиболее быстрых и сильных воинов, которые в будущих сражениях станут ядром сражающихся за свое государство); миротворческую (на время игр прекращались все войны); коммуникативную (создание площадок для общения элиты и заключения торговых и военно-политических союзов, упрочение связей с союзниками); развлекательную; консолидирующую и др. функции.

В то же время другие типы игр (азартные и театр как лицедейство, притворство, лукавство) в контексте религиозного мировоззрения выполняли

несвободен. А то, что делает человека несвободным, осуждается православной традицией. Игрока «плющит» страсть. Одномерность человеческой страсти приводит к «расчеловечиванию», примитивизации человеческой жизни. В состоянии азарта чаще всего мысли о Всевышнем не будет места, а если эта мысль появится, то Господь будет восприниматься просто как генератор вожделенного материального блага, только и всего. То есть это какая-то языческая молитва, в которой нет места покаянию, благодарению, переживанию Божественного спасения. Словно призыв к языческому идолу: «Дай мне большое стадо, иначе я тебя вечером не покормлю!» Чисто языческое, эксплуатационное отношение к Богу. И, наконец, игромания, зависимость от игрового аппарата, от рулетки – это начало деструкции психики, семейной, трудовой, социальной жизни человека. И церковной, конечно, тоже» (См.: Кураев А.В. Богословие игры. URL: <https://kot-begemott.livejournal.com/2438438.html> (дата обращения: 19.05.2018).

¹ Как пишет Р. Кайуа, игра с воздушным змеем в древнем Китае подразумевала символическое представление человеческой души, которая соединяется тонкой нитью с человеком, который пока жив, с ней связан, не давая ей улететь в небо. В Корее воздушный змей служил козлом отпущения, с помощью которого греховная община избавлялась от бед.

² Так, у майя существовала игра в мяч, который олицетворял человеческий плод какместилище человеческой души, а площадка для игры, к которой необходимо было спускаться по лестнице, означала преисподнюю. Целью игры было проникновение в «пещеру», которую представляли собой кольца, висящие на краях площадки. Сама игра представляла собой процесс рождения человека, душа которого ранее принадлежала умершему и находится в преисподней, и теперь ждет положительного исхода игры – попадания в кольцо, означающее возвращение души в реальный мир. Наряду с этим, игра в мяч могла рассматриваться как ритуал прорицания (через символику чисел – ударов мяча, прыжков, забитых мячей и т.д.), как обряд инициации, как победный танец, как очищение души, которая все же вернется в мир после игры, а игроки воспринимались зрителями как герои, пребывающие в царстве богов.

³ Игра в классики символизирует лабиринт, в котором затерялась человеческая душа (представляемая в игре в образе камня). Задачей же человека было освободить ее.

неоднозначные социальные функции. Так, в религиях Древней Греции азартные игры были широко распространены как в качестве развлечения (игра в кости и т.п.), так и элемента религиозной онтологии¹. Однако авраамические религии (христианство, ислам, иудаизм) практически полностью выводят азартную игру² и театр (как форму развращения³, греховного развлечения, обмана и извращения реальности⁴, способа совершенствования технологий обмана через лицедейство⁵ и т.п.) за рамки богоугодных социальных практик. В христианстве же исключение составляет музыка⁶ и театр как особая форма ритуала¹, способ постижения божественной

¹ Так, Зевс со своими братьями Посейдоном и Аидом, став властителями Вселенной, бросили жребий, чтобы решить, кому достанется та или иная ее часть. Зевс выиграл Олимп. Посейдон – морские глубины, а Аид – подземный мир. В качестве игровой кости, которая должна была стать инструментом в таком ответственном деле, как дележ сфер влияния, они решили использовать астрагал – бабку или надкопытный сустав любого животного. Астрагал представлял собой прямоугольник с закругленными торцами размером в две игральные кости, сложенные вместе. На четыре плоские стороны наносились цифры или символы, а для бросков брали чашу или вазу. Чаши, специально изготавливавшиеся для этой цели, по форме напоминали сам астрагал (См.: Азартные игры Древней Греции. URL: <http://cascasino.ru/istoriya-azartnih-igr/azartnie-igri-drevnei-grecii.php> (дата обращения: 19.05.2018).

² О губительности азартных игр существует следующий аят в Коране: «О те, которые уверовали! Воистину спиртное, азартные игры являются мерзостью из дел Сатаны. Сторонитесь же этого! Возможно, вы преуспеете. Поистине Сатана хочет посеять между вами вражду и ненависть через алкоголь и азартные игры и отвратить вас от упоминания Аллаха и от молитвы-намаза. Не прекратить ли вам заниматься этими скверными и гнусными делами?!» (Коран, 5:90, 91).

³ «Театр есть собственно храм Венерин. Под видом воздаяния чести богине, богомерзкое место сие обоготворено в мире» (См.: Тертуллиан. О зрелищах // Творения Тертуллиана, христианского писателя в конце второго и в начале третьего века. 2-е изд. – СПб: Издание Кораблева и Силякова, 1849. – С. 141).

⁴ См.: Иоанн Златоуст о лицедеях. URL: <https://elitsy.ru/communities/84094/1149815/> (дата обращения 07.07.2018).

⁵ Ю.М. Лотман, раскрывая неигровую, атеатральную сущность христианства считает, что «игра словами, обнажающая условную природу знака и превращающая договор в обман, возможна в отношении к черту, змею, медведю, но немыслима в общении с Богом и миром святости» (См.: Лотман Ю.М. О роли типологических символов в истории культуры // Семиосфера. – СПб., 2000. – С. 374).

⁶ Священное Писание применяет глагол «играть» в основном к музыкальным инструментам. «Давид же и все Израильяне играли пред Богом из всей силы, с пением, на цитрах и псалтирях, и тимпанах, и кимвалах и трубах» (1 Пар. 13:8). Но также в Писании можно найти строчки об играющих детях, об играющих животных. «Горы приносят ему пищу, и там все звери полевые играют» (Иов. 40:15), отроки и отроковицы, играющие на улицах (Зах. 8:5), пророк Иоанн, младенцем взыгравший во чреве (Лук. 1: 41). Игра в Священном Писании – это естественное выражение радости, и не просто естественное, но

сущности², объяснение библейского сюжета, топос духовной победы³, декламация, рассказ, театрализованное шествие⁴ и т.п.

Наибольшее распространение игра как способ достижения целей и результатов, лежащих за пределами подлинного религиозного мировоззрения, но имитирующего последнее (с помощью манипуляции религиозными догматами и их содержанием, эклектичного сочетания религиозных верований⁵), получила в рамках псевдорелигиозных практик⁶ саентологов, каббалистов и т.п., а также ряда экономических структур (крупные

угодное Богу выражение ликования, связанное со славословием (См.: Басманов Н. Христианство и игра. URL: http://www.religare.ru/2_114722.html (дата обращения: 19.05.2018).

¹ В результате «в Средние века театр развивался в двух формах: народной и официально-религиозной. Религиозный театр восходит к литургической драме, исполнявшейся как часть церковной службы. В XIII–XIV вв. возникают обособленные от службы самостоятельные жанры церковных постановок – мистерия, миракль, в которые проникают народные мотивы и представления» (См.: Боров Ю.Б. Эстетика. – М., 1969. – С. 315).

² См.: Табаров М. Театр Маулану и театральность зикров и самаъ. – Душанбе, 2009. – С. 52.

³ См.: Иоанн Златоуст. Похвала святому священномученику Игнатию Богоносцу. URL: <http://www.rusfront.ru/6919-svyatitel-ioann-zlatoust-pohvala-svyatomu-svyaschennomucheniku-ignatiyu-bogonoscu.html> (дата обращения 07.07.2018).

⁴ См.: Талыбзаде А. Театр и театральность в культуре ислама. URL: <http://lib.znate.ru/docs/index-7598.html?page=8> (дата обращения 07.07.2018).

⁵ Например, «АУМ Сенрике» – «Религиозная корпорация АУМ Сенрике», или «Учение истины АУМ». Название расшифровывается с японского языка как «Путь к истинной энергии познания». Основатель данной организации буддист Садзуо Мацумото после семи лет пребывания в Гималаях взял себе новое имя – Секо Асахара и был провозглашен «Духом истины» и рассматривался одновременно как «Будда, Христос, Индра, король асуров, строитель мировых пирамид, основатель цивилизации каменного века, воплощение человеческих знаний, слуга Шивы, других буддийских и индийских божеств». Распространялись его откровения – «Инициация», «Махаяна-сутра», «Учение истины», «Татхагата Абидамма» и переводы древних книг. Объявленное эзотерическим учение состоит из 20 «ступеней секретных техник». Последователям предлагается нарочито затуманенная смесь буддизма, даосизма, индуизма, христианства, фантастики, оккультизма и терроризма (См.: Ямалов М.Б. О псевдорелигиозной практике «эпохи перемен». URL: http://www.promegalit.ru/public/799_marat_jamalov_o_psevdoreligioznoj_praktike_epokhi_peremen.html (дата обращения: 22.05.2018)).

⁶ Под псевдорелигиозными практиками будут пониматься деструктивные социальные практики, имитирующие религиозные в целях достижения материальной выгоды, манипуляции социальными группами и индивидами, в целях повышения эффективности управления в корпорациях, подготовки к участию к террористическим актам, достижения господства и т.д.

корпоративные сообщества¹ и т.п.). Так, саентология, опирающаяся на псевдонаучную базу своих постулатов и принципов, выступает средством обогащения ее основателей благодаря игре на стремлении людей к успеху, восстановлению здоровья, навязыванию им сомнительных оздоровительных практик (одитинг и т.п.). Неоязычество как театрализация архаики и фэнтези, в которой отсутствует свойственная основным мировым религиям борьба добра со злом, способствует толерантному отношению к последнему, его принятию и признанию за ним равного права на существование, а не искоренения. В то же время неоязычество как следствие ущемленного национального самолюбия, не позволяющее поклоняться чужому «еврейскому Богу», одним из своих результатов имеет национализм². Широкое распространение получили псевдорелигиозные практики в корпоративной культуре, насаждаемые в интересах получения большей прибыли³. Серьезные опасения вызывает их использование в качестве способа привлечения членов в террористические

¹ См.: Тихомирова Е.Г. «Маскарад имен» – псевдонимика (альтернативные самопрезентации) // современные проблемы науки и образования. – 2013. – №1. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=7741> (дата обращения: 22.05.2018); Устинкин С.В. Современные псевдорелигиозные организации: особенности, классификация, технологии противодействия. – Соликамск, 2008. – 214 с. и др.

² Так, в фашистской Германии проводилась целенаправленная работа по возрождению язычества как синтеза верований древних германцев и истинного, «еще не отравленного евреями» христианства и оккультизма XIX века. (См.: Неоязычество: религиозный культ или азартная игра. URL: <http://www.micha-licha45.livejournal.com/14084.html> (дата обращения: 05.09.2017)).

³ Псевдорелигиозные корпоративные культы появляются в коммерческой среде в некоторых компаниях с яркой индивидуальностью и корпоративной душой, управляемые сильными харизматическими лидерами. Зарождается так называемая бренд-религия со своим бренд-раем, с конечной задачей формирования псевдо-веры не только у сотрудников фирмы, но, прежде всего, у возможно большего количества потребителей. Возникают различные системы контроля глобального рынка и манипулирования (в том числе и духовного) людьми. Эти системы могут принимать действительно глобальный, всеобъемлющий, всепланетный характер в случае межнациональных корпораций и объединений. Отметим, что указанное явление – асимптотический предел эволюции протестантизма как вероучения, порожденного искушениями разума и эмоций, в свою очередь создавшего капитализм и современный рационально-прагматический образ жизни. В таком обществе товаром становится все, даже совесть, духовность и сама жизнь. (См.: Хвыля-Олинтер А.И. Голос Совести. – 2005. – №1. – URL: http://www.k-istine.ru/mlm/mlm_hvylya-olinter.htm (дата обращения: 22.05.2018)).

группировки¹. Нельзя не отметить в данной связи также признаки псевдорелигиозных практик² в деятельности «заигравшегося» католичества и его роли в появлении протестантизма как религиозной основы и специфического мотиватора формирования капитализма, а также напористой и откровенно захватнической экономической и политической деятельности его акторов в мире.

Помимо этого, роль и место игры в религиозном мировоззрении является одним из факторов устойчивости социальных групп, наций и стран как глобальных субъектов к актам внешней манипуляции. К примеру, использование игры в индуизме в форме иллюзий майя (порождающей видимость всех вещей в мире) и лила (развлечение, притворство) создало социально-психологические условия, специфическое культурное пространство и общественное мнение, толерантное к деятельности собственных тиранов и внешних завоевателей, и воспринимаемое верующими в форме наказания богов, кармы. Причем данной мировоззренческой спецификой индуизма активно пользовались протестантские и католические глобальные акторы,

¹ Так, идеолого-пропагандистская и информационная деятельность международных такфиритов выступает дополнительным, не основным видом деятельности экстремистов и террористов, и призвана обеспечивать постоянный приток носителей идеологии радикального исламизма в ряды «моджахедов», а также оправдывать соответствующими псевдорелигиозными постулатами специфическую диверсионно-террористическую практику боевиков. Собственно исламистски обусловленный терроризм, как специфическая политическая практика, постоянно видоизменяется, приспособляясь к динамическим трансформациям в мире и регионах. (См.: Добаев И.П. Дискурсивные практики геополитической идентификации России в условиях глобализации и регионализации. URL: [https://www.geopolitica.ru /article/diskursivnye-praktiki-geopoliticheskoy-identifikacii-rossii-v-usloviyah-globalizacii-i](https://www.geopolitica.ru/article/diskursivnye-praktiki-geopoliticheskoy-identifikacii-rossii-v-usloviyah-globalizacii-i) (дата обращения: 05.09.2017).

² Одной из причин упадка католического христианства являются отказ от поисков Истины, забвение католичеством своего духовного предназначения (этот факт в художественной форме наиболее ярко показал Ф.М. Достоевский в Легенде о Великом Инквизиторе), не всегда честное и миролюбивое участие Ватикана во внешней политике (крестовые походы и их роль в падении Константинополя в 1453 году, Варфоломеевская ночь и т.п.), сомнительный моральный облик («Порноκρατία» папства (с 904 по 963 г. н.э.), управляемого Феодорой и Марозией; чрезмерный nepотизм и откровенно извращенческая и преступная (отравитель!) деятельность папы Александра VI Борджиа, антипапы Иоанна XXIII, занимавшегося до своей религиозной карьеры каперством и т.п.), продажа индульгенций, должностей епископов, кардиналов, являвшихся источником дохода Ватикана, претензии на мирское господство и т.д. и т.д.

которые достигли значительных успехов в своих практиках колонизации и «выкачивания» ресурсов из ряда стран и государств (Индия, Вьетнам и т.д.).

В итоге игра в религиозном мировоззрении является специфическим видом богоугодной социальной практики, имеющей своей целью постижение Истины бытия, следование ее заповедям, постулатам и принципам в повседневности и т.п. Помимо этого, использование игры вне основной познавательной цели религии в качестве механизма функционирования бытия, существования божественного и человеческого, объяснительного принципа в индуизме, буддизме и подобных религиях чревато возможностью превращения социальных групп верующих и их государств (Индия, Вьетнам и т.д.) в объект игры в форме манипуляции, обмана, достижения выгоды, господства и т.д. другими субъектами (папство, англиканство и т.п.) с целью колонизации, обогащения, расширения рынков сбыта продукции и т.п.

Игра как способ достижения целей и результатов в современном научном мировоззрении также разнообразна и амбивалентна в своих результатах. Она способна не только принести социальную пользу, но и стать теоретической основой практик манипуляции, обмана, причинения вреда, достижения господства, создания альтернативы бытию и т.д.

Исследования игры в научном мировоззрении, с одной стороны раскрыли ее многочисленные грани (игра как моделирование, как средство и способ обучения, методика психокоррекции и т.д.) в качестве продуктивной социальной практики, а с другой стороны – «приглушили» этический дискурс изучения и опредмечивания ее смысла, последствий отчуждения человека в игре (маска, роль и т.д.), ответственности субъектов и объектов (поскольку игра исключает ее и позволяет беспечность и несерьезность) и т.д. Дело в том, что основу понимания сути игры в научном мировоззрении составили *телеологический* (Аристотель), *прагматический* (Ч.С. Пирс, У. Джеймс, Дж. Дьюи и др.) и другие методологические подходы к исследованию сути практики, укорененные в англосаксонской науке и актуализирующие

значимость конечного результата, не всегда соотнесенного с социальными нормами и ценностями.

Под игрой в науке понимается вид социальной практики, основной целью которой является освоение бытия, получение истинного знания, разработка методик и технологий, реализуемых как в конструктивном, так и деструктивном отношениях.

Между тем роль ряда игровых практик, подвергшихся критике в религии, в научном мировоззрении оказывается конструктивной. Так, азартные игры, ставшие объектом познания в контексте выяснения математических закономерностей их течения (Г.-В. Лейбниц¹, Х. Гюгенс, Б. Паскаль и др.), способствовали развитию статистики, а также теории игр на основе математических моделей конфликта. В настоящее время теория игр на основе игр с элементами блефа (в частности, покера²) использовалась для исследования конфликтогенных процессов различного социального уровня («ядерные» игры СССР и США), в том числе и боевых действий (при применении средств ПВО, РЭБ и т.п.), а также формирования рекомендации по использованию данного знания как в интересах ведения захватнических, несправедливых (оценка неприемлемого ущерба противнику США в ядерной войне³ и возможных ответных действий по ее территории⁴), так и освободительных войн.

¹ «Человеческий дух лучше обнаруживается в играх, чем в более серьезных вещах» (См.: Лейбниц Г.-В. Сочинения: в 4 т. – Т. 1. – М., 1982. – С. 539).

² См.: Нейман Д., Моргенштерн О. Теория игр и экономического поведения. – М., 1970. – 707 с.

³ Например, «критерий Гарри Трумэна – обеспечение «убийства нации» доставкой 400 ядерных боеприпасов (ЯБП); критерий Комитета стратегических оценок США – обеспечение «убийства нации» доставкой 100 ЯБП; американские исследования 50-х годов XX века – потери 40% населения и 60% производства, обеспечиваемые доставкой 50 ЯБП; критерий Германа Кана – прекращение исторического развития страны путем поражения 50–100% населения» (См.: Буренок В.М., Печатнов Ю.А. Неприемлемый ущерб // Независимое военное обозрение. – 8 февраля 2013 года. – URL: http://nvo.ng.ru/concepts/2013-02-08/1_zerofication.html (дата обращения: 08.07.2018)).

⁴ Так, фигурируют следующие оценки интеллектуальных центров США. «Стэнфордский институт: нанесение выборочных ударов 750-1250 ЯБП малого класса мощности по предприятиям 15 базовых отраслей промышленности США приведет к

Предметом гуманитарного исследования игра стала в рамках неклассической науки, где субъект и его активность признавались в качестве источника игры. Так, игра в психологии рассматривается как «способ реализации чувств, влечений и переживаний человека, акт самореализации человека и социальной группы, а также как один из видов социальных отношений»¹. Потенциал психологического понимания игры был использован в педагогических целях² (К. Гросс³, Г. Мерфи⁴, Ж. Пиаже⁵, Г.С. Холл⁶, В. Штерн⁷ и др.). Так, К. Гросс⁸ видит в игре подготовку к дальнейшей серьезной деятельности («предупражнение к деятельности»), фиксируя, таким образом, социальную ценность игры в качестве средства социализации, обучения и воспитания. Формы данных процессов обусловлены специфическим

потерям 33% производственных мощностей этих отраслей. При этом сохранившиеся мощности будут не в состоянии функционировать с прежней эффективностью. Валовый национальный продукт США не превысит 65–75% довоенного уровня. Время восстановления – 9 лет. Кембриджский университет: удары 300–800 ЯБП различной мощности нанесут неприемлемый ущерб США. Корпорация РЭНД: нанесение ударов 200–300 ЯБП приведет к нарушению региональных экономических связей, вследствие чего экономика США не будет представлять собой единое целое; а удары по территории США 500 ЯБП по 550 кт и 200–300 ЯБП по 100 кт приведут к полному развалу экономики. Потери населения составят 65% (через неделю после нанесения ударов без учета мер защиты)» (См.: Буренок В.М., Печатнов Ю.А. Неприемлемый ущерб // Независимое военное обозрение. – 8 февраля 2013 года. URL: http://nvo.ng.ru/concepts/2013-02-08/1_zerofication.html (дата обращения: 08.07.2018)).

¹ См.: Асташова А.Н., Кирюшин А.Н., Новиков Е.Ю. Методология исследования феномена игры: классические и инновационные представления // Современные научные исследования и инновации. – Август, 2012. URL: <http://web.snauka.ru/issues/2012/08/16350> (дата обращения: 20.01.2018).

² Тесная связь процессов воспитания и игры представлена еще и семантически: слова «воспитание» – *παίδεια* и «игра» – *παίσιον* оказываются близкими по звучанию в греческом языке. Вместе с тем теория и практика психолого-педагогических исследований имманентно содержит в себе удвоение реальности, свойственное процессам игры. Первая реальность – это обучаемый, его возможности и предрасположенность к процессам обучения, а вторая – это тот образ, которого необходимо достичь в результате образовательной деятельности.

³ См.: Гросс К. Душевная жизнь ребенка. – СПб., 1906. – 216 с.

⁴ См.: Murphy G., Murphy L.B. Experimental Social Psychology. – London., 1931; Murphy G. Social Motivation // Handbook of Social Psychology. – Cambridge, 1959. – 320 p.

⁵ См.: Пиаже Ж. Психология интеллекта. – СПб., 2003. – 192 с.

⁶ См.: Холл Г.С. Инстинкты и чувства в юношеском возрасте. – Петроград, 1920. – 208 с.

⁷ См.: Штерн В. Умственная одаренность // Одаренный ребенок. – 2002. – №3. – С. 48-56.

⁸ См.: Гросс К. Душевная жизнь ребенка. – СПб., 1906. – 216 с.

содержанием игры, которая, по мнению Ж. Пиаже, выступает как «игра-подражание или игра-конструирование»¹, способствующая превращению аутического мира игры в логический мир взрослого человека через «обучение и формирование навыка, фрагмента действительности и его образа, необходимого для моделирования и дальнейшего преобразования и т.д.»² На основе результатов психолого-педагогического исследования игры были разработаны методики и способы обучения и воспитания, а также практики психокоррекции и игровой терапии (Г.Л. Лэндрэнт)³.

Вместе с тем основным недостатком психолого-педагогической традиции исследования проблемы игры является то, что она раскрывает лишь внутреннюю сторону игры, но недооценивает ее наиболее глубокие социальные источники, многоуровневый характер, незаявленные цели и последствия, раскрыть которые можно только с помощью философского анализа. В то же время психологический базис исследования игры предоставляет достаточный материал для разработки и использования социальных практик манипуляции и обмана, достижения господства⁴ и т.д.

¹ См.: Пиаже Ж. Психология интеллекта. – СПб., 2003. – 192 с.

² См.: Piaget J. *Biologie et connaissance*. – Paris, 1967.

³ См.: Лэндрэнт Г.Л. Игровая терапия. – М., 1994. – 398 с.

⁴ Так, одна из ключевых фигур, участвовавшая в психологической войне против населения при помощи искусственно созданной социальной нестабильности, – Курт Левин, раскрывает ее специфику: «Одна из основных техник подрыва боевого духа посредством «стратегии террора» состоит именно в такой тактике – держать человека в неопределённости относительно его позиций и ожиданий. Если, помимо этого, из-за частых колебаний между суровыми дисциплинарными мерами и обещаниями хорошего обращения наряду с распространением противоречащих друг другу новостей «когнитивная структура» этой ситуации становится совершенно неясной, тогда индивид может совсем перестать понимать даже то, в каком случае какой-то конкретный план приблизит или отдалит его от своей цели» (См.: Lewin K. *Time Perspective and Morale*, in G. Watson, ed., *Civilian Morale*, second yearbook of the SPSSL, Boston: Houghton Mifflin., 1942). Левин заслуживает специального упоминания по причине его роли в подрывной деятельности против Ирана, Филиппин, Южной Африки, Никарагуа и Южной Кореи. Так, свержение шаха Ирана происходило по плану, разработанному Куртом Левиным и Ричардом Фальком (Richard Falk) под контролем Аспенского Института (См.: Курт Левин и руководство по подавлению морального духа наций – «Перспективы времени и моральный дух»). URL: <https://management-club.com/chto-chitaem/dzhon-koleman-komitet-300/kurt-levin-i-rukovodstvo-po-podavleniyu-moralnogo-duha-natsij-perspektivy-vremeni-i-moralnyj-duh-time-perspective-and-morale.html> (дата обращения: 08.07.2018)).

Наряду с этим, некоторые психологические концепции, распространенные на Западе, представляют собой игровую матрицу, создающую пространство формируемых манипулятивно векторов поведения социальных масс. В частности, внедрение и распространение психоанализа З. Фрейда¹ в мировоззренческие структуры западного общественного сознания представляет собой один из игровых способов достижения глобальными акторами целей социального контроля и управления через низменные инстинкты. Дело в том, что институционализация человеческой агрессивности, обращение к инфантильному животному поведению, чрезмерное увлечение противопоставлением индивидуального («Я») и социального («Сверх-Я»), эротизация человека и общества, разрушение системы семейных ценностей, примитивизация отношений между полами и т.п. создают условия для всеобщего скептицизма, субъективизма,

¹ Так, Зигмунд Фрейд (настоящее имя Сигизмунд Шломо) с 1897 года (за два года до выхода своей книги «Толкование сновидений») вступил в масонскую ложу «Бнай Брит». «С 1926 года «Бнай Брит» стала гордиться своим членом и тем, что именно она стала той силой, которая сделала психоанализ мировым учением, вложив в это дело много денег, усиленно пропагандируя это учение среди врачей, большая часть которых была евреями. Сегодня хорошо известно, что Фрейд в течение сорока лет был членом «Бнай Брит», причем первые десять лет он участвовал в жизни ложи самым активным образом, не пропуская практически ни одного заседания и участвуя в работах Комитета Ложи (управленческая структура Великой Ложи «Бнай Брит» в Вене); кроме того, он входил в число членов Комитета интеллектуальных интересов Ложи и был его председателем, также как и Комитета Мира... Содержание учения психоанализа покоится в своих фундаментальных принципах на иудаизме. Исследователь Дэвид Бакан, американец, в своем эссе пишет, что «фрейдизм есть перевоплощение еврейской мистики», «светский наряд» иудаизма. Это учение, по мнению этого исследователя, воскрешает в памяти «убедительную гипотезу» о некоем «пакте с дьяволом» и он объясняет многие особенности психоанализа тем, что его основатель « всю свою жизнь провел в виртуальном гетто, мире, состоящем исключительно из евреев». Март Роберт в своем проникновенном очерке увидел в психоанализе «последнюю по времени разновидность комментариев к Талмуду». Другой исследователь, Персиваль Байлей, увидел во Фрейде «светского раввина»... Некоторые же просто и, надо признать, убедительно подчеркивали, что психоанализ есть «скорее религия, чем наука. Она имеет свои догмы, свои ритуалы, а психоаналитические интерпретации почти мистичны, во всяком случае, очень мало контролируемы» (проф. Барюк, «Люди, как мы»). По крайней мере, большинство врачей согласится с тем, что лечебный эффект психоанализа, несмотря на интенсивную пропаганду этого учения, более чем скромнен и очень трудно найти среди миллионов людей, прошедших лечение у психоаналитиков, случаи излечения от невроза навязчивых состояний» (См.: Герц О. Фрейд и «Бней Брит». URL: <http://www.realisti.ru/main/nauka?id=456> (дата обращения: 10.08.2018); Острцов В.М. Масонство, культура и русская история: историко-критические очерки. – 3 изд., сокращенное. – М., 2004. – С. 645-651).

антропоцентризма, разобщенности, атомизации индивидов в обществе (воспринимаемом в качестве репрессивной силы), которые, в свою очередь, предоставляют заинтересованным субъектам возможности манипуляции и управления массами.

В то же время с пансексуализмом психоанализа, свойственным не только поведению взрослых людей, но и детей, отражающем примитивное представление о сущности человека и подлинных мотивах и источниках его практической деятельности, не могли согласиться представители отечественной психологии (в частности, Л.С. Выготский¹ и др.), ориентировавшиеся на воспитание человека-творца,

Между тем отечественная психология внесла значительный вклад в теоретическое исследование проблемы игры с позиций деятельностного подхода. Так, А.Н. Леонтьев охарактеризовал игру как деятельность, где «мотив лежит в самом процессе»², а «содержание и целенаправленность составляют лишь внешнюю форму игрового процесса, но не его внутреннее существо»³. Данное понимание широко используется в контексте отечественного философского осмысления проблемы игры и фигурирует во многих ее определениях⁴. Вместе с тем факт совпадения мотива и процесса в игре, будучи сугубо психологической характеристикой, опровергается утилитарной и прагматичной природой игры в контексте социальных практик⁵.

¹ См.: Завершнева Е.Ю. Выготский vs Фрейд: о переосмыслении психоанализа с точки зрения культурно-исторической психологии // Культурно-историческая психология. – 2016. – Т. 12. – № 4. – С. 14-25.

² См.: Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М., 1981. – С. 481.

³ См.: Эльконин Д.Б. Психология игры. – М., 1999. – С. 162.

⁴ См.: Большой энциклопедический словарь. – М., 2001. – С. 434.; Новая философская энциклопедия: в 4 т. – Т. 2. – М., 2010. – С. 67 и т.д.

⁵ Так, в педагогической деятельности использование игры имеет своей целью формирование определенных знаний, навыков и умений, которые в некотором роде являются продуктами образовательной деятельности. Спортивные игры, требующие значительных физических усилий (футбол, регби и т.д.) в качестве своего продукта имеют гармоничное физическое развитие человека, способствуют укреплению здоровья. Интеллектуальные игры (шахматы, маджонг и т.д.) формируют определенные умственные способности и т.д. Ряд наиболее популярных спортивных игр (футбол, хоккей и т.д.) обладает еще большей продуктивностью, в том числе в экономической (продажа

Таким образом, психолого-педагогический ракурс исследования игры в постнеклассический этап развития науки связан с попытками теоретического и практико-ориентированного изучения игры как способа обучения и воспитания, а также терапевтического средства. Между тем поддержка, распространение и популяризация некоторых психологических концепции (психоанализ) представляют собой результат «закулисной» игры глобальных акторов, заинтересованных в достижении целей социального управления и манипуляции.

Следующим ракурсом, раскрывающим игру не только в теоретической плоскости, но и как способ достижения целей и результатов, является социологический (И. Гофман, Р. Кайуа, Э. Финк и др.). В социологии игра является «одной из важнейших моделей функционирования связей социального бытия, а также носителем и механизмом сохранения культуры и воспроизводства социальной реальности»¹, элементом функционирования некоторых социальных институтов (образования, науки, культуры и т.п.), способом управления повседневностью, социальной коммуникацией и т.п.

Так, известный французский социолог Р. Кайуа, представляя игру в качестве деятельности «психических импульсов, находящих себе социальную функцию»², высказывает несогласие с голландским исследователем

спортивных аксессуаров определенной команды, прибыль от продаж трансляций матчей и т.д.) и политической сферах (победа команды одной страны над командой другой страны, между которыми имеет место политическое противостояние и т.д.). Наряду с этим, «продуктивность» современных спортивных игр приобретает, зачастую, неоднозначные формы. Так, деятельность футбольных фанатов уже давно не исчерпывается их вниманием и любовью к своей команде, нередко они оказываются втянуты и в политические игры. Общеизвестный факт присутствия в среде футбольных болельщиков значительной доли криминальных элементов обуславливает и возможность их использования в политических целях как источника волнений.

¹ См.: Булычев И.И., Кирюшин А.Н. Идея игры в мифологическом, религиозном и научном мировоззрении // Право и образование. – 2016. – № 1. – С. 118..

² См.: Зенкин С.Н. Роже Кайуа: игра, язык, сакральное // Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. – М., 2007. – С. 15.

Й. Хейзингой¹ в контексте возможностей игры удовлетворять материальный интерес и преследовать конкретные цели. Так, в качестве подтверждения Р. Кайуа приводит пример азартных игр как способа перераспределения ценностей, способа сделать одних богатыми, а других бедными, в определенной степени постулируя невозможность игры создавать новые ценности². Ряд отечественных исследователей также полемизирует с Й. Хейзингой. Так, В.М. Ефимов и В.Ф. Комаров постулируют сугубо прагматичный характер игры как социальной практики на основе исследования управленческих имитационных игр. В данном контексте игра выступает моделью будущей деятельности, способом социального экспериментирования, ценность которой заключается в реальной возможности проверки эффективности протекания социальных процессов в сложных условиях³. Наряду с этим, в работах С.А. Кравченко⁴ отмечается, что многие профессиональные практики сближаются и даже сливаются с игровыми, образуя парадоксальный синтез и приводя к играизации общества в целом. Особенно это коснулось сферы потребления. Исследователь полагает, что «играизация... выражается во внедрении игровых практик в прагматичные жизненные стратегии. В результате происходит формирование

¹ «Игра стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей... ее цели лежат вне сферы непосредственного материального интереса» (См.: Хейзинга Й. *Homo Ludens*; Статьи по истории культуры. – М., 1997. – С. 27, 28).

² См.: Кайуа Р. *Игры и люди*; Статьи и эссе по социологии культуры. – М., 2007. – С. 44, 45.

³ К примеру, Марс-500 – эксперимент по имитации пилотируемого полёта на Марс, проведённый Россией с широким международным участием. Во время эксперимента шесть добровольцев находились в замкнутом комплексе 519 дней. Эксперимент был максимально приближен к реальному пилотируемому полёту на Марс с возвращением на Землю. В результате данного эксперимента был собран значительный материал, в том числе и о специфике социальных связей в замкнутом пространстве.

⁴ См.: Кравченко С.А. *Играизация общества: блага и проблемы* // Сборник научно-популярных статей-победителей конкурса РФФИ 2007 года. – М., 2008. – С. 270-276; Кравченко С.А. *Играизация российского общества (К обоснованию новой социологической парадигмы)* // *Общественные науки и современность*. – 2002. – №6. – С. 143-155 и т.д.

играизированных индивидов как нового социального типа»¹. Помимо этого современные игры не требуют согласия акторов на участие в них. Дело в том, что люди, социальные группы и государства часто становятся объектами игр, не всегда догадываясь об этом (финансовые махинации, манипуляции вкусами и предпочтениями на рынке продовольствия, высокотехнологичной продукции и т.д., ценностями, информацией, ее преподнесением в СМИ). В результате играизация всего пространства социальных практик приводит к тому, что игра постепенно заменяет бытие, становится ее суррогатом, наполняя несерьезным содержанием многие ценности и идеалы общества и личности.

Таким образом, современный социологический контекст исследования проблемы игры раскрывает ее на теоретическом уровне как важнейший элемент социальной структуры человека и общества, а на практическом – в качестве одного из способов достижения прагматических целей и результатов.

Наибольшего разнообразия осмысление проблемы игры достигло в рамках философского мировоззрения. Историко-философскую ретроспективу осмысления игры как социальной практики целесообразнее представить в рамках культурно-исторических типов философии.

Так, у авторов ряда античных мировоззренческих систем игра в широком смысле представлялась способом социального существования (Пифагор из Самоса)², а у Гераклита Эфесского отождествлялась со свободой действия и практиками сверхъестественных существ (Эон³, Бог), что стало причиной формирования фаталистического понимания игры и представления

¹ См.: Кравченко С.А. Играизация общества: блага и проблемы // Сборник научно-популярных статей-победителей конкурса РФФИ 2007 года. – М., 2008. – С. 270.

² «Жизнь подобна игрищам: иные приходят на них состязаться, иные торговать, а самые счастливые – посмотреть; так и в жизни: иные, подобно рабам, рождаются жадными до славы и наживы, между тем как философы – до единой только истины» (См.: Диоген Лаэртский. О жизни, учениях и изречениях знаменитых философов. – 2-е изд. – М., 1986. – С. 309).

³ См.: Гераклит Эфесский: все наследие: на языках оригинала и в русском переводе. – М., 2012. – С. 321.

человека в качестве игрушки дионисийских божеств¹. Современник Гераклита Эфесского – Платон, живший в эпоху кризиса афинской демократии, будучи приверженцем фаталистического понимания игры², все же предпринял попытку его преодоления в политике, разрушающей основы афинской демократии, и использовал свои воззрения для оказания влияния на Диона, шурина Дионисия Сицилийского, наследника сицилийского тирана с целью основания идеального государства. Другой античный мыслитель – Аристотель – представил игру как практику и «социальную привилегию свободно-рожденной элиты»³, тем самым в определенной степени оправдывая деятельность софистов (Горгий, Продик) как практику использования игры олигархическими силами в качестве способа управления социумом, организационного оружия в руках власти и символа их статуса.

Античное наследие, таким образом, вскрыло негативные социальные последствия для общества и человека в неоправданном возвеличивании игры и ее представлении в качестве практики сверхъестественных сил (Гераклит, Платон), средства социального управления элиты (Аристотель), а также способа социального существования (Пифагор из Самоса).

В раннем Средневековье игра подвергалась ostracism в контексте теологического понимания практического как богоугодного действия. В результате Аврелий Августин, обращаясь к историческому опыту и результатам распространения «игр и зрелищ античного происхождения»

¹ Так, О.В. Тимашева полагает «игру созидания и разрушения» гераклитовского Эона, то строящего кучу, то разрушающего ее, дионисийским феноменом. Эта «невинная» игра свободна от каких-либо внешних целей, объективируется как непосредственное бытие, как аналог становления, которое не нуждается ни в каком оправдании (См.: Тимашева О.В. От Рабле до Уэльбека. – М., 2011. – С. 7).

² «Сам человек всего лишь игрушка в руках Бога, существующая то ли для серьезной цели или забавы. Человек – это кукла, которая управляется через нити, главный конец которых у Бога, и которая может быть лишь немного причастна истине» (См.: Платон. Законы // Творения Платона. Полное собрание творений Платона: в 15 т. – Т. 13. – Петербург, 1923. – С. 42-45).

³ См.: Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 4. – М., 1983. – С. 63.

(азартные игры, гладиаторские бои и т.д.) полагал их результатом «безнравственной и греховной жизни, погубившей римлян»¹.

В эпоху Возрождения на фоне усиления мотивов антропоцентризма, субъективизма и индивидуализма в повседневности, науке, искусстве и философии происходит упрочение статуса и ценности игры. С одной стороны, игра воспринимается по-раблезиански в качестве возможности говорить правду или насмехаться над церковью, судом, привилегиями и т.д., прикрываясь карнавальными действиями и шутовством (Иоахим из Фиоре, Франциск Ассизский²). С другой стороны, Николай Кузанский воспринимает игру как проявление божественной творческой силы, божественного смысла существования человека³. Религиозный дискурс игры божественных воплощений был реализован в педагогике как одной из практик обучения, формирования нравственных качеств личности и развития физических способностей (Витторино де Филitre, П. Верджерио, Б. Кастильоне и др.).

Вместе с тем не все мыслители разделяли оптимизм Н. Кузанского и Ф. Рабле в отношении социальной значимости игры. Эразм Роттердамский в игре видел источник развлечения, а также способ театрализации и маскировки (как «надевания» и «жизни» в маске, за маской) подлинных мотивов в ряде социальных практик (политика, культура и т.п.). Мыслитель сопоставлял игру с юмором, пародией и сатирой, воспринимая как практику отдыха и

¹ См.: Августин Блаженный. Об истинной религии. Теологический трактат. – Мн., 1999. – С. 504.

² См.: Тимашева О.В. От Рабле до Уэльбека. – М., 2011. – С. 6.

³ Например, игра в шар как проявление духа человека, его способности самостоятельно мыслить и принимать ответственные решения. «Игра означает движение нашей души из своего царства в царство жизни, где покой и вечное счастье. В его центре восседает наш царь – даритель жизни Иисус Христос. Когда он был подобен нам, он послал шар своей личности так, что тот успокоился в центре жизни и оставил нам пример, чтобы как он сделал, так сделали и мы. Игра в шар есть следование пути, предначертанному сыном Бога, как модель и эталон, как именно следует жить и быть в мире» (См.: Николай Кузанский. Игра в шар. Сочинение: в 2 т. – Т.2. – М., 1980. – С. 294). Игровые процессы для человека в понимании мыслителя представляются практикой приобщения к тайному божественному замыслу. Мыслитель в данном контексте рассуждает об игре в духе католицизма как о фундаментальном механизме воплощения божественного в земной жизни.

существования человека в обществе¹. Другой мыслитель – Мишель Монтень, осмысливая игру как жизненный принцип, призывал разделять притворство и повседневность². Эразм Роттердамский и Мишель Монтень, таким образом, уловили противоречивую тенденцию в развитии западной культуры, активирующую процессы удвоения социальной реальности и превращения мира в сцену театра, людей – в актеров.

В философии Нового времени также было распространено понимание игры как подражания, лукавства, хитрости. Так, Ф. Бэкон отмечал, что игра это уловка в политических делах, когда необходимо «искусно и ловко тешить народ надеждами»³. Театрализация социальных практик вызывала неприятие и в рамках философии эпохи Просвещения. Ж.Ж. Руссо указывал на деструктивные последствия дихотомии такой стратегии социального поведения как «быть или казаться»⁴. В то же время игра Д. Дидро представлялась средством преодоления театральности и способом проникновения в суть предметов и человеческой деятельности⁵.

Однако в рамках воззрений ряда представителей немецкой классической философии, приверженных идеалистическому подходу к сути практического, наметилась ориентация как на понимание игры в эстетическом контексте в качестве удовольствия, переживания свободы,

¹ «Сцена мира меняется, и надо либо вовсе снимать маску, либо каждому играть свою роль». (См.: Роттердамский Эразм. Разговоры запросто. – М., 1969. – С. 259).

² «Нужно добросовестно играть свою роль, но при этом не забывать, что это всего-навсего роль, которую нам поручили. Маску и внешний облик нельзя делать сущностью, чужое – своим». (См.: Монтень Мишель. Опыты. Избранные главы. – М., 1991. – С. 546).

³ См.: Бэкон Ф. Сочинения: в 2 т. – Т. 2. – М., 1997. – С. 389).

⁴ «Это различие вызывало появление ослепляющего высокомерия, обманчивой хитрости и игроков, составляющих их свиту» (См.: Руссо Ж.Ж. Рассуждение о происхождении и основаниях неравенства между людьми // Антология мировой философии: в 4 т. – Т. 2. – М., 1970. – С. 564).

⁵ Так, игра для Д. Дидро это форма парадокса, «открывающая высшее, недоступное рассудку и разуму озарение двойственности предметов и отношений» (См.: Дидро Д. Собрание сочинений: в 10 т. – Т. 5. – М.-Л., 1935-1947. – С. 564).

познавательного принципа и интеллектуального наслаждения¹ (И. Кант), так и на неоправданное расширение значения игры до фактора надсоциального масштаба. Так, Ф. Шеллингом игра была поставлена в центр его политико-философских взглядов в теории «эстетического государства»². Мыслитель полагал, что игра должна стать средством в построении совершенного общества, а также способствовать устранению эгоистических устремлений в системе общественных отношений, функционирующих по правилам «свободной игры»³. Субъективно-идеалистическое понимание игры представлено И.Г. Фихте, полагающего ее надчеловеческой и надприродной силой (дух как игра и есть создатель всего сущего), где высшей ценностью признается субъект игры⁴. Противоречивость данного тезиса заключается в том, что субъект игры может являться высшей ценностью только в игровой реальности, но не повседневной. К тому же, игровые практики в определенной степени опровергают тезис о важнейшей роли высших ценностей в них. Дело в том, что определенные игры (развлекательные, манипулятивные и т.д.) превращают в несерьезное и относительное все, что вовлекается в их пространство.

¹ «Это состояние свободной игры познавательных способностей или представлений посредством которого дается предмет, должно обладать всеобщей сообщаемостью» (См.: Кант И. Сочинения: в 6 т. – Т. 5. – М., 1966. – С. 321-322).

² См.: Шеллинг В. Сочинения: в 7 т. – Т.7. – М., 2001. – С.48.

³ Вместе с тем, идеи Ф. Шеллинга нашли свое воплощение в терминологическом контексте: ряд современных западных (Великобритания, США и т.д.) и восточных (Пакистан и т.д.) государств активно используют игровые практики. Однако их содержание не предполагает «шеллинговского» понимания игры. Англосаксы практикуют сугубо прикладное, не всегда конструктивное содержание игры как средства достижения господства, упрочения своего внешнеполитического статуса и т.д. Пакистан – как средство шантажа и паразитирования на стремлении США иметь его в качестве союзника, страны транзитера вооружения в Афганистан, оппонента Индии и т.д. (См.: Пакистан шантажирует США. URL: <http://www/joeblack913/livejournal.com/124483.html> (дата обращения 13.09.2017)).

⁴ «Свобода и произвол, случайность и необходимость достигаются только в игре, когда высшей ценностью является субъект игры, а все остальное уходит на второй план и дает возможность проявиться духу как триумфу воображения над миром. Этот триумф представляет собой свободную игру освобожденного духа» (См.: Фихте И.Г. О назначении человека // Фихте И.Г. Сочинения: в 2 т. – Т.2. – СПб., 1993. – С. 325).

Критическое отношение к роли и значимости игры представлено в контексте русской религиозной философии. Игра не входила в перечень ее первоочередных проблем, поскольку православная традиция не допускала игр во взаимоотношения Бога и человека, между верующими, а только по отношению к дьявольским силам в качестве средства борьбы с ними. В результате у ряда мыслителей сформировалась ярко выраженное неприятие игры в мирской среде. Так, В.С. Соловьев негативно оценивает игровые основания экономической¹ и политической жизни².

В XX столетии произошел резкий скачок усиления внимания к игровому началу в западной философии как фактору, определяющему социум и личность в их функционировании и развитии.

Тенденция анализа игры как неотъемлемого феномена бытия прослеживается в герменевтической и экзистенциальной философских системах. Так, для Х.-Г. Гадамера игра предстает в качестве основы познания и понимания истории, а также способа бытия произведения искусства³. Мыслитель полагает, что фундаментальной характеристикой человеческого бытия является «историчность», раскрываемая при помощи языка, сущностью которого является игра. Между тем Х.-Г. Гадамер, пытаясь освободить понятие игры от субъективности, по сути, игнорирует проблему ее субъекта (декларируя подлинным субъектом игры саму игру) и лишает к

¹ «Как свободная игра химических процессов может происходить только в трупe, а в живом теле эти процессы связаны и определены целями органическими, так точно свободная игра экономических факторов и законов возможна только в обществе мертвом и разлагающемся, а в живом и имеющем будущность хозяйственные элементы связаны и определены целями нравственными, и провозглашать здесь *laissez faire, laissez passer* (с фр. «пусть все идет как идет») – значит говорить обществу: умри и разлагайся!» (См.: Соловьев В.С. Оправдание добра. Нравственная философия // Соловьев В.С. Сочинения: в 2 т. – Т.1. – М., 1988. – С. 408).

² «Когда испуг перед социальной революцией вызывает у плутократов неискреннее обращение к идеальным началам, то оно оказывается бесполезною игрой: наскоро надетые маски морали и религии не обманут народных масс, которые хорошо чувствуют, где настоящий культ их господ, и, усвоив этот культ от своих хозяев, рабочие, естественно, сами хотят быть в нем жрецами, а не жертвами» (См.: Соловьев В.С. Оправдание добра. Нравственная философия // Соловьев В.С. Сочинения. В 2 т. Т.1. – М., 1988. – С. 416).

³ См.: Гадамер Х.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики. – М., 1988. – С. 148.

тому же игровые практики этического вектора. А апелляция в постулировании сущности игры к языковому пространству создает условия для разрыва между обозначаемым и обозначающим и активизирует усилия заинтересованных субъектов как по созданию технологий обмана и введения в заблуждение, запутывания и заигрывания, так и превращению игры и создаваемой ею реальности в альтернативу бытия.

Представитель экзистенциализма – Ж.-П. Сартр сводил жизнь к игре, а человека представлял игроком поневоле («играть или быть ничем»¹). Мыслитель, таким образом, выразил отношение к сложному социальному времени, в котором ему пришлось жить². В результате игра как основа социального бытия стала одним из интеллектуальных ответов вызову современной Ж.-П. Сартру социальной действительности (фашизм, социальный пессимизм, предчувствие войны, оккупация и т.п.), перед которыми оказалось безоружно его поколение.

Наряду с герменевтическими и экзистенциальными ракурсами прикладного осмысления проблемы игры, возникают предельно расширительные ее трактовки, предвосхищающие потребности постиндустриального общества в возвеличивании игровых процессов до оппозиции или полной замены повседневности, принципа существования общества, способа достижения конкретных целей и результатов и т.п.

Так, немецкий философ и эссеист Ф.Г. Юнгер³, представляя игру в контексте, аналогичном индуистским воззрениям, гипертрофирует ее до феномена космического масштаба («игра – это всякое движение в мире»). В то же время в социальном плане философ считает игру единственным

¹ См.: Сартр Ж.-П. Тошнота // Сартр Ж.-П. Избранные произведения. – М., 1994. – С. 198.

² Две мировые войны свидетельствовали о насильственном втягивании поколения той эпохи в сложную политическую и экономическую игру глобальных субъектов (США, Великобритании, Германии, Франции, Италии и др.), а также опровергли возможность реализации идеалов модерна и побудили искать новые интеллектуальные и этические устои.

³ См.: Юнгер Ф.Г. Игры. Ключ к их значению. – М., 2012. – 335 с.

естественным, что есть в мире. Все игры мыслитель делит на три вида: игры, основанные на счастливом случае, базирующиеся на искусности и использующие подражание. В религиозном аспекте осмысления игры Ф.Г. Юнгер полагает Бога и Христа игроками¹, тем самым наделяя людей статусом их игрушек.

Й. Хейзинга ограничивает игру социальными рамками, полагая ее источником культуры, а последнюю – системой игровых практик. Игра представляет собой вид жизни культуры и цивилизации, которая определяет весь комплекс социальных практик человека. В этой связи Й. Хейзинга делает ряд следствий из своего основного теоретического положения: «игра находится вне категорий серьезность–несерьезность, истина–ложь, мудрость–глупость; игра – это самобытная и самостоятельная форма поведения, которую Хейзинга склонен относить к сфере культуры»².

Вместе с тем, несмотря на то, что Й. Хейзинга признает необходимость исключения игры из сфер, обусловленных нравственными нормами³, его игрологическая парадигма нашла широкую поддержку в западной социологии и философии, в которой взгляд на социальную реальность с позиции «человека играющего» полагается перспективным. Социальное

¹ См.: Там же. – С. 333.

² И мыслитель определяет признаки игры как «формы поведения: игра свободна, она есть свобода; игра не есть «обыденная» или «настоящая» жизнь; замкнутость, ограниченность; игра обособляется от обыденной жизни местом и продолжительностью; ее течение и смысл заключены в ней самой; игра устанавливает порядок, она и есть порядок; внутри сферы игры законы и обычаи обыденной жизни не имеют силы». (См.: Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. – М., 2001. – С. 31).

³ «Тот, у кого голова пойдет кругом от вечного обращения понятия игра–серьезное, найдет точку опоры, взамен ускользнувшей в логическом, если вернется к этическому. Игра сама по себе, говорили мы в самом начале, лежит вне сферы нравственных норм. Сама по себе она не может быть ни дурной, ни хорошей. Если, однако, человеку предстоит решить, предписано ли ему действие, к которому влечет его воля, как нечто серьезное – или же разрешено как игра, тогда его нравственное чувство, его совесть незамедлительно предоставит ему должный критерий. Как только в решении действовать заговорят чувства истины и справедливости, жалости и прощения, вопрос лишается смысла. Капли сострадания довольно, чтобы возвысить наши поступки над различиями мыслящего ума. Во всяком нравственном сознании, основывающемся на признании справедливости и милосердия, вопрос «игра – или серьезное», так и оставшийся нерешенным, окончательно умолкает» (См.: Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. – М., 2001. – С. 201).

последствие подобного подхода заключается в искажении гносеологической оптики акторов в мире повседневности, создающей мировоззренческие предпосылки для внешней манипуляции, дезориентации¹.

Таким образом, игрологические концепции Ф.Г. Юнгера, Й. Хейзинга и других мыслителей представляют собой отражение противоречивых духовных процессов, сопровождающих становление постиндустриального общества, в которых абсолютизация игрового начала в функционировании природного и социального мирах представляется одним из источников и благоприятным условием его дальнейшей эволюции, опирающейся на допущение безграничной и волюнтаристской манипуляции окружающим миром и обществом.

Середина и конец XX века знаменует собой перелом в философском мировоззрении, обусловленный сознательной критикой и принудительным отказом от представлений модерна о возможностях бесконечного социально-культурного и технического прогресса для всех, обусловленный страхами наднациональной элиты перед нехваткой ресурсов планеты для все возрастающих нужд «золотого» миллиарда. Симптоматично, что именно «марксизм... является наиболее частой, хотя и не всегда открыто заявляемой, целью постмодернистской критики модернизма»².

Выявленные мыслителями постмодерна (Ж. Бодрийяр, Ж. Делез, Ж. Деррида и др.) такие факты социальной жизни, как «децентрация, подозрительное отношения к рациональному дискурсу, тяга к непосредственному опыту, отказ от претензий на единое, точное, объективное

¹ Яркий пример *Homo ludens* по Хейзингу это геймер. Он способен «выпасть» из повседневности ради многопользовательской игры на несколько дней, забыть про употребление пищи, про родных и близких, перепутать игровые практики с виртуальными и т.д. Социальная роль и польза такого человека минимальна. Но в то же время на общество ложится бремя лечения его от игрозависимости, к тому же оказываются тщетны затраченные усилия педагогов и родителей по воспитанию геймера как полноценной личности и т.д. Наряду с этим, происходит деградация психического мира геймера, релятивизация и «отмирание» большинства ценностей повседневности (дружба, любовь, образование и т.д.) и т.д.

² См.: Уэст Д. Континентальная философия. Введение. – М., 2015. – С. 330.

описание мира, ощущение культурной усталости, насыщенности, бесполезность и невозможность производства новых культурных смыслов»¹, определили антропоцентричное и субъективистское решение проблемы игры в социальных практиках. В определенном отношении постмодернизм стал мировоззрением игрока.

Во-первых, игра в постмодернизме стала неоправданно выступать в качестве мировоззренческо-методологического принципа², позволяющего представить все игрой или через игру, выступающего апофеозом западной традиции субъективизма и антропоцентризма в понимании сути практики³. Во-вторых, базовой формой игры была признана языковая. А социальная реальность и ее процессы как таковые превратились в «выразительные переплетения языковых игр»⁴, основанные на несовпадении обозначающего и обозначаемого, в том числе и в важнейших сферах коммуникации, например экономической и политической⁵.

Между тем «помещение» человека и общества в игровое пространство постмодернистского мировоззрения помимо ощущения несерьезности, поверхностности и сиюминутности происходящего представляет собой

¹ См.: Асташова А.Н., Кирюшин А.Н., Новиков Е.Ю. Методология исследования феномена игры: классические и инновационные представления // Современные научные исследования и инновации. – Август, 2012. URL: <http://web.snauka.ru/issues/2012/08/16350> (дата обращения: 20.01.2018).

² См.: Гречко П.К. Концептуальные модели истории. URL: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/History/Grech/06.php (дата обращения: 15.04.2015).

³ «Выигрывать может каждый!» (См.: Джеймс М., Джонгвард Д. Рожденные выигрывать. – М., 1993. – 336 с.).

⁴ См.: Liotard J.-F. The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. – Minneapolis, 1984. – С. 17.

⁵ Причем, языковые игры активно включаются в самые фундаментальные сферы общества (экономика, финансы, политика и т.д.) Так, ярким примером языковых игр явились выступления Джен Псаки в качестве представителя Госдепа США, усугубленные к тому же ее низким образовательным уровнем («Если Белоруссия вторгнется на Украину, 6-ой флот США будет немедленно переброшен к берегам Белоруссии» и т.д.), а также выступления и иных официальных лиц США. Так, госсекретарь Рекс Тиллерсон, высказывающийся о необходимости налаживания конструктивных отношений с Россией, позволяет себе делать заявления о «необходимости коллективно противостоять Москве» (См.: Высказывания Тиллерсона о «российской агрессии» вызывают недоумения: МИД. URL: <http://www.m/allpravda.info/vyskazyvaniya-tillersona-orossiyskoy-agressii-vyzyvayut-nedoumenie-mid-39686.html> (дата обращения: 15.09.2017)).

реализацию вполне конкретных целей подлинных субъектов данной игры. Так, манипуляция смыслами, значениями, моральными нормами, ценностями и подобными аспектами языковой игры формирует благотворную для заинтересованных игроков мировоззренческую «площадку», в рамках которой через деструктивные социальные процессы (моральная, аксиологическая, познавательная и другие типы дезориентации, дезадаптация индивида и инициирование у него ощущения неустроенности в мире, чувства враждебности окружающей социальной действительности по отношению к личности и т.д.) повышается эффективность достижения целей господства, скрытого управления, манипуляции, причинения ущерба и т.п. заинтересованными акторами.

В современной отечественной философской традиции сложилось свое понимание игры, ее роли и места в социальной практике как деятельности, ориентированной на достижение социальной пользы в познании, педагогике, культуре и др. сферах, а также определенный отказ от ее применения в фундаментальных социальных сферах (экономика, политика и т.п.). Подобной позиции, в частности, придерживалась советская философия, активно пытавшаяся раскрыть природу, содержание, функции, типологию и конкретные примеры применения идеологическим противником игры на глобальном уровне как социальную практику достижения им деструктивных геополитических целей и результатов¹.

Однако не все отечественные (советско-российские) философские школы и теоретические конструкции игры удовлетворяют критерию ее социальной значимости и продуктивности. Так, деятельность Московского методологического кружка (ММК) по разработке интеллектуально-

¹ См.: Бессонов Б.Н. Идеология духовного подавления. – М.: Мысль, 1976; Против буржуазной фальсификации советского общества. – Л., 1967; Ковалев С.М. О человеке, его порабощении и освобождении. – М., 1970; Киященко Н.И., Лейзеров Н.Л. Борьба идей в культуре и искусстве. – М., 1972; Поляков Ю.А. Переход к НЭПу и советское крестьянство. – М., 1967; Салов В.И. Современная западногерманская буржуазная историография. – М., 1968; Марушкин Б.И. История и политика. – М., 1969. и др.

методологических, организационно-деятельностных (ОДИ), учебно-деятельностных игр (Г.П. Щедровицкий¹ и др.), направленных на изменение самой деятельности², оказалась неоднозначной, противоречивой, дискуссионной, а в некоторых аспектах – деструктивной для советского государства в переломный момент его существования. С одной стороны, деятельность методологов во главе с Г.П. Щедровицким показала свою продуктивность в решении прикладных задач для отдельных отраслей и регионов (разработка ассортимента товаров народного потребления уральского региона и т.п.), с другой стороны – для нее характерны оппозиционная официальной власти направленность в вопросах решения стратегической задачи выбора дальнейшего пути развития страны в эпоху Перестройки³, решение социальных проблем в обход существующих социальных и властных структур⁴, подготовка кадровой базы для смены режима в стране⁵, присутствие трансгуманистических идей в форме восприятия человека в качестве «случайного носителя мышления»⁶, симптомы игромании у участников ОДИ¹ и т.п.

¹ См.: Щедровицкий Г.П. На досках. – М., 2004. – 230 с; Щедровицкий Г.П. Избранные труды. – М., 1995. – 800 с и др.

² Так, «главная цель проведения ОДИ – перестройка и развитие деятельности посредством овладения участниками коллективной мыследеятельностью... Развитие же предполагает проблематизацию ситуации, где в простейшем случае критике и сомнению подвергаются средства, их адекватность тем целям, ради которых они применяются» (Цит. по: Беляев В.А. Методология ММК. Наука и эзотерика. – М., 2012. – С. 44).

³ «Саша Раппапорт рассказывал мне о методах вовлечения неофитов в захватывающую конспиративную деятельность очень красочно (он – великолепный рассказчик). Что-то вроде: вот говорит Г.П. Щедровицкий, что в самом скором времени мы сначала сделаем то, потом это, наши люди сначала здесь, затем глядишь – там, они уже везде! Никто ничего не понял, а мы все изменили, всех перетасовали, страна идет в другую сторону!» (См.: Лебедев В. Игротехника от Щедровицкого до Ходорковского. URL: <https://eugen1962.livejournal.com/127505.html> (дата обращения: 13.07.2018)).

⁴ См.: Кулин И. Альтернативное социальное проектирование в советском обществе 1960-1970-х годов, или Почему в современной России не прижились левые политические практики. URL: <http://www.polit.ru/article/2008/02/29/kukulin/> (дата обращения: 13.07.2018).

⁵ См.: Еще раз об «Окнах Овертона» (о Щедровицком). URL: <https://www.planet-kob.ru/articles/5270> (дата обращения: 13.07.2018).

⁶ «Дубровский В.Я. сформулировал это очень точно: «Люди есть случайные носители мышления». Можно реализовать мышление на людях, а можно на смешанных

Помимо этого, одним из представителей ММК – В.А. Лефевром – были разработаны основы рефлексивных игр и рефлексивного управления, составившие определенную конкуренцию западной теории игр², которые были использованы в широком спектре практик социальных взаимодействий, в том числе в вооруженной борьбе и информационном противоборстве. Однако и здесь ММК и его идеи были скомпрометированы «переходом» В.А. Лефевра в «стан» идеологического противника и многолетней работой на него. Так, мыслитель, иммигрировавший в США, с 1974 года работал сначала в образовательной сфере США (в Калифорнийском университете, Ирвайн), а затем в корпорации РЭНД – «фабрике мыслей» (в том числе и «мыслей» о путях и способах развала СССР, причинения ему вреда различной природы). Вполне резонным выглядит предположение, что разрабатываемая им теория рефлексивных игр и ее прикладные аспекты нашли свое развитие и были использованы в качестве методологии борьбы США против России³ ее же

системах людей и машин. Главное – что есть мышление, а на чем оно реализуется – неважно. В нашем мире – случайно – на людях, в другом мире – на пингвинах, а в третьем – как у С. Лема, на железках. Какая разница, на чем это реализуется!» (Цит. по: Беляев В.А. Методология ММК. Наука и эзотерика. – М., 2012. – С.19).

¹ «После игры участники говорили, что они испытали настоящее счастье от самого процесса мышления. Такое сильное, какого они не испытывали даже от любви, не говоря уж о водке. Некоторые приходили в себя по несколько недель, и все мечтали снова попасть на игру. А уж совсем некоторые становились маньяками игры, игроманами. Они ездили на любую игру за свой счет, даже платили за участие в ней. Для руководителей игры это было целой проблемой (См.: Лебедев В. Игротехника от Щедровицкого до Ходорковского. URL: <https://eugen1962.livejournal.com/127505.html> (дата обращения: 13.07.2018)).

² Так, согласно Джонатану Фарли (Jonathan Farlej), математику из Стенфорда, занимающемуся прикладными исследованиями по проблеме национальной безопасности, теория рефлексии В.А. Лефевра была советской альтернативой теории игр, широко принятой в то время истеблишментом американского министерства обороны (См.: Лефевр Владимир Александрович // Википедия. URL: <http://www.warandpeace.ru/exclusive/view/100133/> (дата обращения: 28.07.2017) (дата обращения: 19.11.2017)).

³ Существует немало фактов, когда бывшие сотрудники интеллектуальных и силовых структур работали на США в сфере разработок форм и способов борьбы с Советским Союзом. Так, знаменитый перебежчик старший лейтенант Беленко В.И., угнав МиГ-25П в Японию, попросил политического убежища в США. После переезда в США летчик читал лекции в Военной академии ВВС США в Колорадо-Спрингс в качестве эксперта в области изучения советских авиасистем ПВО (См.: Как сложилась судьба летчика-дезертира Виктора Беленко. URL: <http://adfave.ru/kak-slozhilas-sudba-letchika-dezertira-viktora-belenko-v-ssha/> (дата обращения: 04.12.2017)).

интеллектуальным оружием (информационная операция на фоне конфликта с Грузией в 2008 году).

В результате идеи и положения ММК и его последователей, а также их реализация представляют собой пример отечественной игровой практики, преследуемые цели и результаты которой шли вразрез с социально-значимыми задачами советского государства (поддержания стабильности, деятельности социально-ориентированного государства, внутренней консолидации общества в сложный момент развития, подготовки кадров «эпохи перемен» и т.п.) и сыграли опосредованную роль в развале СССР.

Опираясь на отечественную традицию осмысления практического, в российской социальной и политической философии распространены исследования социальных процессов с целью выявления в них источников, признаков, механизмов и последствий деструктивных игр, проводимых геополитическими противниками России. Значительный пласт исследований посвящен раскрытию содержания деструктивного типа игровых практик и технологий, применяемых на глобальном уровне против России и ее союзников. Так, для С.Е. Кургиняна игра представляется доминирующей социальной практикой англосаксов в их борьбе против России и остального мира, а также альтернативным (вооруженной борьбе) способом ведения войны против последних. Мыслитель указывает на то, что, не сумев победить Советский Союз во Второй мировой войне, которая была классической, Запад разработал новую стратегию победы над Россией. Этой стратегией стала ИГРА¹ в форме критики, очернения и искоренения духовных основ России (православия и коммунизма) как идеократического государства, введения экономических санкций, виртуализации финансов и превращения их в доминирующий инструмент управления реальным сектором экономики, импорта образовательных стандартов и системы воспитания путем навязывания сомнительных и откровенно разрушительных

¹ См.: Кургинян С.Е. Суть времени: в 4 т. – Т. 3. – М., 2012. – С. 99-100.

мировоззренческих установок и ценностей через СМИ, Интернет, кинематограф и т.п.

В аналогичном контексте рассматривает социальную роль и функции игры А.И. Фурсов¹, раскрывающий «игры мировых элит» как наднациональную деятельность финансово-экономических сил по уменьшению роли национальных государств в мире; «дерационализации» образования, культуры и т.п.; «депопуляции» населения в целях достижения и сохранения господства «золотого миллиарда», перераспределения ресурсов, обеспечивающих его дальнейшее обогащение, благополучие и т.д. Мыслитель отмечает, что игры наднациональных структур превратились в организационное оружие по разрушению государственных, экономических и других структур стран и народов с помощью ряда деструктивных практик (политика «двойных» стандартов, санкции, финансовые махинации, управляемый хаос, психоисторическая война², деконструкция содержания социальных ценностей и прав человека и т.д.).

В результате необходимо признать, что исследование проблемы игры в современных социальных практиках субъектов национального и наднационального уровня, проведенное рядом отечественных мыслителей (С.Е. Кургинян, А.И. Фурсов и др.), выявило специфическую роль и функции игры как фактора завоевания и удержания превосходства, достижения геополитических целей, альтернативного (вооруженной борьбе) способа

¹ См.: Фурсов А.И. Мировая борьба. Англосаксы против планеты. – М., 2016. – 512 с.

² «Цель психоисторической войны – разрушить организацию психосферы противника, посадив его на ложный информпоток, внедрив свои концепции его самости в пространстве и, главное, во времени и лишив его собственных смыслов и ценностей и навязав чуждые – разрушительные и парализующую волю к борьбе. Наиболее важное направление психоисторической войны – история. Битва за историю – это по сути главная битва оргвойны в психосфере, поскольку она подрывает эту последнюю сразу по нескольким направлениям, включая психоудары по исторической памяти (наиболее важные события, наиболее значимые и знаковые фигуры – отсюда поливание грязью нашей Победы, воинской славы, конкретных лиц, прежде всего Сталина, схема «миф о Гагарине» и т.п.), по идентичности, по традиционным для данной цивилизации ценностям» (См.: Фурсов А.И. Психоисторическая война. URL: <http://www.dynacon.ru/content/articles/2439/> (дата обращения: 01.10.2015)).

ведения войн различной природы (психоисторической, информационной, гибридной и т.д.) и т.д., осуществляемые в интересах глобальных акторов. Теоретическая база использования игры в данном качестве подготовлена распространением и утверждением постмодернистской философии, а также социально-политическими исследованиями ряда деятелей западного общества (Бжезинский З.¹, Г. Киссинджер² и др.), актуализирующими игровые практики как один из способов достижения геополитических целей.

Таким образом, игра в основных типах мировоззрения выступает их неотъемлемым элементом, а также специфическим мировоззрением, упрощающим достижение амбивалентных целей и результатов в повседневности, выполнение как конструктивных, так и деструктивных социальных функций. Причем игра как мировоззрение акторов современных социальных практик в зависимости от его типа носит свои специфические черты:

во-первых, игра в мифологическом мировоззрении представлена мифопоэтическими практиками, выполняющими познавательные, социализирующие, утилитарные и другие функции, которые опираются на искусственное создание и использование в качестве знания о реальности этиологических, космогонических, героических, эсхатологических, исторических и иных мифов, предполагающих достижение как конструктивных (самопознание, самоидентификация, социальная консолидация, унификация сознания и т.д.), так и деструктивных (достижение господства, выгоды, обман и т.д.) целей и результатов заинтересованными акторами;

¹ См.: Бжезинский З. План игры: геостратегическая структура ведения борьбы между США и СССР. – М., 1986; Бжезинский З. Великая шахматная доска (Господство Америки и ее геостратегические императивы). – М., 1998. – 112 с.; Бжезинский З., Сноукрофт Б. Америка и мир. Беседы о будущем американской внешней политики. – М., 2012. – 317 с. и др.

² См.: Kissinger H. World Order. – New York, September 9, 2014.

во-вторых, игре в религиозном мировоззрении отводится роль специфического вида богоугодной социальной практики, имеющей своей целью постижение Истины бытия, следование религиозным заповедям, постулатам и принципам в повседневности. В то же время на такие негативные аспекты содержания игры как азарт, лицедейство, притворство и т.п., препятствующие реализации основных целей религии, накладываются запреты и ограничения.

Помимо этого понимание игры как основного механизма функционирования бытия, существования божественного и человеческого, объяснительного принципа и т.п. (представленное в индуизме, буддизме) создает мировоззренческие предпосылки и условия для превращения социальных групп верующих и их национальных государств (Индия, Вьетнам и т.д.) в объекты игры (с целью внешнего управления, захвата, манипуляции, обмана, достижения выгоды, господства и т.п.) других субъектов (папство, англиканство);

в-третьих, под игрой в научном мировоззрении целесообразно понимать вид социальной практики, преследующий амбивалентные цели и результаты. В конструктивном контексте игра предстает в качестве способа моделирования фрагмента реальности, средства обучения и воспитания, психокоррекции и т.д., и реализуется в сфере педагогики, экономики, социологии, психологии, математической теории игр и т.п. Вместе с тем игра в научном мировоззрении не всегда реализует конструктивные цели и зачастую игнорирует этическое содержание смысла, результатов, последствий и ответственности субъектов и объектов за их достижение, выступая в качестве организационного оружия, средства манипуляции массами, их обмана, оболванивания и т.п.

Игра в философском мировоззрении представлена точками зрения, раскрывающими ее функции и типологию с позиции авторского понимания сущности и содержания социальной практики (практики). Так, понимание социальной практики как индивидуализированного действия является

основой концепций игры, возвеличивающих последнюю до важнейшей ценности и неотъемлемого фактора зарождения, функционирования и развития социальных структур и институтов. В данных концепциях игра провозглашается способом достижения практических целей (Аристотель, софисты), карнавализации повседневности (Ф. Рабле), средством построения совершенного общества (Ф. Шеллинг), феноменом, определяющим зарождение и существование социума и человека (И.Г. Фихте, Ф.Г. Юнгер), способом социального существования (Сартр), источником и пространством существования культуры (Й. Хейзинга), важнейшим аспектом конструирования социальной реальности, принципом существования личности и общества (постмодернизм), способствующими атомизации индивидов, формированию субъективизма, скептицизма, индивидуализма, нагнетанию напряженности в обществе и, в конечном итоге, «войне всех против всех» (Т. Гоббс).

Предыдущей позиции противостоит понимание игры, базирующееся на понимании практики как социальнозначимого действия, ориентированного на освоение бытия, воспитание и обучение, моделирование с целью прогнозирования и т.п. В рамках данного понимания признается необходимость критического отношения, скрупулезной оценки и ограничения моральными и юридическими способами ряда аспектов и последствий игры, которые могут стать причинами социальных противоречий, средством манипуляции и достижения господства одних социальных групп и акторов над другими, доминантной практикой в экономике, политике, финансах и т.д., альтернативой вооруженной борьбе (Гераклит Эфесский, Платон, В. Соловьев, В.Ю. Катасонов, С.Е. Кургинян, А.И. Фурсов, О.Н. Четверикова, Д. Эстулин и др.).

1.3. Сущность игры и проблема ее дефинирования в контексте социальных практик

Игра представляет собой многогранное явление, сущностные характеристики которого проблематично описать и тем более свести к какому-либо одному универсальному определению. В зависимости от ракурса рассмотрения и контекста использования, сущность игры отражает ее различные специфические особенности: в гносеологическом ракурсе она является одним из способов познания; в аксиологическом – актуализирует ценности свободного времяпрепровождения, активного отдыха и самореализации; в эстетическом – характеризуется получением удовольствия и т.д.

Для постулирования сущности игры в рамках социальных практик целесообразно использовать индуктивный метод. В данной связи необходимо подвергнуть анализу и учесть имеющиеся точки зрения и существующие дефиниции игры с позиции как номинального, так и реалистичного подходов.

В контексте номинального подхода к дефинированию игры необходимо отметить точку зрения отечественных лингвистов Н.М. Шанского и Т.А. Боброва, которые определили религиозные истоки слова ««игра» как общеславянское, скорее всего, суффиксальное производное от той же основы, что и древнеиндийское «yájati», обозначающее «почитание божества»»¹.

В конце XIX и в начале XX в. также предпринимались попытки объяснить игру, исходя из ее этимологии². Одним из направлений в контексте но-

¹ См.: Шанский Н.М., Бобров Т.А. Этимологический словарь русского языка. – М., 1994. – С. 102.

² Так, Е.А. Покровский отмечает, что у древних греков слово «игра означало собою действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что у нас теперь называется «предаваться ребячеству»». У евреев слову «игра» соответствовало понятие о шутке и смехе. У римлян «ludus» означало радость, веселье. По-санскритски «кляда» означало игру, радость. У немцев древнегерманское слово «spilan» означало легкое, плавное движение, наподобие качания маятника, доставлявшее при этом большое удовольствие.

минального подхода к определению игры относятся попытки ее дефинирования через синонимы: «забава, потеха, шалость, шутка, пьеса, игра воображения, игра природы, игра слов»¹. В данном случае актуализируются эстетические (забава, потеха, шалость, шутка, пьеса), познавательные (игра воображения), онтологические (игра природы) и коммуникативные (игра слов) аспекты сущности игры, но не раскрывается ее содержание как способа воспитания, обучения, достижения целей и результатов и т.д.

Вместе с тем смысловое содержание слова «игра» в различных культурах (в первую очередь, в восточной и западной) раскрывает подлинную социальную роль и функции, которые возложены на нее заинтересованными субъектами. Так, смысл концепта «игра» в англосаксонской культуре («game» и «play»²) отражает широкий спектр целей, преследуемых с помощью нее в мире повседневности. Под словом «play» скрывается отношение к игре как к забаве, развлечению. «Play» – это эстетическая разновидность игры, в которую играют без какой-то особой цели, просто ради удовольствия, развлечения, ради самого участия в процессе игры. А вот «game»³ – это уже игра, имеющая определённую цель, очерченную правилами, временными и пространственными рамками, и предполагающая сложные взаимоотношения между ее акторами.

Впоследствии на всех европейских языках словом «игра» стали обозначать обширный круг действий человеческих, с одной стороны, не претендующих на тяжелую работу, с другой – доставляющих людям веселье и удовольствие. Таким образом, в этот многообъемлющий круг, соответственно современным понятиям, стало входить все, «начиная от детской игры в солдатики до трагического воспроизведения героев на сцене театра, – от детской игры на орехи до биржевой игры на червонцы, – от беганья на палочке верхом до высшего искусства скрипача». (См.: Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. – М., 1887. – С. 1).

¹ См.: Абрамов Н.А. Словарь русских синонимов и сходных по смыслу выражений. – 7-е изд., стереотип. – М., 1999. – С. 240.

² Между тем традиция различения «game» и «play» одним из своих истоков имеет точку зрения Роже Кайуа, который в 1961 году ввел в научный оборот следующую дифференциацию понятия «игра»: «paidia» – свободная и непосредственная игра; «ludus» (вслед за Й. Хейзингой) – управляемая правилами игровая деятельность, «запротоколированная» игра.

³ См.: Слово «game». Англо-русский словарь Мюллера. URL: [https://studyenglishwords.com/ words/game](https://studyenglishwords.com/words/game) (дата обращения: 18.08.2017).

В данной связи показательно смысловое соответствие игры и войны в английском языке, где в войне «выигрывают» (по англ. «to win a game»), что отражает отношение к войне как к охоте, развлечению, приносящему ее инициатору удовольствие, добычу, выигрыш, дичь¹. В русском языке в войне «побеждают», т.е. «преодолевают (или одолевают) беду», потому что война в русском сознании воспринимается как тяжелое испытание в жизни народа и человека. Игра в таком случае представляется оборонительным оружием, способом защиты социума от внешнего врага, средством достижения мира, способом установления коммуникации и т.п.

Таким образом, номинальный подход к дефинированию игры не в полной мере отражает ее сущностные основания, необходимые для постулирования определения, однако предоставляет определенный материал, раскрывающий ее скрытые источники, многообразие оттенков смысла, социальную роль и функции в социальных практиках субъектов различного уровня.

В рамках реалистичного подхода к определению игры в социальных практиках² необходимо отметить ряд направлений. Наиболее распространенным является направление, представляющее сущность игры через ее доминантную характеристику³. Однако, учитывая сложность и

¹ fair game – англ. «дичь, на которую разрешено охотиться»; в переносном значении (законный) объект нападения; объект травли» (См.: Английский для всех. URL: https://bebris/2012/11/27/fair_game (дата обращения: 31.07.2019); big game – «крупная дичь, крупный зверь»; в переносном значении желанная добыча (См.: Слово «game». Англо-русский словарь Мюллера. URL: <https://studyenglishwords.com/words/game> (дата обращения: 18.08.2017)).

² См.: Кирюшин А.Н. Сущность игры и играизированных процессов в современных социальных практиках // Вестник Московского государственного областного университета. Серия «Философские науки». – 2016. – № 4. – С. 29-37.

³ Игра есть подражание деятельности (Платон); это источник душевного равновесия, гармония души и тела (Аристотель); творящее начало, рождающее мир культуры (Ф. Шиллер); деятельность, имеющая «гигиеническое» назначение (Ч. Спенсер); способ отдыха и психической разрядки (М. Лацарус); первичная форма приобщения человека к социуму (К. Гросс); деятельность, формирующая фантазию, воображение, интеллект (Ф.Я. Бейткендейк); вид индивидуального или коллективного поведения (К. Рейнуотер); форма творчества с определенной целью (Ж. Пиаже); способ самореализации индивида, структура его поведения, основа коммуникации и межличностного общения (Э. Берн); компонент

многоаспектность проявлений игры, связывать последнюю только с одной содержательной характеристикой представляется недостаточным для ее дефинирования. Дело в том, что попытки определить игру в неких ограниченных рамках приводят к тому, что эта формулировка может оказаться бесполезной в другой предметной области. Так, эстетическая трактовка игры как получения удовольствия и приятного времяпрепровождения неприемлема в познавательной сфере, где она выступает как один из способов познания с помощью мысленного или компьютерного моделирования предмета исследования, способом существования мышления в качестве игры абстрактными понятиями (Ильясов Р.Р.) и т.п.

Следующее направление дефинирования игры базируется на проведении анализа ее определений в современной философской и энциклопедической литературе, которые отражают несколько тенденций.

К первой тенденции необходимо отнести попытки определения игры в эстетическом контексте, где последняя признается непродуктивной и тесно связывается с процессами получения удовольствия, отдыхом и развлечениями. Среди них необходимо отметить следующие: «игра – вид непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе»¹; «игра – деятельность, целью которой служит она сама или получаемое в ее процессе удовольствие; осуществляемая по своим собственным правилам и не имеющая необратимых последствий»²; «игра – всякая деятельность, которая осуществляется не ради практических целей, а доставляет радость сама по себе»³; «игра – одна из главных и древнейших форм эстетической деятельности, т.е. неутилитарной, совершаемой ради нее

деятельности, модель коммуникации или конституции текста, в которой воспроизводится непротиворечивый контекст и слова употребляются в строго определенном смысле (Л. Витгенштейн). (См.: Яковлева Е.Л. Игра – уникальный феномен культуры // Вестник ОГУ. – 2010. – №7. – С. 151-152).

¹ См.: Игра // БСЭ. – Т.10. – М., 1969-1978.

² См.: Конт-Спонвиль А. Философский словарь. – М., 2012. – С. 202.

³ См.: Философский словарь: основан Г. Шмидтом. – М., 2003. – С. 167.

самой и доставляющей, как правило, ее участникам и зрителям эстетическое наслаждение, удовольствие, радость»¹.

Отмеченные дефиниции отразили одно из неосновных и поверхностных в социальных практиках свойство игры, заключающееся в получении удовольствия, развлечения. Дело в том, что в контексте социальных практик игра вовлечена во многие сферы (экономическую, политическую, развлекательную и др.), где она выступает средством или способом достижения конкретных целей и приносит ощутимый результат (прибыль, рейтинг, навыки и знания и т.д.). Следовательно, признак непродуктивности и неутилитарности в игре не в полной мере отражает ее сущность в современных социальных практиках, хотя может служить достаточным основанием для некоторых ее проявлений (детские игры, настольные игры и т.д.).

Вторая тенденция в дефинировании игры включает в себя точки зрения, в которых ее эстетическая трактовка дополняется другими чертами и свойствами: «игра – разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и представляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей»²; «игра – понятие, фиксирующее процессуальность, самодостаточную как в онтологическом (поскольку механизмом реализации игры является свободное самоизъявление соответствующего субъекта или – в постнеклассике – феномена), так и в аксиологическом (игра не имеет внешней цели, отличной от процессуальности собственного протекания, и ее ценность является принципиально автохтонной, – в частности, независимой от так называемого «результата») отношениях, и, вместе с тем, реализующуюся по

¹ См.: Новая философская энциклопедия: в 4 т. – Т.2. – М., 2010. – С. 67.

² См.: Новейший философский словарь. – Минск, 1998. – С. 252.

соответствующим правилам, носящим объективированно-нормативный характер»¹.

Продуктивность представленных определений игры заключается в признании недостаточным ее эстетического видения и необходимости учета других ее фундаментальных элементов и характеристик (ценности, свобода и т.п.). Между тем в контексте поиска сущностных характеристик игры в социальных практиках представляется малоэффективным перечисление содержательных черт в ее определении. Целесообразно обратиться к наиболее глубинным характеристикам игры как вида социальной практики, таким как коммуникативность, консуетальность и симулякративность, продуктивность, прагматичность, деструктивность и т.д.

К третьему направлению в существующей традиции определения сущности игры необходимо отнести ее трактовки как в философии, так и в культурологии, педагогике, экономике и т.д.

Наиболее показательным является определение игры как феномена культуры, данное Й. Хейзингом: «Мы можем назвать игру свободной деятельностью, которая осознается как бы “не взаправду” и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладевать играющим, не преследуя при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы, – свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой»². Мыслитель также перечисляет существенные признаки игры³. Основным недостатком

¹ См.: Игра // Философский словарь. URL: <http://enc-dic.com/philosophy/Igra-838/> (дата обращения 24.07.2015).

² См.: Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. – М., 2001. – С. 17.

³ Как «формы поведения: игра свободна, она есть свобода; игра не есть «обыденная» или «настоящая» жизнь; замкнутость, ограниченность; игра обособляется от обыденной жизни местом и продолжительностью; ее течение и смысл заключены в ней

понимания игры И. Хейзингой является представление последней относительно замкнутым социальным процессом и, как следствие, самостоятельной категорией, что привело мыслителя к недооценке влияния на неигровые социальные процессы и отсутствия внимания к ее практической сути как алгоритма, метода, способа достижения целей и результатов, специфического отношения к действительности, определенного состояния человека и общества и т.д.

Определенным значением для исследования сущности игры в контексте социальных практик обладают психологические попытки ее дефинирования. В современной психологии понимание сущности игры не исчерпывается ее трактовкой как деятельности, «мотив которой лежит в самом процессе»¹. Отмечаются следующие определения, отражающие ее целенаправленность и результативность в социальных практиках: «суть человеческой игры – в способности, отображая, преобразовать действительность»²; «игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально-закрепленном способе осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры»³; «игра – активность индивида, направленная на условное моделирование некоей развернутой реальности»⁴ и т.п.

Перспективность психологического видения для социально-философского исследования проблемы игры также заключается в ее признании способом активного воздействия на участников игры⁵, преобразования действительности (С.Л. Рубинштейн), диагностики

самой; игра устанавливает порядок, она и есть порядок; внутри сферы игры законы и обычаи обыденной жизни не имеют силы» (Там же. – С. 31).

¹ См.: Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М., 1981. – С. 481.

² См.: Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. – СПб., 2001. – С. 486.

³ См.: Игра // URL: www.vocabulary.ru/dictionary/27/word/igra (дата обращения 15.09.2015).

⁴ См.: Головин С.Ю. Словарь практического психолога. – Минск, 1998. – С. 134.

⁵ См.: Ветренко И.А. Игра как метод исследования социальной действительности // Психопедагогика в правоохранительных органах. – 2006. – №2(26). – С. 129.

межличностных отношений¹, передачи социального опыта, алгоритмом и методикой скрытой манипуляции субъектами для достижения целей или результатов, выгодных сторонним акторам², и т.п.

Дефинирование игры в педагогике³ связывается с актуализацией процессов моделирования актуальной или возможной действительности в интересах обучения и воспитания. Так, под игрой понимают как «форму учебно-воспитательной деятельности, имитирующей те или иные практические ситуации»⁴, так и «средство воспитания, в котором воспитатель в качестве инструмента формирования личности воспитанника использует его свободную (игровую) деятельность в воображаемой и реальной ситуациях, направляя ее на развитие положительных качеств личности»⁵.

Однако содержание игры в педагогике нередко отражает противоречивые направления реализации практико-ориентированного подхода к процессам обучения и воспитания. Дело в том, что педагогические практики, в которых игра как моделирование, имитация, подготовка к будущей деятельности являются их неотъемлемым элементом, содержат в себе социальный заказ на формирование субъекта и социальных групп в соответствии с государственной идеологией, реализуемой как в продуктивных (воспитание человека-творца в православии и в СССР), так и в

¹ См.: Серебрякова О.В. Игра как средство диагностики межличностных взаимоотношений дошкольников в норме и с общим недоразвитием речи. URL: <https://psibook.com/articles/igra-kak-sredstvo-diagnosticski-mezhlichnostnyh-vzaimootnosheniy-doshkolnikov-v-norme-i-s-obshchim-nedorazvitiem-rechi.html> (дата обращения 26.07.2018).

² См.: Барлас Т.В. Игры и манипуляции в общении. Психологический практикум для начинающих. URL: <https://psy.wikireading.ru/29228> (дата обращения 26.07.2018); Виноградова С.М. Психология массовой коммуникации. URL: https://studme.org/47174/psihologiya/psihologicheskie_osobennosti_manipulyatsii_protivostoyanie_manipulyativnomu_vozdeystviyu (дата обращения 26.07.2018) и т.п.

³ См.: Кирюшин А.Н. Сущность игры и играизированных процессов в современных социальных практиках // Вестник Московского государственного областного университета. Серия «Философские науки». – 2016. – № 4. – С. 29-37.

⁴ См.: Вишнякова С.М. Профессиональное образование: Словарь. Ключевые понятия, термины, актуальная лексика. – М., 1999. – С. 234.

⁵ См.: Русинова Л.П. Педагогический словарь по темам. – Сарапул, 2010. URL: <http://www.didacts.ru/dictionary/1025/word/igra> (дата обращения: 14.10.2015).

агрессивных или деструктивных (обучение и «выпускной экзамен» спартамца¹, воспитание в частных школах Англии² и т.п.) формах.

В экономике понимание игры наиболее приближено к ее практико-ориентированной сути и представлялось способом достижения материальной выгоды как на основе принимаемых решений, так и учета и использования возникающих случайностей. В данной связи необходимо отметить мнение Г.А. Литвиновой, которая под игрой понимает «взаимоотношения субъектов в ситуациях с заранее установленными правилами, когда необходимо принимать соответствующие решения»³, а ее понимание как «ставки с меньшими, чем статистически равными, шансами на успех»⁴. В таком случае «экономический контекст постулирования определений игры отражает игру в закономерном (правилосообразном) и случайном (рискованном) контексте, фиксирующем ее противоречивую роль в процессах накопления и движения капиталов»⁵.

¹ Так, окончанием воинского обучения спартиада являлся экзамен, включающий убийство илота (раба). Таким образом, педагогические практики в Спарте были направлены на совершенствование процесса убийства. Однако в системе социальных отношений того времени такой экзамен являлся одним из факторов обеспечения социальной стабильности Лакедемона (поскольку количество илотов в государстве в несколько раз превосходило количество свободных граждан). И военные навыки спартамцев на определенное время стали залогом их влияния среди древнегреческих полисов в V-IV вв. до н.э.

² Так, частные школы в Англии представляют собой «гомоэротическую и маскулинно-христианскую» кузницу «настоящего» британца (О. Яновский), модель британской империи, институт воспитания элиты и истеблишмента, социальный фильтр и своеобразный «санпропускник», а также центр консолидации английских функционеров колониальной эпохи с помощью сомнительных игровых методов манипулятивного содержания (оскорбления, провокационные ритуалы и обряды посвящения, волонтаристское воплощение феномена старшинства учеников выпускных классов и т.п.) и установок (подавление эмоциональности (см. стихотворение «Если» Р. Кипплинга) и т.п.), способных обеспечить подчинение и управление массами в экспансивных интересах своей страны (См.: Яновский О.С. Все, что нужно знать о британской элите. URL: <http://www.youtu.be/i3WHkjylgS4> (дата обращения: 26.07.2018)).

³ См.: Словарь терминов по институциональной экономике. – М., 2001. – С. 145.

⁴ См.: Блэк Дж. Оксфордский толковый словарь. – М., 2001. – С. 178.

⁵ См.: Кирюшин А.Н. Сущность игры и играизированных процессов в современных социальных практиках // Вестник Московского государственного областного университета. Серия «Философские науки». – 2016. – № 4. – С. 34.

Теоретической основой практико-ориентированных моделей и алгоритмов игры в экономической сфере стало ее математическое представление. Игра «в точных науках тесно связана с принятием решений и борьбой с другими акторами за реализацию своих интересов и выигрыш. Тем самым игра вовлекается в социальные практики не как математическая абстракция, а как один из важнейших факторов, способный влиять и определять содержание, характер и результативность социальных практик на стадии принятия решения их субъектами и объектами¹. В данной связи игра рассматривается как математическая модель принятия оптимальных решений в условиях конфликта или неопределенности и помогает выбрать наилучшую стратегию, которая может вести к выигрышу или проигрышу в зависимости от поведения других игроков»².

Таким образом, понимание игры в психологии, педагогике, экономике, математике и т.д. содержит коннотации, перспективные для ее понимания и дефинирования в пространстве социальных практик как способа достижения целей и результатов, лежащих за пределами игры. Однако их недостатком остается отсутствие рефлексии по поводу социальной значимости и роли данных целей и результатов, конструктивности или деструктивности игровых способов их достижения, а также включенности в игры более высокого порядка, организуемые субъектами более высокого порядка.

Однако, несмотря на определенные достижения в сфере понимания игры как специфического вида социальной практики, в отечественной философии присутствует определенная «размытость», предельно расширительное понимание, использование и дальнейшая конкретизация характеристик, свойств и черт, отмеченных Й. Хейзинга и др., а также

¹ Так, Г. Оуэн полагал, что «теория игр является, в конце концов, математическим описанием определенных социологических явлений; поэтому изложение, не связывающее математику с конкретными ситуациями, было бы поистине убогим» (См.: Оуэн Г. Теория игр. – М., 1971. – С. 23).

² См.: Кирюшин А.Н. Сущность игры и играйзированных процессов в современных социальных практиках // Вестник Московского государственного областного университета. Серия «Философские науки». – 2016. – № 4. – С. 33.

отсутствие акцентуации на ее практическом использовании. Так, под игрой понимают «форму свободного самовыявления человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и разворачивается либо в виде состязания, либо представления (исполнения, репрезентации), каких-либо ситуаций, смыслов, состояний»¹; «способ бытия субъекта, объективирующийся через свободную, без принудительной мотивации, самонацеленную деятельность, осуществляемую в границах определенных правил или принципов. Характеризуется временностью, условностью, наличием субъекта, предмета и средств игры. Предполагает сознательное «удвоение мира», при котором сама игра выступает бытием второго плана, существующим по принципу дополнительности в отношении к первичному бытию, отличается эмоциональной насыщенностью и наличием фантазийного компонента»² и т.п.

К четвертому направлению в сложившейся традиции поиска сущности игры и постулирования ее определения необходимо отнести коммуникативные трактовки последней. Важнейшей методологической предпосылкой коммуникативного исследования социальных, а следовательно, и игровых практик явилось признание их сущностной характеристикой факта ориентации на другого (М. Вебер, Б. Латур и др.).

Наряду с этим, наиболее фундаментальные выводы из анализа природы коммуникации практик современного общества принадлежат таким мыслителям как, М. Маклюен, М. Кастельс и др. Так, М. Кастельс подчеркивает, что современное общество стало сетевым³, потому, что «оно

¹ См.: Философский словарь / Под. ред. Фролова И.Т. – 7-е изд. перераб. и доп. – М., 2001. – С. 195.

² См.: Игра // Энциклопедия эпистемологии и философии науки. URL: http://www.enc-dic.com/enc_epist/Igra-126.html (дата обращения 24.07.2015).

³ Сетевое общество представлено множеством взаимосвязанных узлов. Конкретное содержание каждого узла зависит от характера той конкретной сетевой структуры, в том числе и системы социальных практик, которая описывается их акторно-сетевой теорией Б. Латура. Так, узлами сетевого общества могут быть рынки ценных бумаг, бренды, тренды, материальные предметы и сенсационные события, находящиеся в центре внимания и

создано сетями производства, власти и опыта, которые образуют культуру *виртуальности* в глобальных потоках, пересекающих время и пространство»¹. Свойство виртуальности, в таком случае, необходимо признать одним из наиболее важных сущностных основ игровых практик. Так, Э. Финк полагает, что играющий человек «живет одновременно в двух царствах. Ведь игра есть действие, практика общения с воображаемым»², имеющим виртуальную природу. В отечественной философии рядом мыслителей также отмечается виртуальная природа игры (Казакова Н.Т.³ и т.д.). Наряду с этим, виртуальная специфика игровых практик подтверждается результатами психологических и социологических исследований последней, в которых она предстает как сочетание реальных и мнимых (условных, фиктивных) связей.

Так, Л.С. Выготский, предвосхитил тезис А. Шюца о множественности взаимосвязанных реальностей социальных практик и игры. Исследователь полагал, что «ребенок, играя, создает себе мнимую ситуацию вместо реальной и действует в ней, выполняя определенную роль, сообразно тем переносимым значениям, которые он при этом придает окружающим предметам»⁴. А И. Гофман определил данный процесс в контексте теории фреймов как «нисходящее переключение». Наряду с этим, отмечалась социальная роль игры в качестве «своеобразного отношения к действительности, которое характеризуется созданием мнимых ситуаций или переносом свойств одних предметов на другие»⁵, и подчеркивалось, что игра

определяющие сиюминутную или долговременную конъюнктуру в политике, культуре и т.п. сферах.

¹ См.: Кастельс М. Власть коммуникации. – М., 2017. – С. 505.

² См.: Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. URL: <http://lib.ru/FILOSOF/FINK/fenomeny.txt> (дата обращения: 19.07.2018).

³ «Игра есть целостное, динамическое образование, характеризующееся свободной, спонтанной активностью, имеющей цель в самой себе, функционирующей в системе «природа-общество-человек» и отражающей виртуальную «определенность» их бытия» (См.: Казакова Н.Т. Феномен игры в философии: методологический анализ: дис. ...докт. филос. наук. – Иркутск, 1999. – С. 185.

⁴ См.: Выготский Л.С. Психология. – М., 2000. – С. 970.

⁵ См.: Там же. – С. 970.

– это обратная сторона повседневности, полученная благодаря переносу ряда свойств в ее условную действительность, отражающую мотивы конкретного субъекта, его цели и ценности, побуждающие играть.

Теорию игры Л.С. Выготского развивал в своих трудах С.Л. Рубинштейн, который относился к игре как к одной из форм повседневности, считая, что в игре реализуются обычные устремления, но иными, нежели в повседневной жизни, средствами¹. Исследователь, таким образом, не считал игру чем-то экстраординарным, а видел в ней специфический способ достижения реальных, а не мнимых целей.

Онтологическую раздвоенность и полноправное существование реальной и условной действительностей в игре признает также и Д.Б. Эльконин, который полагает игру выражением потребности в самореализации, т.е. быть чем-то или кем-то, кем нельзя быть в реальной действительности, играть какую-нибудь роль, которая недоступна в повседневной жизни. «Играя Робинзона Крузо или какого-нибудь другого героя, ребенок – искатель приключений выходит за пределы своего настоящего Я и за пределы своего повседневного мира»².

В результате психологическое направление изучения проблемы игры (С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский и др.) тесным образом переплетается с социологическими идеями теории социального действия и социальных практик (М. Вебер, Б. Латур, А. Шюц, И. Гофман и др.) в контексте раскрытия коммуникативного по своей сути механизма удвоения действительности на мир повседневного и условного, фиктивного. Данный механизм обладает определенным потенциалом объяснения практического использования игры как способа достижения целей и результатов через диалектику действительного и возможного.

¹ «Игровое действие реализует многообразные мотивы специфически человеческой деятельности». (См.: Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. – СПб., 2000. – С. 488).

² См.: Эльконин Д.Б. Психология игры. – М., 1999. – С. 27.

В данной связи сущностный аспект игры как одновременное пребывание как в реальном, так и виртуальном, мнимом, условном мире позволяет раскрыть структуру коммуникации, характеризующую в зависимости от доминирующего направления установления связи.

Так, «*первым* ее компонентом выступает повседневная, обыденная коммуникация. К ней следует относить связи и отношения реального мира, массовое общение людей, технологические системы его обеспечения и т.п.»¹. Понимание данного элемента коммуникации раскрывает ее вектор от человека к объективному, т.е. повседневному для него, миру. Данный элемент коммуникации широко представлен в современных социальных практиках и является наиболее изученным, поскольку именно с ним отождествляют процесс коммуникации вообще.

Вторым структурным элементом является виртуальная (а по сути симулякративная²) коммуникация. Основным аспектом симулякративной коммуникации является феномен симулякративности, который нашел свое воплощение в виртуальном измерении социальных практик, ставших определенной оппозицией повседневным. Симулякративность применительно к коммуникации отражает ее скрытое смысловое содержание, подоплеку, а также сопричастность фантазийным, условным, виртуальным действительностям. Коммуникация в данном случае имеет направление от актора игры к виртуальной реальности, искусственно созданной его воображением³ или техническими средствами.

¹ См.: Булычев И.И., Кирюшин А.Н. О базисных логико-философских константах теории коммуникации // *Философия и общество*. – 2011. – №4 – С. 107.

² В данном случае целесообразно использовать термин «симулякративный», а не «симулятивный», поскольку он менее уничижителен. К тому же, в сложившейся обыденной и строгой философской терминологии концепты «симулятивность», «симуляция» этимологически не в полной мере отражают связи с родовым для них понятием «симулякр».

³ Одним из научных подтверждений верности предложенной структуризации является исследование внутриличностного диалога, внутренней речи, ее связи с мышлением и другими психологическими процессами, представленные работами Л.С. Выготского, П.П. Блонского, А.Р. Лурии, Г.М. Кучинского, А.Н. Соколова и др.

«Повседневная коммуникация имеет тенденцию усреднять и стандартизировать связи и отношения субъектов в игре, унифицировать нормы морали и поведения в ней. Виртуальная, или симулякративная коммуникация дает человеку ощущение неограниченной свободы игры, возможность моделировать, оценивать эффективность и выбирать модели поведения в ней»¹.

Третьим компонентом в структуре коммуникации выступает смешанная – повседневно-симулякративная – коммуникация, в рамках которой воплощаются социальные (в том числе и игровые) практики, сочетающие обращенность как в повседневность, так и в виртуальную (симулякративную) реальность. Иными словами, данный элемент коммуникации в различных соотношениях является сущностным для любых социальных практик, в том числе и игровых, и позволяет последним достигать конкретного результата в повседневности.

«Большинство игровых практик, с одной стороны, содержат в себе неустрашимый элемент новизны, креативности, с другой – они никогда не покидают обыденную, привычную социальную реальность. В таком случае проблему игры целесообразно рассматривать в рамках дополнения и взаимообуславливания повседневности симулякративностью. Дело в том, что в игре людей наличествуют как отлет от действительности, так и проникновение в нее. В игре отсутствует воздействие на предметы, аналогичное, скажем, материально-практической деятельности, но вместе с тем все существенное в ней обладает статусом подлинной реальности (чувства, желания, замыслы). Так, в политической или конкурентной экономической борьбе, футбольном матче, шахматном турнире участники стремятся добиться реальной, а не виртуальной победы над соперником.

Симулякративный характер игры определяется во многом наличием в ней чувства свободы. Играя, например, в футбол, индивид волен избрать

¹ См.: Булычев И.И., Кирюшин А.Н. О базисных логико-философских константах теории коммуникации // Философия и общество. – 2011. – №4 – С.114-115.

различную стратегию или тактику, скажем, играть от обороны или, напротив, дать простор открытому атакующему футболу, использовать приемы борьбы, еще не известные соперникам, и т.д.

Необходимо также отметить, что помимо ситуации, когда в игре доминирующей является симулякративная составляющая, возможен и обратный случай, когда доминирует реальность повседневного плана. Однако, если брать проблему игры в ее всеобщности, эти противоположности достаточно часто уравнивают друг друга¹.

Вместе с тем на характер игры как смешанной коммуникации оказывает огромное влияние содержание ее симулякративной составляющей. Симулякры и симулякративная коммуникация в современных игровых практиках могут присутствовать в репрезентативной (в общем, отражая подлинник) и нерепрезентативной (не соответствуя, опровергая или даже не имея в своей основе подлинник) формах.

Наибольшее распространение нерепрезентативная симулякративная коммуникация получила в финансовой и экономической сферах в форме ряда игровых практик, которые в общем случае выполняют деструктивные социальные функции в качестве способа достижения целей и результатов различной природы (господство, доминирование, обогащение, обман, манипуляция, введение в заблуждение и т.п.). Так, позиционирование глобализации как способа решения мировых экономических проблем, необеспеченность доллара никакими материальными благами с 15 августа 1971 года, биржевые махинации, искусственное увеличение капитализации компаний и виртуализации экономики в целом приводят к несоответствию реального сектора экономики его финансовому эквиваленту благодаря деятельности заинтересованных игроков (ФРС, банки, ТНК) и махинаторов (Джордж Сорос, Бернارد Мейдофф и др.). Эти деструктивные процессы проявляются в череде участвовавших финансовых кризисов (1973, 1987, 1997,

¹ См.: Булычев И.И., Кирюшин А.Н. О базисных логико-философских константах теории коммуникации // Философия и общество. – 2011. – №4 – С.108-109.

1998, 2000-2003, 2008-2012)¹ и последующем обнищании национальных экономик.

Помимо этого, нерепрезентативные симулякры стали неотъемлемым элементом потребительских практик, функционирующих по сути в игровой форме, где выступают источником формирования искусственного спроса на навязываемые товары и услуги (спинеры, iPhone и т.д.) на основе «агрессивного» менеджмента в форме назойливой рекламы. Практика искусственного поддержания спроса на товары (в частности, немецкие автомобили марок BMW, AUDI, особенно «брендовые»), за которыми исторически укрепилось звание надежных, но которые таковыми на сегодняшний момент уже не являются², также основана на нерепрезентативной модели симулякра. Дело в том, что сложилась общая тенденция в производственных практиках автопроизводителей на снижение запаса прочности продукта (до 3-5 лет эксплуатации) в интересах мотивации потребителя на более частую его смену и, как следствие, увеличение прибыли.

В сфере развлечений нерепрезентативные симулякры виртуальных игр (World of Warcraft, Perfect World, World of tanks и т.п.) также выполняют деструктивные функции постепенного исключения акторов из реального мира, переориентацию их целей и задач в виртуальное пространство (деньги в игре важнее их реального количества в жизни, выигранные виртуальные бои как повод для гордости и самоуважения, виртуальные «лайки» значимее реального признания и оценки и т.п.) и т.п.

Нерепрезентативная симулякративная коммуникация также может выполнять скрытые или незаявленные социальные функции, содержание

¹ См.: Топ крупнейших мировых финансовых кризисов. URL: <https://benefit.by/page/show/articles/2187> (дата обращения: 20.07.2018).

² См.: Надежны ли немецкие автомобили? URL: <https://www.4kolesa.mirtesen.ru/blog/43224731004/Nadezhnyi-li-nemetskie-avtomobili> (дата обращения: 28.09.2017)); Опрос: немецкие автомобили – наименее надежные. URL: https://www.bbc.com/russian/business/2015/04/150416_car_reliability_index (дата обращения: 28.09.2017).

которых заключается в наделении повседневных образов дополнительными смыслами и предназначениями. Так, для Роберта Лея «спортивная форма должна стать связующим звеном между синей робой Трудового фронта и серой формой Вермахта»¹, символизирующими тенденцию перерождения спортсмена в воина. Таким образом, спорт и Олимпиада 1936 года в Германии, в частности, выступали средством популяризации фашистской идеологии, доказательством исключительности и главенства арийской нации над другими², в первую очередь, над евреями и чернокожими, а также площадкой для установления связей первых лиц (Р. Гесс) с представителями симпатизирующей фашизму английской аристократии (Д. Гамильтон и др.).

Конструктивные социальные функции смешанной коммуникации в рамках игровых практик связаны в общем случае с репрезентативной формой симулякров в ней, в общем отражающих подлинник или оригинал³. Данные функции базируются на моделировании повседневности или конкретного фрагмента действительности, с которыми воображение или искусственный интеллект будут осуществлять операции. Например, «в экологии и геофизике: анализ распространения загрязняющих веществ в атмосфере, проектирование шумовых барьеров для борьбы с шумовым загрязнением, прогнозирование погоды и климата; в *транспортной промышленности*: конструирование транспортных средств, полетные имитаторы для тренировки пилотов,

¹ См.: Съянова Е. Цена победы. Спорт в Третьем рейхе. URL: https://www.m.diletant.media/articles/30305301/?sphrase_id=2786921 (дата обращения: 29.09.2017).

² Так, Лени Рифеншталь в документальном фильме «Олимпия» запечатлела размах и достижения нацистской Германии и фашистской идеологии, сконцентрированные на Олимпиаде 1936 года. В то же время, несмотря на то, что на время Олимпиады был принят мораторий на гонения евреев, расовые принципы нацистов проявились в данном фильме в форме отсутствия чернокожих спортсменов в кадре, которые завоевали достаточное количество медалей (Джесси Оуэн – 4 медали и др.).

³ Причем к репрезентативной симулякральной коммуникации необходимо отнести и такую ее форму как художественный вымысел, которая также может быть конструктивной в случае, если, в общем, адекватно отражает социальную действительность, тенденции развития и их критику. Например, антиутопии и утопии Т. Мора, Дж. Свифта, Дж. Оруэлла, современные кинотрилогия «Голодные игры», фильм «Сквозь снег» и др. через метафоры, гипертрофирование выдуманного образа мира выполняют идеологическую, познавательную и воспитательную функции.

моделирование транспортных систем, исследование поведения гидравлических систем; в *электронике и электротехнике*: эмуляция работы электронных устройств; в *экономике и финансах*: прогнозирование цен на финансовых рынках, имитация «краш-тестов»; в *архитектуре и строительстве*: исследование поведения зданий, конструкций и деталей под механической нагрузкой, прогнозирование прочности конструкций и механизмов их разрушения, проектирование производственных процессов, например химических, моделирование сценарных вариантов развития городов; в *управлении и бизнесе*: стратегическое управление организацией, моделирование рынков сбыта и рынков сырья, моделирование производственных процессов; в *промышленности*: моделирование роботов и автоматических манипуляторов, моделирование прочностных и других характеристик деталей, узлов и агрегатов; в *медицине и биологии*: моделирование результатов пластических операций, моделирование пандемий и эпидемий, моделирование воздействия медикаментов и оперативных вмешательств на метаболизм и др. жизненно важные процессы; в *политике и военном деле*: моделирование развития межгосударственных отношений, моделирование поведения масс людей в различных общественно-политических ситуациях, моделирование театра военных действий и т.п.»¹

Реализация конструктивных функций осуществляется в научных, образовательных, воспитательных и иных целях. Помимо этого конструктивная симулякративная коммуникация может выполнять функции тренировки логических, прогностических способностей в ряде интеллектуальных игр (шахматы, го и т.п.).

Таким образом, социальные практики и игра как их вид имеют коммуникативную природу (М. Вебер, Б. Латур, А. Шюц, И. Гофман и др.). Вместе с тем сущность социальных (и игровых) практик коренится в контексте смешанной коммуникации. ***Под игрой в таком случае необходимо***

¹ См.: Области применения компьютерного моделирования. URL: <http://bourabai.ru/cm/6.htm> (дата обращения: 21.07.2018).

понимать вид социальной практики, имеющей условный характер и предполагающей преобразование социальной реальности посредством достижения как конструктивных (освоение бытия, моделирование, обучение, воспитание, социализация, передача опыта и т.д.), так и деструктивных (господство, выгода, манипуляция, обман, создание альтернативы бытия, обольщение, отвлечение и т.д.) целей и результатов в повседневности. Условный характер игры как социальной практики обусловлен ее смешанной (повседневно-симулякративной) коммуникативной природой, которая предоставляет ее акторами возможности преобразования как условной (симулякративной) реальности игры, так и повседневности.

Основным фактором влияния на функции, типологию и характер игровых практик является содержание их симулякративной составляющей, которая в зависимости от соотношения репрезентативных (отражающих оригинал в общем) или нерепрезентативных (не имеющих оригинала в повседневности) симулякров в своем составе предоставляет актерам возможности достижения целей и результатов за пределами игры посредством как конструктивных (игра как способ освоения действительности, как способ воспитания, как специфическая терапия, средство отдыха и развлечения, как оборонительный алгоритм военного искусства и т.д.), так и деструктивных (игра как способ завоевания господства, обмана, манипуляции, введения в заблуждение, заигрывание и т.д.) способов.

Выводы по первой главе.

1. Под *социальными практиками целесообразно понимать деятельность конкретного актора (актеров), направленную на преобразование социальной реальности.* Многообразие подходов к осмыслению сути практики (социальных практик) позволило выявить две традиции их соотношения с игрой. В рамках первой традиции, которая представлена эстетико-

онтологическим (Платон), теологическим (Николай Кузанский, Фома Аквинский и т.д.), объективно-идеалистическим (Г. Гегель), диалектико-материалистическим (К. Маркс, Ф. Энгельс и т.д.), отечественным феноменологическим (Т.И. Заславская, В.И. Родионова и т.д.) подходами к осмыслению практики (социальных практик), игра используется в качестве вида конструктивной практики, направленной на преобразование социальной реальности в интересах достижения социальнозначимых целей и результатов (освоение бытия, моделирование, обучение, воспитание, социализация, передача опыта и т.д.).

Вторая традиция, базирующаяся на телеологическом (Аристотель), номиналистско-теологическом (У. Оккам, Д. Скот и др.), эмпирическом (Д. Юм), прагматическом (Ч.С. Пирс, У. Джеймс, Дж. Дьюи и др.), западном варианте феноменологического (Л. Витгенштейн, И. Гофман, Б. Латур, А. Шюц и др.) подходах, обусловленных антропоцентричными, индивидуалистическими и скептическими мотивами социального действия, актуализирующими процессы социальной атомизации и конфронтации, создает условия для использования игры в качестве способа преобразования социума, его институтов и отношений через достижение деструктивных целей и результатов (господства, выгоды, манипуляции, обмана, создания альтернативы бытия, оболванивания, отвлечения и т.д.).

2. Игра в основных типах мировоззрения выступает их неотъемлемым элементом, также специфическим мировоззрением, упрощающим достижение амбивалентных целей и результатов в повседневности, выполнение как конструктивных, так и деструктивных социальных функций. Причем игра как мировоззрение акторов современных социальных практик в зависимости от его типа носит свои специфические черты:

во-первых, игра в мифологическом мировоззрении представлена мифопоэтическими практиками, выполняющими познавательные, социализирующие, утилитарные и другие функции, которые опираются на

искусственное создание и использование в качестве знания о реальности этиологических, космогонических, героических, эсхатологических, исторических и иных мифов, предполагающих достижение как конструктивных (самопознание, самоидентификация, социальная консолидация, унификация сознания и т.д.), так и деструктивных (достижение господства, выгоды, обман и т.д.) целей и результатов заинтересованными акторами;

во-вторых, игре в религиозном мировоззрении отводится роль специфического вида богоугодной социальной практики, имеющей своей целью постижение Истины бытия, следование религиозным заповедям, постулатам и принципам в повседневности. В то же время, на такие негативные аспекты содержания игры как азарт, лицедейство, притворство и т.п., препятствующие реализации основных целей религии, накладываются запреты и ограничения.

Помимо этого, понимание игры как основного механизма функционирования бытия, существования божественного и человеческого, объяснительного принципа и т.п. (представленное в индуизме, буддизме) создает мировоззренческие предпосылки и условия для превращения социальных групп верующих и их национальных государств (Индия, Вьетнам и т.д.) в объекты игры (с целью внешнего управления, захвата, манипуляции, обмана, достижения выгоды, господства и т.п.) других субъектов (папство, англиканство);

в-третьих, под игрой в научном мировоззрении целесообразно понимать вид социальной практики, преследующий конкретные цели и результаты, как в рамках процесса познания, так и в повседневности. В конструктивном контексте игра предстает в качестве способа моделирования фрагмента реальности, средства обучения и воспитания, психокоррекции и т.д. и реализуется в сфере педагогики, экономики, социологии, психологии, математической теории игр и т.п. Вместе с тем, игра в научном мировоззрении

не всегда реализует конструктивные цели и зачастую игнорирует этическое содержание смысла, результатов, последствий и ответственности субъектов и объектов за их достижение, выступая в качестве организационного оружия, средства манипуляции массами, их обмана, оболванивания и т.п.

Игра в философском мировоззрении представлена точками зрения, раскрывающими ее функции и типологию с позиции авторского понимания сущности и содержания социальной практики (практики). Так, понимание социальной практики как действия, ориентированного на индивидуальнозначимый результат, является основой концепций игры, возвеличивающей последнюю до важнейшей ценности и неотъемлемого фактора зарождения, функционирования и развития социальных структур и институтов. В данных концепциях игра провозглашается способом достижения практических целей (Аристотель, софисты), карнавализации повседневности (Ф. Рабле), средством построения совершенного общества (Ф. Шеллинг), феноменом, определяющим зарождение и существование социума и человека (И.Г. Фихте, Ф.Г. Юнгер), способом социального существования (Сартр), источником и пространством существования культуры (Й. Хейзинга), важнейшим аспектом конструирования социальной реальности, принципом существования личности и общества (постмодернизм), способствующими атомизации индивидов, формированию субъективизма, скептицизма, индивидуализма, нагнетанию напряженности в обществе и, в конечном итоге «войне всех против всех» (Т. Гоббс).

Предыдущей позиции противостоит понимание игры, базирующееся на понимании практики как социальнозначимого действия, ориентированного на освоение бытия, воспитание и обучение, моделирование с целью прогнозирования и т.п. В рамках данного понимания признается необходимость критического отношения, скрупулезной оценки и ограничения моральными и юридическими способами ряда аспектов и последствий игры, которые могут стать причинами социальных противоречий, средством

манипуляции и достижения господства одних социальных групп и акторов над другими, доминантной практикой в экономике, политике, финансах и т.д., альтернативой вооруженной борьбе (Гераклит Эфесский, Платон, В. Соловьев, В.Ю. Катасонов, С.Е. Кургинян, А.И. Фурсов, О.Н. Четверикова, Д. Эстулин и др.).

3. *Игра как социальная практика* представляет собой ее ***специфический вид, имеющий условный характер и предполагающий преобразование социальной реальности посредством достижения как конструктивных (освоение бытия, моделирование, обучение, воспитание, социализация, передача опыта и т.д.), так и деструктивных (господство, выгода, манипуляция, обман, создание альтернативы бытия, оболванивание, отвлечение и т.д.) целей и результатов в повседневности.***

Условный характер игры как социальной практики обусловлен ее смешанной (повседневно-симулякративной) коммуникативной природой, которая предоставляет ее акторами возможности преобразования как условной (симулякративной) реальности игры, так и повседневности.

Глава 2. Содержание игры в социальных практиках современности

Социально-философский анализ проблемы игры как современной социальной практики предполагает определение элементов и факторов, которые обеспечивают целенаправленное преобразование социальной реальности. В данной связи возникает настоятельная необходимость выявить структуру и основные функции игры, а также исследовать существующие типологии последней и предложить авторскую версию в рамках социальных практик.

2.1. Структура и функции игры в современных социальных практиках

Одним из важнейших аспектов исследования проблемы игры в социально-философском контексте является выявление ее функций и структуры как совокупности элементов, без которых невозможно представить ее современное существование в качестве вида социальной практики¹.

Осмысление структуры игры имеет значительную исследовательскую традицию (Р.Р. Ильясов², Н.В. Казанова и Е.В. Мельникова³, О.А. Скоркин¹ и

¹ См.: Кирюшин А.Н. Структура игры и играйзированных процессов в социальных практиках // Научное мнение. – 2017. – № 3. – С. 28-34.

² Так, Р.Р. Ильясов выделяет в игре следующие элементы: игровое сознание, деятельность, отношения, организация (См.: Ильясов Р.Р. Игра как предмет философского познания: онтологический и гносеологический аспекты: автореф. дис. ... докт. филос. наук. – Уфа, 2006. – С. 16). Однако за скобками остаются такие элементы как субъекты и объекты, правила и средства, последствия и т.д., которые раскрывают прикладные аспекты игры в качестве способа достижения конкретных целей и результатов.

³ Н.В. Казанова и Е.В. Мельникова рассуждают в определенной степени отвлеченно и недооценивают практическую значимость игры как специфической практики, полагая, что «идеальная структура абстрактной модели игры состоит из следующих элементов: структурно-процессуальная линия: участники (субъекты) игры, связи и отношения и их активные действия; структурно-каркасная линия: определенные правила и пространственно-временные рамки игры; инструментальная линия: средства игры – роли и символические объекты (игрушки)» (См.: Казанова Н.В., Мельникова Е.В. Структура и типы игры: история и современный взгляд // Грани познания. – 2015. – №6 (40). – С. 33). Наряду с этим, данная структура игры не учитывает результаты и последствия игры как для акторов, так и повседневности. Помимо этого, для структурирования игровых практик

др.). Однако данные попытки не в полной мере продуктивны для выявления структурных элементов игры как социальной практики.

В данной связи продуктивным подходом, раскрывающим, в частности, многоуровневый акторный состав и специфику функционирования современных игровых практик, будет являться мнение О.Г. Маркеева, полагающего, что их «участников можно разбить на следующие категории: *хозяин игры, игроки, помощники игроков, игровые фигуры и битые фигуры*. На всем протяжении истории игроки действуют не так, как обычные люди, так как у них особого рода сознание и способности. При этом хозяин игры не придерживается никаких правил игры, он их разрабатывает для других. Игровые фигуры соблюдают правила так, как им диктуют игроки, но сами этих правил не знают. Помощники игроков повинуются игрокам. Битые фигуры не принимают осмысленного участия в игре – они даже не знают, что являются участниками игры. Как создать игровые фигуры: опровергайте любые мысли, что ведется игра, скрывайте правила от игровых фигур, не давайте им извлечь никакой пользы для себя. Скрывайте *цели игры*, сохраняйте фигурам такие условия, чтобы они не смогли отказаться от участия в игре. Препятствуйте у них появлению чувства удовлетворенности от проделанной работы. Сделайте так, чтобы фигуры выглядели как игроки, но не позволяйте, чтобы они действительно таковыми становились. Со

немаловажным аспектом является учет таких акторов игры, как ее разработчики и инициаторы.

¹ Так, Скоркин О.А. к элементам игры относит: «участника или участников, выразивших желание и готовность играть; правила игры, определяющие данность и смысл игры; в самом простом виде – правило хода, конкретного игрового действия, за успешное выполнение которого могут присваиваться очки; игровой хронотоп (игровое пространство и игровое время); сюжет игры – то, что игра отображает, то, что воспроизводит играющий в качестве центрального характерного момента, фабула игры; игровой реквизит (от незатейливого до весьма сложного, компьютера, к примеру); итог игры как наибольший результат игровых действий, достигнутый игроками по всем правилам» (См.: Скоркин О.А. Человеческие компоненты игры // Биоэтика и гуманитарная экспертиза. Вып. 5 / Отв. ред. Ф.Г. Майленова. – М., 2011. – С. 224-225). Однако в структуре игры мыслитель не учитывает вынужденный характер формирования акторного состава игры, т.е. факт «втягивания» в игру объектов без их ведома и желания.

стороны они могут казаться всемогущими, но реально у них не должно быть никакой власти»¹.

Таким образом, социально-философский анализ существующих взглядов на проблему структуры игры позволяет сделать ряд промежуточных выводов:

1. Структура игры, состоящая из субъектов (объектов), правил, игрового пространства и времени, сюжета, средств и итога (результата) (Н.В. Казанова, О.А. Скоркин и др.), является недостаточной для описания и исследования таких современных игровых практик как манипуляция, обман, сокрытие подлинных целей игры, «двойные» стандарты поведения и его оценки, навязывание и односторонняя смена правил в финансовых, экономических и других практиках и т.п.

2. Структура игры в современных социальных практиках нуждается в переосмыслении и дополнении в связи с упрочением ее статуса, признанием западной гуманитарной наукой, базирующейся на методологии постмодерна принципом, условием и способом существования человека и общества, средством достижения их конструктивных и деструктивных целей и результатов и т.п. В таком случае помимо отмеченных элементов необходимо включить источники и цели, а также расширить совокупность акторов и дополнить ее инициатором, творцом, хозяином, помощником (помощниками), «битыми фигурами» (или акторами, приносимыми в жертву) и зрителями (наблюдателями).

3. Наряду с этим, существует настоятельная необходимость переосмысления содержания отмеченных элементов игры в контексте современных социальных практик.

Наиболее важным и системообразующим элементом в структуре игры как виде социальной практики является ее *субъект*. Дело в том, что именно *субъект* (*хозяин*), побуждаемый определенными источниками

¹ См.: Маркеев О.Г. Оружие возмездия. – М., 2001. – С. 25.

(потребностями, избытком сил, мировоззренческими установками, социальными противоречиями и т.п.), принимает решение начать игру, привлекает к ней творца и инициатора, выбирает игровое пространство и время, сюжет, средства и правила, объект (объекты), помощников, зрительную аудиторию, жертвует фигурами в интересах достижения конкретных целей и результатов.

Состав субъектов игры неоднороден в иерархическом отношении и предполагает их ранжирование в зависимости от масштаба распространения игровых практик. Так, на предельном – планетарном – социальном уровне необходимо выделить двух противоборствующих субъектов: Восток и Запад, которые кардинальным образом определяют спектр и содержание фундаментальных и прикладных социальных практик субъектов более низкого уровня (государства, социальные группы и т.п.) в сфере совместного сосуществования, развития, разрешения противоречий и т.д.

В настоящее время, Восток как предельный субъект неоднороден в социальном, религиозном, экономическом и других отношениях и включает в себя Россию, Китай, большую часть исламского мира (Иран, Турция и т.п.). Геополитическими оппонентами последних является Запад или западная цивилизация, ядром которой выступают англосаксы (США, Великобритания и их сторонники).

Для Запада источник игры имеет мировоззренческую природу и обусловлен антропоцентричным и субъективистским пониманием природы социальных практик как действия, направленного на достижение индивидуально-значимых целей и результатов. Иными словами, западного человека побуждают играть и добиваться конкретных целей и результатов такие мировоззренческие установки и глубинные потребности, как экспансивный характер развития¹, стремление к господству и

¹ Так, А. Фурсов, характеризуя Запад как капиталистическую систему, полагает экспансивный характер последней в качестве сущностного (См.: Кто задает темп истории

доминированию¹, расшатывание традиций и устоев, социальный атомизм, деструктивный способ разрешения противоречий, выразившийся в потребительском отношении к природе, человеку, его духовным основам и принципам и т.д. В результате появилась и закрепились на генетическом уровне ориентация на экстенсивное развитие (за счет коренных народов (индейцы, аборигены и т.п.), развивающихся стран, государств социалистического лагеря и т.д.), зачастую игнорирующее преемственность, подчинение природы и эксплуатацию человека человеком, чрезмерное возвеличивание индивидуальности, социальное неравенство и т.п. факторы, которые активизируют деструктивные мотивы, в первую очередь, в вопросах разрешения внутри- и внешнеполитических проблем, дальнейшего развития человека и общества и т.п.

Для Востока источники игры обусловлены инструментальной, социально ориентированной ценностью последней, обеспечивающей традиционность, единство с природой, обществом, религиозность, ориентацию на эволюционное развитие и служение², диалогичность, стремление к консенсусу и т.д. Для восточной культуры, к которой преимущественно принадлежит и Россия, не характерна ориентация на использование игровых практик в деструктивном контексте в фундаментальных социальных сферах. Так, в России православие не

для нашего заколдованного мира. Андрей Фурсов. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=q26ifgnBhEQ> (дата обращения: 11.01.2018).

¹ Ориентация на доминирование и зарождение, становление и развитие демократических принципов и способов существования, начиная с законов Солона в Древней Греции, составляет основу социального мироустройства и мироощущения западного общества. Однако среднее количество рабов на одну афинскую семью и семью метэка, позволяющее им жить приемлемо в период правления Перикла составляло около 4. (См.: Доватур А.И. Рабство в Аттике в VI-V вв. до н.э. – Л., 1980. – С. 51). В результате свобода, демократия и приемлемые условия существования одних основывались на подчинении и господстве над другими. В настоящее время ситуация коренным образом не изменилась: на «золотой миллиард» приходится более 5 миллиардов населения, эксплуатация которого и использование ресурсных возможностей его территории являются одними из важнейших источников благосостояния Запада.

² См.: Курочко М.М. Онтологии проективности социального бытия // Вестник МГОУ. Серия «Философские науки» – 2017. – №3. – С. 30.

использовалось в интересах реализации функции «ускорения» экономического роста, как это произошло с протестантством¹, в угоду активизации личностного начала в предпринимательстве (М. Вебер) и бурному развитию капитализма.

Восточные цивилизации используют игру и игровые практики преимущественно в целях накопления и вписывания нового социального опыта в существование и развитие богатой мозаичной социальной структуры, для моделирования социальных и природных процессов с целью их изучения и создания на их основе прогрессивных технологий, изобретений и т.д. И именно в таком контексте конструктивная ориентация игровых практик стран Востока зачастую оказывается безоружной перед наступательным потенциалом деструктивных игровых технологий Запада (аксиологическая деконструкция, постправда, «фейки» в СМИ и т.п.). Поэтому жизненно-важным для Востока является знание принципов, методов, способов, целей и средств деструктивных игровых практик, используемых Западом, а также создание и использование технологий оборонительного и контрнаступательного характера против них.

Современная идеология и борьба Запада (как «хозяина игры») против России (реализовавшиеся в рамках продолжения Большой игры, «Холодной войны» и т.д.) и других геополитических соперников воплотилась в деятельности *субъектов игровых практик более низкого порядка (творцов, инициаторов (провокаторов)², помощников (исполнителей))*. К ним

¹ Причем А.И. Фурсов и В.Ю. Катасонов отмечают, что протестантство представляет собой иудаизированную форму христианства, провозглашающую спасение уделом избранных (отличившихся в профаном мире стяжательством и накопительством), что противоречит католическим и православным канонам.

² Так, «творец» игры может быть представлен в качестве субъекта, которому принадлежит авторство в разработке конкретных игр (например, компьютерных) или игразированных коммуникативных платформ (например, социальные сети, мессенджеры и т.п.). Впоследствии данные игры продвигаются помощниками – маркетинговыми сетями, Интернет-провайдером и т.п. Между тем над помощниками и творцами данных игр находятся заинтересованные субъекты, т.е. хозяева (заказчики) игры, которые преследуют конкретные цели: через компьютерные игры воздействовать на мировоззренческие, интеллектуальные, моральные и иные аспекты личности.

относится ряд организованных субъектных групп (закрытые клубы и сообщества (Римский и Бильдербергский клубы, Mont Pelerin Society, Round Table и т.п.), интеллектуальные центры (Госдеп США, НПО и НКО¹), «компрадорская» элита, креативный класс² и т.п.

Применительно к современной российской действительности помощником игроков (исполнителями) является либеральная (несистемная) оппозиция (Г. Явлинский, Э. Лимонов, Г. Каспаров, М. Касьянов, А. Навальный и др.), финансируемая извне³, которая под лозунгами борьбы с

¹ Например, Совет по международным отношениям (CFR), Королевский институт международных отношений (Chatham House), Международный институт стратегических исследований, Колледж Св. Антония. Наиболее активными выступают фонды, принадлежащие Рокфеллерам, а также система фондов Джорджа Сороса, McArthur Foundation и Pew Charitable Trust, проводящих политику Рокфеллеров и т.д.

² Термин, предложенный Ричардом Флоридой для обозначения социальной группы населения, включенной в постиндустриальный сектор экономики, а в России – близкий к либеральной оппозиции. Креативный класс «в радикальной форме проповедует отказ как от ценностей и норм, являющихся скрепами цивилизации и основой самой человеческой личности, так и от идей развития и прогресса. «Троянский конь» продвигаемой концепции креативности и ее носителя – креативного класса (с его девиантными нормами, индивидуализмом и личностным эгоизмом, воинственным самопротивопоставлением традиционным ценностям, агрессивным противопоставлением себя большинству, культом успеха, а не истинных достижений) в действительности противостоит концепции созидания, остававшейся господствующей до сих пор, несмотря на тектонические пертурбации и социальные перевороты последних столетий» (См.: Черемных К.А., Восканян М.В., Кобяков А.Б. Анонимная война. – М., 2014. – С.13).

³ Так, среди НПО и НКО, активно финансирующих несистемную оппозицию, выделяют «Национальный фонд США за демократию» (от 17 до 225 тыс. долл. в год). В марте 2012 года заместитель госсекретаря США по вопросам Европы и Евразии Филипп Гордон на совещании в некоммерческой организации Bipartisan Policy заявил о планах создания фонда для российских правозащитных организаций (до 50 млн долл.). В 2014 году в американский Конгресс был внесён законопроект «Russian Aggression Prevention Act 2014» («Акт о предотвращении агрессии со стороны России 2014»), подготовленный 26 политиками-республиканцами, среди которых – ярый русофоб сенатор Джон Маккейн. Законопроект предусматривает выделение 10 млн долл. ежегодно в период с 2015 по 2017 год на «развитие демократии в России» (то есть, на попытки устроить «майдан» в России и свергнуть Путина) и 25 млн долларов ежегодно на аналогичную деятельность в других странах СНГ. Госдеп США выделил 60 млн долл. на поддержку российских медиа и так называемого «свободного Рунета», по 20 млн долл. в год в 2016-2018 гг., когда в России проходили выборы. В апреле 2017 года американский конгрессмен-республиканец Алекс Муни предложил законопроект о создании фонда с бюджетом 100 млн долл. для поддержки оппозиции и борьбы с коррупцией в России (См.: Доказательства работы несистемной оппозиции на страны Запада. URL: http://www.ruxpert.ru/Доказательства_работы_несистемной_оппозиции_на_страны_Запада (дата обращения: 22.08.2017).

коррупцией, необходимости смены руководства страны («Путин должен уйти!») и т.д. использует сначала в качестве зрителей (наблюдателей), а затем и «битых фигур» социальные группы наиболее бедных и маргинализированных слоев населения, а также слабо ориентирующуюся в политике молодежь.

В качестве помощников (исполнителей) могут выступать организации, реализующие под прикрытием благотворительной, миссионерской, природоохранной деятельности цели подлинных субъектов геополитической игры. Так, «Гринпис» известна своими актами по защите китов, спасению вымирающих видов животных, проведением мероприятий против загрязнения окружающей среды нефтепродуктами и т.д., которые ярко и всестороннее представлены в СМИ и вызывают широкую поддержку общественности¹. Однако на самом деле этика работы «Гринпис» характеризуется иезуитскими принципами: конечный результат оправдывает средства². Так, «Гринпис» нередко разоблачали и привлекали к суду за фабрикацию доказательств, якобы свидетельствующих о нанесении вреда окружающей среде³.

¹ На первый взгляд, деятельность «Гринпис» не должна вызывать никаких подозрений в ведении двойной игры, однако при более детальном анализе руководства организации, методов работы и благодаря вскрытию ряда махинаций возникает «силуэт» подлинных субъектов, использующих данную организацию для достижения целей, не связанных с экологической деятельностью. Руководителем организации с 1979 года являлся МакТаггарт, который известен сделками с недвижимостью, приведшими к разорению большого количества людей (См.: Авантюрист от природы. Честная биография основателя «Гринпис» Дэвида МакТаггарта. URL: <http://www.ecoleaks.info/grinpis-devide-maktaggart-pravda/> (дата обращения 14.10.2015)). Хотя на должности председателя его в 1991 году сменил Матти Вуори, МакТаггарт являлся «серым кардиналом», определявшим цели организации до своей гибели в автокатастрофе в 2001 году.

² Так, один из основателей «Гринпис» – Пол Ватсон, имея в виду Дэвида МакТаггарта, утверждал, что «секрет успеха этой организации кроется в секрете успеха ее создателя: неважно, что есть правда, важно лишь, что люди почитают за правду. Вы тот, каким вас выставили в прессе. Организация превратилась в миф и одновременно – в машину по созданию этого мифа» (Цит. по: Тукмаков Д. Сети «Гринпис» // Завтра. – 1999. – №40. URL: <http://www.zavtra.ru/content/view/1999-10-0561/> (дата обращения: 14.10.2015)).

³ В этой связи показательны следующие моменты: «умышленная попытка тюленей перед камерой в 1979 году; гонорар западноафриканским рыбакам за отлов зараженной рыбы; наем подростков для того, чтобы они вырвали утробный плод у беременной кенгуру для фильма «Прощай, Джой», снятого Гринпис в 1986 году; изображение чистого песка

В то же время помощники (исполнители) могут использоваться «вслепую», что превращает их субъектов в объектов игры подлинных акторов. Так, украинский народ во время Евромайдана 2014 года был использован вслепую западной коалицией во главе с США в интересах достижения геополитических целей разжигания очага нестабильности у границ России. Украинцы на Майдане по сути выступали за борьбу с коррумпированной властью и коррупцией в целом; с властью олигархов; за политические свободы; за подлинную независимость страны; за экономическое процветание и «европейскую мечту» и т.д. Однако по состоянию на 2019 год экономическая и политическая ситуация в стране усугубилась: «коррупция на Украине достигла невиданных размеров; все олигархи, кроме «семьи» Януковича, остались у власти, заметно увеличив свое влияние и долю на рынке; политические свободы уничтожены, на немайданные партии оказывается невиданное давление, тысячи людей арестованы, митинги разгоняются, используется кампания «шельмования» в СМИ, физическое устрашение и люстрации; зависевшая только от собственных олигархов страна стала теперь зависеть еще и от западных партнеров; экономическое состояние страны, рост цен на товары и услуги сопровождается стремительным падением национальной валюты; европейские политические перспективы остаются гипотетическими; потеряв Крым; остается вероятной утрата еще как минимум двух важнейших

как радиоактивно загрязненного в 1996 году; гонорар подросткам из Сиэтла по 5 долларов каждому за то, чтобы они протестовали перед камерой против продажи исландской рыбы в 1999 году». (См.: Джон Грэм. Доклад на молодежной ядерной конференции. – Братислава, 2000. URL: <http://www.greenpeace.narod.ru/skandal.htm> (дата обращения: 14.10.2015)).

Известен также скандал конца 70-х годов XX века, когда «французские журналисты доказали, что протесты местного отделения «Гринпис» против строительства во Франции АЭС оплачивались из американского кармана, а сами действия протестантов были согласованы с правительством США, продвигавшим на европейский рынок свои энергетические компании. С тех пор французы прониклись полнейшей аллергией на все «зеленые» акции и движения в целом. А ведь есть еще и шумная кампания по запрету на вылов китов, в результате которого целые деревни потомственных норвежских рыбаков остались без работы – и это несмотря на то, что они соблюдали свою квоту, составлявшую 0,04% общей популяции». (См.: Тукмаков Д. Сети «Гринпис» // Завтра. – 1999. – №40. URL: <http://www.zavtra.ru/content/view/1999-10-0561/> (дата обращения: 14.10.2015))

регионов, а де-факто утрата уже произошла; в целом спокойная страна превратилась в очаг нетерпимости, агрессии, лжи и провокаций; значительная часть страны находится на вынужденных сезонных заработках в Европе, поскольку не может обеспечить себе достойное существование на Родине и т.д».¹

«Еще одним элементом игры в современных социальных практиках, который не всегда включался в явном виде в ее структуру, является *цель*, которая по-разному формируется у участников (игроков), зрителей, подлинных субъектов, творцов игры. Так, для спортивных игроков цель игры заключается в победе, достижении удовольствия, улучшении физической формы, получении навыков, необходимых в последующих играх, и т.д. и воплощается в результате (счете, выигрыше). Для зрителей (болельщиков) целью игры является победа собственной команды, чувство гордости за нее, получение удовольствия от игры и т.д. Для творцов (разработчиков) игры – ее популярность, приносимый доход или достигнутый с ее помощью результат (создание искусственного спроса на одежду и аксессуары той или иной команды и т.д.)». Подлинные субъекты («хозяин», «творец») игры чаще всего преследуют ряд целей, имеющих далеко идущие последствия. Так, военный конфликт в Ираке (длящийся с 2003 года и по настоящее время), приведший к захвату его территории коалиционными силами во главе с американцами на основе обвинений в поддержке международного терроризма и наличии оружия массового поражения, представляет собой многоступенчатую и многокомпозиционную игру с использованием обмана, «подтасовки» фактов, обвинений в антидемократическом и чужденоненавистническом политическом режиме»². В данной политической игре образы подлинного субъекта и творца совмещены в лице финансовой элиты США и ее

¹ См.: Евромайдан год спустя – карта проигравших и победителей. URL: <http://dosie.su/politika/20859-evromaydan-god-spustya-karta-proigravshih-i-pobediteley.html> (дата обращения: 14.10.2015).

² См.: Кирюшин А.Н. Структура игры и играизированных процессов в социальных практиках // Научное мнение. – 2017. – № 3. – С. 33.

интеллектуальных центров. Зрителями (наблюдателями), для которых был организован прямой эфир с полем битв, является все мировое сообщество. К помощникам игроков (исполнителям) необходимо отнести страны-участники коалиции (Великобритания, Южная Корея, Италия, Грузия, Польша, Украина и еще 43 страны), непосредственно не заинтересованные в победе над Ираком, а принимающие участие в интервенции под экономическим и политическим давлением США. Официальным поводом к военной интервенции коалиционных сил, составленных преимущественно из Вооруженных сил США, явился факт наличия у иракской армии оружия массового поражения, а также необходимости свержения недемократического политического режима Саддама Хусейна. Причем в качестве оправдания своего вторжения как элемента сюжетной линии, признанного впоследствии обманом участников Генеральной ассамблеи ООН¹, Колин Пауэл предоставил пробирку с «якобы» бактериологическим оружием из Ирака, в производстве которого он гораздо позже выразил сомнение². Развязывание захватнической войны, прикрываемой благими намерениями (борьбой с распространением ОМП, «экспортом» демократии и т.д.), на самом деле имело своей целью захват энергетических ресурсов последнего, упрочение влияния в регионе и т.д.³, а не поддержание мира и порядка. Налицо хорошо «срежессированный» игровой политических процесс, скрывающий прагматичные цели одной державы за требованиями мира и соблюдения демократических норм.

Следующим элементом игры, нуждающимся в переосмыслении и коррекции, являются применяемые в ней *средства*. Так, к «средствам игры

¹ См.: Пробирка Колина Пауэла и «легальность» нападения на Ирак. URL: <http://www.vakhnenko.livejournal.com/69779.html> (дата обращения: 14.10.2015); Путин о «стиральном порошке» К. Пауэла и агрессии США. URL: <http://www.chitalnya.ru/work/1082259/> (дата обращения: 14.10.2015) и т.д.

² См.: Колин Пауэлл впервые признал, что в СБ ООН говорил неправду об ОМУ в Ираке. URL: <http://www.newsru.com/world/04apr2004/omu.html> (дата обращения: 14.10.2015); Колин Пауэл покался в прямом эфире. URL: <http://www.izvestia.ru/news/290039> (дата обращения 14.10.2015) и т.д.

³ См.: Зачем Америка напала на Ирак? URL: <http://www.warandpeace.ru/ru/exclusive/view/10480/> (дата обращения: 14.10.2015); Агрессия против Ирака. URL: <http://www.panteon-istorii.narod.ru/sob/irak.htm> (дата обращения: 14.10.2015).

необходимо отнести не только принадлежности, спортивный инвентарь, но и акты, способы, методы, стратегии субъектов и объектов, их мнения, точки зрения и т.п., которые непосредственно или опосредованно позволяют подлинному субъекту (хозяину) достичь поставленных целей»¹. В то же время выбор тех или иных средств игры определяется ее субъектами. Так, для англосаксов в общем случае характерны вероломство и иезуитское понимание средств игры. Например, в мае-августе 1945 года американцы и англичане вынашивали стратегию совместного с фашистами нападения на СССР (план У. Черчилля «Немыслимое»²) как средство достижения господства в послевоенном мире.

Наряду с этим, к наиболее распространенным средствам игры в военно-политической практике англосаксов относятся провокации как действия, позволяющие дестабилизировать, вовлечь некоторую сторону в войну или сделать ее виновной в развязывании конфликта³, а также информационные «вбросы», репортажи (в том числе и постановочные), экспертные мнения и мнения отдельных граждан, ток-шоу и новостные сюжеты (в том числе «фейковые» новости)⁴ и т.д., подготовленные в целях «очернения» оппонентов, принуждения их к выполнению выдвинутых требований и т.д.

¹ См.: Кирюшин А.Н. Структура игры и играизированных процессов в социальных практиках // Научное мнение. – 2017. – № 3. – С. 33.

² См.: Пронин А. Операция «Немыслимое» как несостоявшийся блицкриг Уинстона Черчилля. – Столетие. – 1 июля 2015 года. URL: www.stoletie.ru/ww2/operacija_nemyslimoje_ili_nesostojavshijsa_blickrig_uinstona_cherchilla_443.htm (дата обращения: 4.09.2018).

³ Общеизвестно, что убийство эрц-герцога Фердинанда в 1914 году, привело к началу Первой мировой войны, второй Тонкинский инцидент 4 августа 1964 году, стал искусственно сфабрикованным американцами поводом к развязыванию Вьетнамской войны (См.: Инцидент в Тонкинском заливе. URL: http://www.ru.wikipedia.org/инцидент_в_Тонкинском_заливе (дата обращения: 13.11.2015).

⁴ Показательна в данном случае, слаженная работа СМИ, неправительственных организаций, видеохостингов и других медиаресурсов в начале революций в Магрибе. «В июне 2010 года представитель Google в Каире Вазль Гоним, прошедший стажировку в Альянсе молодежных движений (АУМ), сочинил формулу «Мы все – Халед Саид» и получил вал однотипных реакций на зрительный стимул (фото тела юноши, убитого полицейскими). Следующим сюжетом в Египте, Тунисе, Алжире стал не труп, а еще живой человек, корчащийся в огне. Рядом с ним оказывается «участливый» наблюдатель, методично фиксирующий мучения на видео вместо того, чтобы сбить пламя. Далее

Другим элементом игры, «нуждающимся в учете в современных социальных практиках является ее *сюжет (или сценарий)*»¹. Под сюжетом игры необходимо понимать определенную смысловую надстройку над действительностью в форме предыстории или ситуативных предпосылок, которые должны обеспечить достижение цели ее актору. Сюжет современных игровых социальных практик на глобальном уровне выполняет также функцию формирования условий и оправдания процесса достижения ее целей и результатов.

Так, сюжетная линия боевых действий, проводимых американцами в Сирии против ИГИЛ, преподносится мировой общественности как борьба с терроризмом, произволом властей, коррупцией, за соблюдение прав человека и т.д., однако подлинная реальность происходящего далека от формируемой в СМИ по причине наличия незаявленных целей, скрытых действий и выжидающего бездействия. Так, о нетождественности действий заявленному сюжету свидетельствует тот факт, что боевые действия американцев против ИГИЛ не отличались эффективностью², поскольку коалиционные силы не прикладывали достаточных усилий для уничтожения террористов. И в результате происходило «парадоксальное» увеличение контролируемой ИГИЛ территории Сирии и сопредельных государствах (Иран и т.д.) до момента прибытия авиационной группировки России в Сирию. Данный факт может иметь следующее объяснение: целями вооруженной борьбы в Сирии

оперативно подключается блогосфера. Так, о самоподжоге торговца Буазизи в глухой провинции Туниса спустя час узнает калифорнийский блогер Бешир Благи (позже рассказавший, что ему помогла хакерская сеть Anonymus). На пике «эпидемии суицидов» на площади Тахрир студентка Асма Махфуз произнесла монолог, где в шести фразах подряд повторялось словосочетание «акт самосожжения». После этого сеанса внушения Махфуз перешла к теме коррупции. В том же стиле апеллировала к массам йеменская активистка Тавакуль Карман. (См.: Черемных К.А., Восканян М.В., Кобяков А.Б. Анонимная война. – М., 2014. – С. 86).

¹ См.: Кирюшин А.Н. Структура игры и играйзированных процессов в социальных практиках // Научное мнение. – 2017. – № 3. – С. 30.

² См.: Те же и Россия? URL: <http://www.news.rambler.ru/head/31714189/> (дата обращения: 23.10.2015); Сологубовский Н.А. Цели войны Америки против Сирии. URL: <http://www.proza.ru/2012/06/23/1446> (дата обращения: 23.10.2015) и т.д.

являются поддержка оппозиции, задача которой, по мнению американского политического руководства, заключается в свержении законного руководителя – Башара Асада и превращении Сирии в одну из стран-вассалов США на Ближнем Востоке, выполняющих ряд функций (формирование управляемого «хаоса» как фактора контроля политической обстановки в регионе; экспорт дешевых углеводородов; лояльность к появлению новых военных баз и т.д.)¹. Между тем искажение выполнения заявленных американским руководством политических целей в Сирии уже стало причиной пагубных последствий для европейского региона, страны которого опрометчиво поддерживают двойную игру заокеанского союзника. В результате неэффективной борьбы с исламистами (обусловленной завуалированными целями) произошла гуманитарная катастрофа, приведшая к миграции беженцев из Сирии в Европу. Для некоторых стран (Венгрия, Болгария и др.) которой это стало тяжелым экономическим и социальным бременем и послужило причиной разобщения государств Европейского союза по поводу квот на размещение беженцев².

Понимание сути *игрового пространства и игрового времени (хромотона)* как элементов игровых практик также требует уточнения и учета ряда особенностей и ограничений³. В играх предельных субъектов (между Западом и Востоком, государствами, ТНК и т.д.) в современных социальных практиках пространство и время также являются глобальными, т.е. с момента начала их противостояния. Оно, к сожалению, не имеет ни моральных ни пространственных ограничений. Так, пространство современного игрового

¹ См.: Катасонов В.Ю. Америке нужна не нефть, а нефтедоллары. URL: <http://www.trueinform.ru/modules.php?file=article&name=News&sid=19731> (дата обращения: 23.10.2015).

² См.: Европейские дипломаты поссорились из-за квот на прием беженцев. URL: <https://www.5-tv.ru/news/100213/> (дата обращения: 04.09.2018).

³ Так, игровое время актерской игры ограничено спектаклем, боксерского поединка – временем отведенных раундов, футбольного матча – двумя основными и двумя дополнительными таймами и т.д., игровым пространством для них будут являться сцена, ринг и футбольное поле, соответственно. Наряду с этим, для азартных, ряда спортивных (хоккей, теннис и т.д.) и других игр, обладающих примитивным сюжетом, не требуется создание сложного мира.

противоборства мировых держав уже давно вышло за пределы планеты и движется в сторону завоевания первенства в колонизации Луны и Марса, и в перспективе – галактики.

А игровым временем в социальных практиках является вся история человечества. Причем именно история как сюжетная линия является объектом современных игровых практик, поскольку именно в ее перипетиях подлинные субъекты черпают источники, оправдание и скрывают свои нелицеприятные поступки. В современную эпоху, когда, казалось бы, благодаря большому объему свидетельств, документов и мемуаров, переписать историю достаточно трудно, определенные политические силы не оставляют попыток внести в нее свои коррективы для достижения сиюминутных политических целей (оправдания нелицеприятных поступков политических деятелей и режимов и т.д.). К одной из наиболее разрушительных тенденций необходимо отнести попытки переписать (или исказить) историю Второй мировой войны рядом западных исследователей¹ в целях оправдания своей политики экономической поддержки и «заигрывания» с фашизмом накануне ее и во время, а также принижения военных и социальных достижений Советского Союза как государства с альтернативным – социальноориентированным – политическим строем (А.И. Фурсов).

Причем преподнесение победы во Второй мировой войны как единоличной заслуги США осуществляется на фоне постоянно

¹ См.: Costantini A. L'Union Sovietique en guerre (1941-1945). T. I-III. Paris, 1968-1969; Ziemke E. Stalingrad to Berlin: the German De'eat in the East. – Washington, 1968; Ryan C. The Last Battle. – London, 1966; Salisbury H. The 900 Days. The Siege of Leningrad. – New York, 1969; Craig W. Enemy at the Gates. The Battle for Stalingrad. – New York, 1973; Caidin M. The Tigers are Burning. – New York, 1974; Scaton A. Russo-German War 1941-45. – London, 1971; Strawson J. The Battle for Berlin. – London, 1974; Erickson J. The Road to Stalingrad. – London, 1975; Klink E. Das Gesetz des Handelns. Die Operation «Zitadelle», 1943. – Stuttgart, 1966; Forstmeier F. Odessa, 1941. – Freiburg, 1967; Reinhardt K. Die Wende vor Moskau. – Stuttgart, 1972; Kerig M. Stalingrad. – Stuttgart, 1974; The Russian Front: Germany's War in the East, 1941-1945. – London-Melbourne, 1978.

снижающегося уровня образования в целях поддержания чувства избранности и оправдания деструктивной, нередко двуличной политики.

Еще одним важнейшим элементом игры в современных социальных практиках являются *правила игры*, представляющие собой определенные законы, закономерности, принципы и требования, которые конституируют игровое пространство и совокупность действий в его рамках. Вместе с тем типология, предполагающая деление игр по используемым средствам (на явные или скрытые) задает диаметрально противоположные способы решения вопроса о соблюдении или несоблюдении их правил. Так, нарушение правил в ряде современных игр (футбол, хоккей, теннис и т.д.) влечет удаления, штрафные санкции или прекращение игры. Однако в контексте современных игровых социальных практик нарушение правил, а также их одностороннее изменение превратилось в одно из главных правил или способов достижения целей. Так, «правила могут меняться «хозяином» игры или одним из ее творцов, инициаторов или помощников игроков (исполнителей), причем оповещение об этом противоборствующей стороны не предусматривается. Данная тенденция в рамках современных политических практик представлена фактом существования «двойных стандартов» у западных держав¹ по отношению к их оппонентам»².

«Элементом игры, содержание которого в социальных практиках также нуждается в уточнении, является ее *итог (результат)*, который нередко выходит за рамки поставленных целей игры. Итог (результат) игры как

¹ Так, при проведении выборов в странах, где правящий режим является прозападным, международные наблюдатели признают, что выборы соответствовали международным стандартам. В то же время они же находят большое число нарушений на выборах, если правящий режим или победитель выборов не имеет прозападной ориентации. Например, победа М. Саакашвили на выборах в Грузии была признана торжеством демократии, а победа А. Лукашенко в выборах на 4-й срок – следствием подтасовок. Аналогичная ситуация сложилась и в рамках самоопределения народов. Так, страны Западной Европы приветствовали референдум об отделении Черногории от Сербии в 2006 году и признали его результаты, однако категорически не признают референдум об отделении Крыма от Украины в 2014 году.

² См.: Кирюшин А.Н. Структура игры и играизированных процессов в социальных практиках // Научное мнение. – 2017. – № 3. – С. 30.

явления социального плана не следует ограничивать забитыми или пропущенными мячами, «матом» на шахматной доске, показаниями таймера, успешной премьерой спектакля, концертной программы и т.д. Так, данные результаты имеют экономический (выигрыш на спортивном тотализаторе, высокие сборы от продажи билетов), политический (улучшение имиджа страны после победы в принципиальной игре между противоборствующими в политическом, экономическом и других отношениях странами, гастролей известных музыкантов и театральных трупп), эмоциональный (победа или поражение команды, за которую болеют, вызывающая радость или негодование, соответственно), эстетический (получение удовольствия или разочарования от игры) и другие итоги. В тоже время субъектам игра может принести некий результат, на который они не рассчитывали. Так, итог политических игр М. Саакашвили, обусловленный тесными связями с американским правительством, выразившийся в Грузино-Юго-Осетинском конфликте 2008 года в целях возврата спорных территорий, оказался далек от замыслов политика. Недоверие народа на очередных выборах и уголовное преследование принудило М. Саакашвили покинуть страну и продолжить сомнительную политическую карьеру на Украине, также не увенчавшуюся успехом»¹.

Таким образом, существующая структура игры в современных социальных практиках (см. рисунок 1) включает в себя многоуровневый акторный состав, состоящий из *субъектов* (хозяин, творец, инициатор (провокатор), помощники (исполнители)) и *объектов* («битые фигуры» (проигравшие или приносимые в жертву) и зрители (наблюдатели)), преследующий конкретную *цель (или цели)* как в рамках игры, так и за ее пределами, действовать в соответствии или в обход *правил*, используя разнообразные *средства* в рамках *игрового пространства и времени (хромотона)*, функционирующего в соответствии с определенным *сюжетом*

¹ См.: Кирюшин А.Н. Структура игры и играизированных процессов в социальных практиках // Научное мнение. – 2017. – № 3. – С. 30-31.

(сценарием). Итогом (результатом) игры в общем случае будет совокупность конструктивных и деструктивных *результатов* для ее акторного состава, не всегда тождественная поставленным и достигнутым *целям*.

В то же время разработанная структура игры в современных социальных практиках раскрывает ее основные функции. К функциям, которые могут быть использованы в конструктивном контексте необходимо отнести следующие.

Познавательная (эвристическая) функция игры представлена использованием ее потенциала в моделировании событий и процессов различного характера, а также прогнозировании их поведения в различных условиях и ситуациях и выбора на его основе наиболее эффективной стратегии деятельности. Так, ряд современных способов и приемов вооруженной борьбы (например, маневренная оборона, позволившая увеличить фронт обороны мотострелковой бригады до 50 км и т.п.) вначале отрабатывались на компьютерных моделирующих системах и комплексах, в рамках исследовательских учений, и только затем были внедрены в практики военного дела. Другим игровым механизмом языкового происхождения, выполняющим познавательную функцию, является так называемый «мозговой штурм», представляющий собой коммуникативную практику интенсивной умственной деятельности, перебора и конструирования возможных решений проблемы посредством словесного манипулирования предметом исследования (обсуждения) с целью создания спектра мнений по поводу решения научной задачи.

Как вид социальной практики игра выполняет также и *развивающую* функцию, отражающую ее детерминирующий потенциал в изменениях определенных качеств личности и ее практик, их совершенствовании на фоне сложившейся экономической, политической, экологической, культурной обстановки. Игра как один из способов развития представляет собой

механизм воплощения возможного в действительное. Так, ботик Петра I вначале был игрушкой, а впоследствии стал прообразом российского флота.

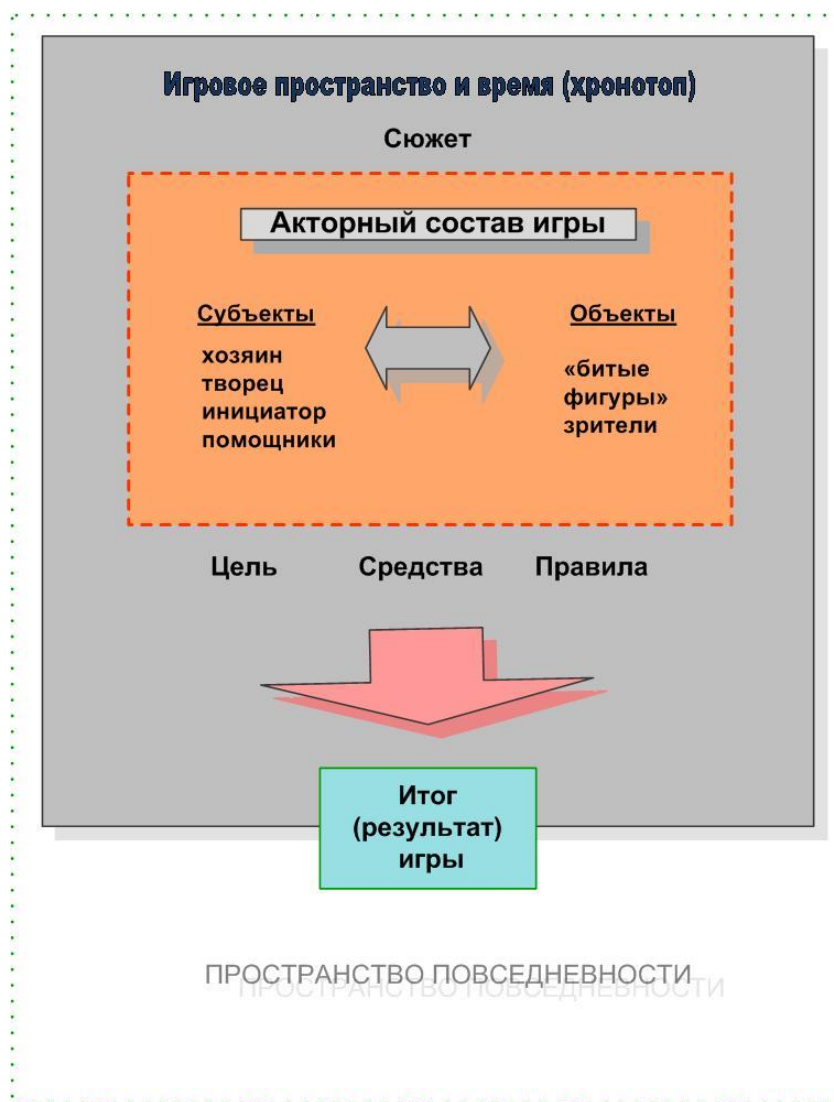


Рисунок 1 – Структура игры в современных социальных практиках

Педагогическая функция игры «заключается в признании ее одним из способов, средств воспитания, обучения, формой активного досуга и предупреждения к конкретному виду деятельности. Так, спортивные и интеллектуальные игры обладают значительными возможностями воспитания в человеке социально полезных качеств (готовность к преодолению препятствий, умение работать в группе, нестандартность мышления, активность и решительность и т.д.) и знаний. Наряду с этим, использование

игровых приемов в рамках эмоционально-сенсорных, интеллектуальных, креативных, подвижных, ролевых и деловых игр в дошкольных, школьных, средних и высших образовательных организациях повышает эффективность образовательной деятельности»¹. Педагогическая функция игры в военной сфере заключается в практической отработке знаний, умений и навыков ведения вооруженной борьбы в рамках тактико-специальных, командно-штабных и подобных учений, а также и военных игр.

Социализирующая (или *адаптивная*) функция «направлена на социальную адаптацию, единение и снижение уровня внутренних противоречий посредством передачи в игровой форме социального опыта, а также мировоззренческих ориентиров, взглядов и мнений»². Социализирующая (адаптивная) функция реализуется в ряде спортивных (футбол, хоккей и т.д.), интеллектуальных (шахматы, «Что? Где? Когда?» и т.д.) и других игр, которые выступают консолидирующим фактором, объединяющим различные социальные, возрастные, профессиональные группы.

Следующей функцией игры «является *терапевтическая* (или *компенсаторная, катартическая*), позволяющая канализировать негативную энергию общества и конкретного человека в общепринятые игровые практики»³. Например, Олимпийские игры, Игры Доброй воли и т.д., где политические противники выясняли свои отношения в спортивном противоборстве. В актерской игре и исполнительском искусстве игра выполняет функцию катарсиса, т.е. сопереживания, приобщения к ее божественному или общечеловеческому смыслу, очищения духа посредством переживаний, высвобождения психической энергии, снятия эмоциональной разрядки, конфликтности и т.д. Помимо этого игра выступает в качестве сублимации деструктивных социальных влечений (Р.Р. Ильясов). Наряду с

¹ См.: Кирюшин А.Н. Функции и роль игры и играизированных процессов в социальных практиках // Военный академический журнал. – 2017. – №1. – С. 137.

² См.: Там же. – С. 136.

³ См.: Там же. – С. 136.

этим, ряд игр (интеллектуальные, словесные и др.) признаны терапевтическим средством при лечении больных с психическими расстройствами (Г.Л. Лэндрэд).

В то же время ряд функций игры может быть использован в интересах достижения деструктивных целей игры и направлен на скрытое управление социумом, снижение способностей субъектов к пониманию, познанию и ориентированию в социальной реальности и т.п. негативные социальные последствия.

Одной из исторически первых противоречивых и неоднозначных функций игры в социальных практиках стала *развлекательная (гедонистическая)*, «содержание которой заключается в получении удовольствия от участия в ней или наблюдения за ее процессом»¹. Эта функция могла бы принадлежать играм, преследующим как конструктивные, так и деструктивные цели, однако за последние десятилетия произошли значительные изменения в статусе и масштабах развлечения. Дело в том, что еще в 80-е годы социологи отметили тот факт, что развлечение (entertainment) становится ключевой задачей СМИ. Так, «Нил Постман в 1985 году в своей книге *Amusing Ourselves to Death* («Развлекаясь до смерти») отметил, что игра слов в названии подразумевала смерть традиционной культуры рефлексии, осмысленного отношения к тексту, изображению, информации, замену ее на исключительно развлекательную мотивацию. Возник термин «infotainment» (от англ. information – информация и entertainment – развлечение) – новый жанр, где информация и развлечения все больше пересекаются и сливаются воедино. Все должно быть развлекательным – образование в форме игры и развлечения, бизнес как игра, общение в форме игры»². Таким образом, в рамках современных развлекательных практик, которые не мыслятся уже без

¹ См.: Там же. – С. 134.

² См.: Черемных К.А., Восканян М.В., Кобяков А.Б. Анонимная война. – М., 2014. – С. 63-64.

медийного сопровождения в Интернете и на телевидении, потеряна мера, позволяющая сохранить статус конструктивных.

Наряду с этим, «эстетический контекст развлекательной функции игры заключается в удовлетворении социальных потребностей в приобщении к прекрасному (или тому, что признается обществом таковым¹). Игра в эстетическом контексте зачастую предстает как искусство, перформанс, инсталляция, фейк, розыгрыш и т.д.»² Однако наибольшее распространение находят развлечения, приносящие материальную пользу: азартные игры, шоу и телепрограммы сомнительного содержания (так, в частности, первенство в этом принадлежит Японии³) и т.д. Дело в том, что современная телевизионная культура выполняет функцию «тушения» накала социальных противоречий и проблем, канализации социальной напряженности в смеховую, развлекательную формы⁴.

Содержание *конституирующей* функции игры связано с распространением и углублением коммуникативных процессов в обществе и ее неоправданным признанием в качестве условия, способа существования, социального регулятора, принципа, а также символа общепринятого несерьезного и манипулятивного отношения к событиям и процессам. В результате игра стала важнейшим элементом существования тех сфер, которые по своей сути не предполагают несерьезного отношения и двойственности (в частности, финансы и экономика)⁵. Однако принятие игры

¹ Так, современное распространение «гламура» в моде, архитектуре нельзя характеризовать как воплощение прекрасного, а скорее, как попытка материально обеспеченного населения заявить о своих вкусах и предпочтениях, привнести свои эстетические вкусы в мир и навязать их другим.

² См.: Кирюшин А.Н. Функции и роль игры и играизированных процессов в социальных практиках // Военный академический журнал. – 2017. – №1. – С. 135.

³ См.: Самые странные телешоу Японии. URL: <http://bravedefender.ru/samyie-strannyye-teleshou-yaaponii/> (дата обращения: 12.11.2017).

⁴ Так, в вещательной сетке Первого канала на развлекательные передачи отводится 48,4% от общего времени, а на канале «Россия» – 25,1 (См.: Анализ вещания «Первого канала» и «России»: 0,3% времени на детские передачи. URL: <https://whatisgood.ru/theory/science/televidenie-korolevstvo-krivyx-zerkal/> (дата обращения: 12.11.2017).

⁵ Так, «за последние 20 лет среди нобелевских лауреатов по экономике наблюдается значительное количество специалистов по теории игр, каждый из которых сумел опи-

в качестве способа, принципа и условия существования современного общества отражает кризисность мировоззрения постмодерна, предполагающего виртуализацию, плюралистичность и относительность социальных основ, субъективизм, скептицизм и социальную напряженность.

Вместе с тем ряд социальных функций в зависимости от преследуемых их акторами целей и результатов присущи как деструктивному, так и конструктивному содержанию игры как способу достижения целей. К таким функциям необходимо отнести *телеологическую (целевую)*, которая «связана с предоставляемыми ею возможностями достижения целей, лежащих вне пространства игры (материальная выгода (тотализатор), региональное или мировое господство (рынки сбыта продукции, контроль природных ресурсов и т.п.) и т.д.)»¹. Одним из наиболее видных примеров продуктивного применения игровых алгоритмов в отечественной философии являются результаты исследований Московским методологическим кружком Г.П. Щедровицкого. Организационно-деятельностные игры воспринимались мыслителями данного направления как «воссоздание многопозиционно-деятельностных отношений на основе сценарного моделирования профессиональной деятельности в проблемной форме коммуникации, рефлексии и мышления»². В западной социологии и математике аналогичной методологией стала теория игр.

Наибольший деструктивный потенциал содержит в себе *манипулятивная* функция игры, открывающая широкий спектр возможностей использования объектов игры («битых фигур», зрителей (наблюдателей)) в интересах субъектов (хозяина, творца, помощников). Показательны в данном

сать ту или иную частную отраслевую экономическую проблему с помощью данного раздела математики» (См.: Постмодерн как мировоззрение перманентного кризиса. URL: http://kapital-rus.ru/articles/article/postmodern_kak_mirovozzrenie_permanentnogo_krizisa/ (дата обращения: 12.11.2017).

¹ См.: Кирюшин А.Н. Функции и роль игры и играизированных процессов в социальных практиках // Военный академический журнал. – 2017. – №1. – С. 137.

² См.: Организационно-деятельностные игры // Современный образовательный процесс: основные понятия и термины. Авторы и составители М.Ю. Олешков, В.М. Уваров. – М., 2006.

контексте манипулятивные игровые практики ряда коллективных акторов США¹ накануне и во время «цветных революций». Другим примером крупномасштабной внешней манипуляции стало активное использование «безпроигрышной» сюжетной линии борьбы за решение экологических проблем и вовлечение «профильных» международных организаций – Greenpeace, Transparency International и даже Bankwatch в Турции, перешедшие в общенациональное движение неповиновения, а также протестное движение либеральной оппозицией за сохранение Химкинского леса в Москве².

Имитационная функция связана с воспроизведением или подражанием оригиналу посредством создания симулякра последнего с целью введения в заблуждение или обман объектов игры. В контексте вооруженной борьбы имитационные функции выполняют действия войск (сил), призванные сформировать у противника неверные знания об обстановке и наших возможных действиях и т.д., в рамках информационного противоборства – постановочные акции и репортажи, «фейковые» новости и т.д. Имитационная

¹ Публичным институтом, берущим на вооружение глобальную повестку дня и проводящим его в жизнь в американской внутренней и внешней политике, является Совет по международным отношениям (CFR), непосредственно соприкасающийся с ведущими клубными структурами и британскими исследовательскими центрами (Королевский институт международных отношений (Chatham House), Международный институт стратегических исследований, Колледж Св. Антония и Центр ближневосточных исследований Оксфордского ун-та). Моральная поддержка массовых протестных движений в странах третьего мира в контексте критики «авторитарных режимов», наряду с сочувственным освещением массовых протестов и оправданием их разрушительных эксцессов, обеспечивается а) мейнстримными изданиями со сложившейся леволиберальной репутацией (CNN в США, Guardian в Великобритании, La Republica в Италии, Haaretz в Израиле), б) новыми «прогрессивными» СМИ арабских стран – «Аль-Джазира» (Катар), «Аль-Масри аль-Юм» (Египет), а также СМИ, отстаивающими светский характер государства, – Hurriyet (Турция). Вместе с тем отдельная группа мейнстримных изданий (The Economist, Time, Huffington Post) становятся трибуной для полемистов и экспертов, оценивающих революции 2.0 как позитивный, «продемократический» процесс (См.: Черемных К.А., Восканян М.В., Кобяков А.Б. Анонимная война. – М., 2014. – С. 22). При этом деятельность внешних и подконтрольных СМИ осуществляется в соответствии с замыслами интеллектуальных центров Запада, которые используют шаблонные причины для смены режима (демократичность, свобода слова, борьба с террором и т.д.), ценность которых для коренного населения сомнительна.

² См.: «Химкинский лес» – как конвейер либерализма. URL: <http://nstarikov.livejournal.com/316306.html> (дата обращения: 12.11.2017).

функция отражает нерепрезентативную симулякратизацию повседневности и, воплощаясь на уровне ее фундаментальных социальных практик (виртуализация финансов, «театрализация» политической жизни и т.д.), становится фактором разрушения или деградации. «В данной связи реализуется понимание игры как иллюзии, несуществующей модели реальности, в рамках которой осуществляется достижение целей хозяином, творцом и помощниками игроков. Так, инструментом современной международной политики США является распространение сообщений обвинительного характера (нахождение военнослужащих Российской Федерации на территории ЛНР и ДНР и т.д.) без предоставления необходимых доказательств. Впоследствии эти недоказанные обвинения кладутся в основу официальных выступлений первых лиц мировых держав, что не позволяет вести адекватный политический диалог на международном уровне и способствует эскалации напряженности»¹.

Маскирующая функция игры призвана скрыть существенные явления или процессы от общественности с помощью репрезентативных симулякров (отражающих оригинал в общем, но скрывающих его значимые аспекты). К примеру, основные ударные силы перед наступлением общепринято скрывать. В то же время маскировка в контексте деструктивных игровых практик может использоваться и «прикрываться» конструктивными причинами и целями².

К неоднозначным функциям игры необходимо отнести *эмоциогенную*, которая, с одной стороны, может приводить к позитивным эмоциям (в случае спортивных игр), а с другой, нагнетать негативные (к примеру, в контексте азартных игр, когда создается неустойчивый эмоциональный фон),

¹ См.: Кирюшин А.Н. Функции и роль игры и играйзированных процессов в социальных практиках // Военный академический журнал. – 2017. – №1. – С. 135.

² Так, ни одна война и ни один вооруженный конфликт последних десятилетий не развязывались по причинам экономической экспансии, необходимости захвата ресурсов и решения геополитических проблем. Агрессоры всегда маскировали свои цели под благовидными предложениями (свержение террористических и тоталитарных режимов, восстановление демократии, борьба за права человека и т.д.).

мешающие принимать верные и взвешенные решения. Необходимо признать, что мощнейший эмоциональный фон игры в контексте современных социальных практик используется в различных целях. Так, управление нагнетанием и поддержанием определенных негативных эмоций может являться одним из факторов манипуляции социальными объектами¹.

Таким образом, существующая структура игры в современных социальных практиках включает в себя многоуровневый акторный состав: *субъекты* (хозяин, творец, инициатор (провокатор), помощники (исполнители)) и *объекты* («битые фигуры» (проигравшие или приносимые в жертву), зрители (наблюдатели, слушатели), обучаемые, воспитуемые и т.п.). Помимо этого в структуру игры включены: *многовекторный континуум целей акторов; правила, а также явные или скрытые способы их смены; средства, реализуемые в рамках игрового пространства и времени (хронотопа), функционирующие в соответствии с определенным сюжетом (сценарием). Итогом (результатом) игры в общем случае будет совокупность конструктивных и деструктивных последствий, выгодных ее субъектам как в игре, так и в повседневности.*

Структура игры в современных социальных практиках раскрывает ее основные функции, позволяющие достигать как конструктивных, так и деструктивных целей. Так, для достижения в общем случае продуктивных целей характерны следующие функции игры: *познавательная (эвристическая), направленная на получение истинного знания;*

¹ К примеру, действия футбольных болельщиков во время и, особенно, после ряда игр отражают неявные аспекты и мотивы, которые ею «подогреты» в интересах достижения иных целей. Дело в том, что политическую жизнь Испании можно представить через призму противостояния Реала и Барселоны. Активизация попыток Каталонии выйти из состава Испании представляет собой политическую подоплеку спортивной борьбы. И противостояния Реала и Барселоны сопровождаются мощнейшим эмоциональным накалом, который во время матча отражает содержание политического противостояния внутри Испании (См.: ФК «Барселона» нельзя использовать в политических целях. URL: <http://noticia.ru/allnews/sport/ekspert-fk-barselona-nelzya-ispolzovat-v-politicheskikh-celyah-14783.htm> (дата обращения: 11.11.2017); Почему противостояние Реала и Барселоны напоминает гражданскую войну в России. URL: <https://m.sports.ru/tribuna/blogs/saltis/860986.html> (дата обращения: 11.11.2017)).

развивающая, ориентированная на повышение эффективности и скорости социальных изменений на фоне изменяющихся условий; *педагогическая*, заключающаяся в ее признании в качестве одного из способов и средств воспитания, обучения и досуговой деятельности; *социализирующая (адаптивная)*, ориентированная на передачу социального опыта, уточнение, коррекцию и трансляцию мировоззренческих ориентиров, взглядов и мнений и т.д. в целях социальной адаптации, единения и снижения накала внутренних противоречий; *терапевтическая (компенсаторная)*, позволяющая канализировать негативную энергию общества и конкретного человека в общепринятые игровые практики, осуществлять психологическую помощь и психокоррекцию и т.п.

К функциям, позволяющим достигать деструктивные цели игровых практик относят: *развлекательную (гедонистическую)*, содержание которой заключается в получении удовольствия от участия в ней или наблюдения за ее процессом, что приобрело в современном обществе угрожающие масштабы; *манипулятивную*, способствующую активизации внешнего скрытого управления социумом в интересах субъекта (хозяина, творца, помощников); *конституирующую*, сопровождающуюся признанием игры в качестве социального регулятива, принципа и способа существования, а также символа общепринятого несерьезного отношения к событиям, процессам и практикам.

Помимо этого к функциям, которые в зависимости от целей использующих их акторов, применяемых средств и способов, могут быть как конструктивными, так и деструктивными, отнесены: *телеологическая (целевая)*, которая связана с предоставлением заинтересованным акторам возможности достижения целей на основе поиска оптимальных решений в конкретной практике посредством ее моделирования; *имитационная*, обеспечивающая частичное воспроизведение или подражание оригиналу посредством создания нерепрезентативного симулякра последнего;

маскирующая, призванная скрыть существенные явления или процессы от объекта (объектов) с помощью репрезентативного симулякра; *эмоциогенная*, которая, с одной стороны, может приводить к позитивным эмоциям (в случае спортивных игр и игротерапии), а с другой – нагнетать негативные (к примеру, в контексте азартных игр, когда создается неустойчивый эмоциональный фон), мешающие принимать верные и взвешенные решения.

2.2. Типология игры в контексте социальных практик

Важнейшим аспектом решения проблемы игры в современных социальных практиках является ее типологизация как систематизация конкретных проявлений по соответствующим основаниям, признакам и свойствам, определяющая впоследствии ее функции и структуру.

Существует множество попыток типологизировать игру, среди которых необходимо выделить осуществленные на основании перечисления ее свойств и признаков, имеющих второстепенное значение для исследования проблемы игры в социальных практиках (Аристотель¹, С.И. Ожегов², В.И. Даль³ и др.). Позднее попытки типологизации игр стали включать развёрнутый социальный анализ их видов (Ф.Г. Юнгер⁴, Р. Кайуа¹ и др.).

¹ Так, Аристотель связывал игру с двумя видами социально значимых искусств: «мусическими», мерилom которых является «удовольствие», и «гимнастическими» (пляска, хороводы, борьба, верховая езда, стрельба из лука, из пращи, метания дротиков)» (См.: Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 4. – М., 1983. – С. 630).

² С.И. Ожегов, объясняя понятие «игра» в своем словаре, отмечал, что бывают игры слов, судьбы, воображенья (См. Ожегов С.И. Словарь русского языка. – М., 1964. – С. 232).

³ В.И. Даль предпринял попытку эмпирической типологизации игр. Игры им подразделялись на: игры народные (игрища); азартные и коммерческие (роковые); игры актеров и музыкантов (См.: Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка: в 4 т. – Т.2. – М., 1979. – С. 6-7).

⁴ Так, Ф.Г. Юнгер, продолжая традицию, идущую от В.И. Даля, предлагает схожую типологию, выделяя игры, основанные на счастливом случае (азартные, пасьянсы, гадание); игры, основанные на искусности (спортивные); игры, основанные на подражании (актерские, исполнительское мастерство) (См.: Юнгер Ф.Г. Игры. Ключ к их значению. – М., 2012. – 335 с).

В отечественной философии ряд исследователей (Казанова Н.В. и Мельникова Е.В.²), опираясь на механизм функционирования игровой деятельности, предполагают наличие типов игры, соответствующих трем уровням существования реальности последней: эмпирическому³, адаптивному⁴ и креативному⁵, на каждом из которых она выполняет те или иные функции (познавательные, социализирующие и т.п.). Схожей точки зрения придерживается И.А. Каргаполова⁶, выделяющая три типа игры: когнитивный⁷; социальный⁸; художественно-коммуникативный¹.

¹ Типологизировал и широко исследовал социальную специфику и роль игры Р. Кайуа, который дал определения четырем основным видам игр: игра-агон (состязание), игра-alea («alea» – от латинского «игральная кость, жребий»), игра-мимезис (мимикрия; подражание), игра-ilinx («ilinx» – от греческого «головокружение») (См.: Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. – М., 2007. – С. 49-71).

² См.: Казанова Н.В., Мельникова Е.В. Структура и типы игры: история и современный взгляд // Грани познания. – 2015. – №6 (40). – С. 33-34.

³ К эмпирическому уровню авторы относят игры познавательно-педагогической направленности. Это игры «освоения реальности». Совершаются данные игры по принятым правилам, условно соответствующим повседневной, трудовой реальности. Смысл этого вида игр заключается в освоении существующих социальных практик. В таком случае, познавательно-педагогические игры следует отнести к «лудус»-типу (управляемая правилами, «запротоколированная» в пространственно-временном континууме игра) (Там же. – С. 33-34).

⁴ Рассматривая адаптивный уровень игры, отмечается, что он проявляется в двух типах игр: досуговых и деловых (или имитационных). Первый подтип адаптивных игр – досуговые – рассматривается во взаимосвязи игры и отдыха. Игра выступает здесь как возможность заполнения свободного времени. Второй подтип – имитационные игры – используется для решения задач научного исследования, прогноза, апробирования идей (Там же. – С. 33-34).

⁵ На креативном уровне социальный феномен игры проявляется в виде игры-«пайдеи» – свободной и непосредственной игры. На этом уровне представляется возможным выделить два подтипа: медитативно-экстатический (игра творческого вдохновения); игра преодоления и изменения обыденной реальности (игра по «случайным» правилам, не имеющим аналога в неигровой реальности, или без них) (Там же. – С. 33-34.)

⁶ См.: Каргаполова И.А. Человек в зеркале языковой игры. – СПб., 2007. – С. 37.

⁷ Базисом когнитивного типа является понимание игры как реализации способности к небуквальной, метафорической интерпретации происходящего – в «объективной» действительности или в речи (Там же. – С. 37).

⁸ Адаптивный тип воплощает восприятие игры в качестве совместного созидания условного мира по определенным правилам и взаимной договоренности. Причем, иллюзия иной реальности может поддерживаться только в том случае, если все участники демонстрируют вовлеченность и, соответственно, веру в предлагаемые обстоятельства (Там же. – С. 37).

Ближе других мыслителей в неявной поддержке мнения о преимущественной коммуникативной сущности игры и построении на данной основе своей типологии приблизился М.В. Никитин, который выделяет среди их многообразия моделирующие² (опирающиеся по сути на репрезентативно-симулякративные модели действительности или ее фрагментов) и немоделирующие³ (предполагающие нерепрезентативно-симулякративные модели действительности или ее фрагментов).

Таким образом, представленные типологии, с одной стороны, раскрывают определенные грани практического использования игры, подтверждают тезис о ее коммуникативной сути и зависимости, в первую

¹ Художественно-коммуникативный тип воплощает внешнее проявление «лудического» настроения, демонстрацию вовлеченности понятным для окружающих образом; это показ того, что не может быть сказано и что, по всей вероятности, не принято выражать дискурсивно (Там же. – С. 37).

² «Моделирующие игры предполагают большую или меньшую степень идентификации и даже отождествления игровых ролей и шире всех элементов игровых структур с реальными прототипами – лицами, вещами, структурами, событиями и явлениями, разумеется, на разных уровнях обобщения – конкретизации и с разной мерой воспроизведения – отвлечения» (См.: Никитин М.В. Курс лингвистической семантики. – СПб., 1996. – С. 361).

³ Немоделирующие (фантазийные) игры (компьютерные игры, поддерживаемые технологиями виртуальной реальности) способны «уносить» человека в иную действительность, не имеющую реальной основы. Вместе с тем к немоделирующим играм и необходимо отнести ситуации и процессы в основе которых лежит искаженная (подмененная) социальная реальность. Именно эти игры содержат в себе потенциал деструктивных социальных изменений и используются заинтересованными акторами в практиках глобального управления. К примеру, распространенной практикой западных СМИ по отношению к проблеме освещения политических, экономических и социальных событий и процессов в России и других странах, являющихся внешнеполитическими оппонентами, стало искажение фактов, «фейковые» и постановочные новости, недомолвки, «игра» фактами, «дозирование» информации и т.п. Так, освещение политических событий на Украине начала 2014 года в западной прессе разительно отличается от реального положения дел. Западные СМИ, используя мягкую риторику в отношении стороны («демократический выбор страны» вместо «выбора, навязанного извне», «демократические силы» вместо «националисты» и т.д.), незаконно свергнувшей всенародно избранного президента, пытаются укоренить в сознании американцев, европейцев и т.д. идею демократичности происходящих на Украине событий, представляющую собой удобную для их внешнеполитической деятельности метафору, которая укоренившись в общественном сознании, будет формировать общественное мнение, необходимое инициаторам очередной «оранжевой революции».

очередь, от содержания симулякративных взаимосвязей в ней¹. С другой стороны, данные типы игры не в полной мере учитывают ее влияние на общество, масштаб распространения, используемые средства и способы и т.п.

Определенный интерес вызывает предложенная В.Д. Шинкаренко² типология игры как фактора эволюционного плана, характеризующего его на различных уровнях развития биологического и социального. Свойственные человеческой природе игры мыслитель делит на три вида: биологические, социальные и культурные. Схожей точки зрения придерживается А.Ю. Гусева, рассматривающая «телеономную типологию игры в рамках этологии, в которой выделяются: имитационные игры, предназначенные для освоения уже «отработанных» предшествующими поколениями механизмов поведения; конкурентные игры, в которых происходит освоение ролей социальной иерархии; креативные (поисковые) игры, которые предназначаются для генерации, проверки и закрепления ранее не существовавших, новых для популяции схем и способов поведения»³. Значение данной типологии заключается в признании игры источником, условием и одним из факторов развития человека и общества в социальных практиках как способах достижения целей и результатов.

¹ Так, эмпирический и когнитивный типы игры, коррелируя преимущественно с репрезентативными симулякрами, выполняют познавательные функции, а социальный (адаптивный) и художественно-коммуникативный (креативный), соотносясь как с репрезентативными, так и нерепрезентативными симулякрами, функционируют как в конструктивных целях социализации, адаптации и т.п., так и в деструктивных – обмана, карнавализации и т.п.

² Игру В.Д. Шинкаренко попутно рассматривает еще и в качестве критерия биологического развития в животном мире. Так, лауреат Нобелевской премии, исследовавший поведение насекомых, австрийский ученый К. Фриш (См.: Фриш К. Из жизни пчел. – М., 1966. – 200 с.) подчеркивает, что между насекомыми и позвоночными животными существует принципиальная разница – у насекомых отсутствует игра. Этот факт свидетельствует о том, что поведение насекомых определяется наследственностью, а в поведении млекопитающих наследственность определяет только возможности поведения, но окончательно оно формируется за счет приобретения индивидуального опыта.

³ См.: Гусева А.Ю. Типологии игры: «поэзия» и этология // Игровое пространство культуры. – СПб., 2002. – С. 54.

Вместе с тем наиболее приближенной к типологии игры как практике достижения целей и результатов является математическая, опирающаяся на математические модели представления, принятия решения и борьбы интересов в конфликтной ситуации и совместных действиях. Однако за «скобками» по-прежнему остаются вопросы оценки как конструктивных, так и деструктивных ее последствий.

В математической типологии игр необходимо выделить следующие типы. Так, «игры, состоящие из случайных ходов, именуются азартными, состоящие из личных – стратегическими. К стратегическим относятся и игры, состоящие из личных и случайных ходов (например, карточные). Существует еще несколько делений игр в зависимости от их содержательных характеристик. Например, игры можно типологизировать в зависимости от степени владения информацией игроками: с полной информацией (шахматы); с неполной (анализ биржевых ситуаций, экономических решений, карты и т.п.)»¹; с минимальной информацией (когда известны только один или несколько ходов)².

В рамках классической теории игр как методологии принятия оптимальных практических решений продуктивной представляется типология, предложенная Д.А. Новиковым и М.В. Губко³. Так, в классической теории игр выделяются некооперативные, в первую очередь – биматричные

¹ См.: Гущин В.А. Игра как средство личностной социализации студентов: социально-философский аспект исследования: дис. ... канд. филос. наук. – Чебоксары, 2005. – С. 41.

² Между тем стратегические игры могут быть случайными по форме, но отражающими действия скрытых субъектов по содержанию. В данном контексте интересны результаты научной деятельности отечественного математика В.А. Воеводского, который работал в Институте перспективных исследований в Принстоне, штат Нью-Джерси, США, и занимался исследованием теории квазислучайных закономерностей, в том числе и в социальных процессах. Подобные теории представляют собой попытки описания социальных игр с неопределенной совокупностью акторов, целей, средств и способов, реализуемых как в явном, так и скрытом (представляемом как случайность) форматах (См.: Казанова Н.В., Мельникова Е.В. Структура и типы игры: история и современный взгляд // Грани познания. – 2015. – №6 (40). – С. 33).

³ См.: Губко М.В., Новиков Д.А. Теория игр в управлении организационными системами. – М., 2005. – С. 44-46; Новиков Д.А. Иерархические модели военных действий // Управление большими системами. Выпуск 37. – М., 2012. – С. 29-31.

игры (которые использовались применительно к задачам организации, планирования и проведения боевых действий, выбора оптимальной численности и состава группировок вооруженных сил и систем вооружения). В некоторых случаях ограничиваются, в основном, рассмотрением антагонистических игр (игр двух лиц с нулевой суммой), которые предполагают выигрыш только у одной стороны.

Антагонистические игры обладают прикладным значением в контексте решения ряда задач и построения моделей организации и ведения боевых действий¹.

В «неклассических» разделах теории игр необходимо выделить: иерархические игры (где исследуется модель конфликтной ситуации с фиксированной последовательностью ходов и обмена информацией участников и распространенной является задача отыскания наибольшего гарантированного результата и оптимальной стратегии игрока); модели коллективного поведения (исследующие образ мыслей, чувств и действий, складывающийся у большого числа людей, которое остается спонтанным и неорганизованным); повторяющиеся игры (объясняющие кооперацию, опираясь на две эгоистические причины – равновесие и репутацию) и игры в развернутой форме (где игроки могут осуществлять свой выбор в разное время и многократно); рефлексивные игры (моделирующие социальное взаимодействие участников, пытающихся осуществить обоюдное рефлексивное управление на основе формирования собственного образа социальной действительности); игры на сетях и сетевые игры (изучают методы формирования связей между игроками в ситуации управляемого конфликта, а также правила определения выигрыша с учетом этих связей);

¹ Задача распределения ограниченных ресурсов обороны и нападения (обобщенное название – игра полковника Блотто), в том числе – с разведкой (игра в развернутой форме сводится к матричной игре); игры типа дуэлей (выбор оптимальных моментов или оптимальных дистанций открытия огня); «политологические» модели анализа причин войн; модели гонки вооружений и международного сотрудничества в военной сфере и т.д.

когнитивные игры (позволяющие предугадать в стратегической перспективе процессы взаимодействия факторов и субъектов) и т.д.

Продуктивность математизированной типологии игры, основанной на формализации решений (стратегий, ходов) акторов в конфликтной ситуации, заключается в признании последней в качестве фактора прикладного порядка, подчиняющегося числовому описанию. Однако математическая типология игры не позволяет пока учесть все многообразие ее источников, мотивов, ценностей и мировоззренческих позиции явных и скрытых субъектов, принимающих решения.

Таким образом, представленная типология игр раскрывает многообразие проявлений ее содержательных аспектов (Аристотель, В.И. Даль, Ф.Г. Юнгер, Р. Кайуа и др.), укорененность как в социальных отношениях, так и в поведении (В.Д. Шинкаренко, А.Ю. Гусева), ориентацию на выполнение адаптивных, познавательных и других социальных функций (Н.В. Казанова, Е.В. Мельникова, И.А. Каргаполова, М.В. Никитин, Д.А. Новиков и др.) (см. рисунок 2). Однако к недостаткам существующей типологии игры относятся определенная отвлеченность от используемых средств и способов, масштаба, глубинного коммуникативного характера, специфики воздействия на общество и т.п. В таком случае авторская типология игры как социальной практики должна дополнить рассмотренную в соответствии с отмеченными основаниями.

Так, игровые практики в зависимости от *содержания и специфики соотношения повседневных и симулякральных связей* игры воплощаются в двух основных типах.

К первому типу игровых практик необходимо отнести те, которые опираются преимущественно на *консультативные коммуникативные связи*, существующие и реализуемые в повседневности между их акторами (подлинным субъектом, творцом, разработчиком, объектами и т.д.). Примером таких игр являются «языковые». Под языковыми играми целесообразно

понимать специфическую коммуникативную практику адекватного отражения, перефразирования, искажения, замалчивания и т.п., а также манипулирования смыслами, отражаемыми образами действительности в интересах достижения коммуникантами целей и результатов в повседневности.

Однако преимущественность консуетальных связей в данном типе игр не исключает наличие симулякративных. Так, ряд исследователей языковых игр¹ справедливо видит в них как определенный уход от действительности, так и проникновение в нее в интересах достижения конкретных целей и результатов. Причем симулякративная составляющая языка может играть двоякую роль в повседневности: с одной стороны, она может быть ее адекватным отражением (репрезентативная модель), а с другой стороны – искажать до неузнаваемости (нерепрезентативная модель).

Вместе с тем перефразирования, метафоры, искажения, дополнения, замалчивания или манипулирование смыслами и т.п. могут осуществляться как в непродуктивной (развлекательной)², так и утилитарной формах.

Утилитарный (как конструктивный, так и деструктивный) характер использования языковых игр обусловлен заменой повседневности на такой ее симулякр, который будет обеспечивать заинтересованному актору достижение заданной цели или результата.

¹ См.: Ильясов С.В. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. – М., 2009.; Егорычев И.Э. Язык как событие (философско-антропологический анализ): автореф. дис. ...канд. филос. наук. – Санкт-Петербург, 2009. – 24 с. Подольская О.С. Социально-философский анализ феномена языковых игр: автореф. дис. ...канд. филос. наук. – Благовещенск, 2012. – 20 с. и др.

² Например, в качестве развлечения языковые игры представлены в повседневном общении («Уехал поездом, вернулся ослом»), в индустрии развлечений (кино, театр и т.д.) («Сегодня вечерней лошастью я возвращаюсь в свою милую Одессу» (из кинофильма «Неуловимые мстители») и т.п.).

По Аристотелю:
«мусические»
«гимнастические»

По В.И. Далю:
«игрища» (народные)
азартные и коммерческие (роковые)
игры актеров и музыкантов

По Ф.Г. Юнгеру, игры, основанные на:
счастливом случае (азартные, пасьянсы,
гадания)
искусности (спортивные)
подражании (актерская игра)

По Н.В. Казановой и Е.В. Мельниковой:
эмпирические (освоение реальности)
адаптивные
досуговые (заполнение свободного времени)
деловые (исследование, прогнозирование)
креативные
медитативно-экстативные (вдохновение)
игра преодоления и изменения обыденной
реальности

По М.В. Никитину (в зависимости от степени
соответствия реальности):
моделирующие (на основе репрезентативных
симулякров)
немоделирующие (на основе
нерепрезентативных симулякров)

По Р. Кайуа:
agon (состязание, соперничество, стремление к
соперничеству, господству над противником)
alea (жребий, случайность)
mimesis (мимикрия, подражание)
illinx (неупорядоченность, головокружение,
карнавал)

По А.Ю. Гусевой (этологическая типология игры):
имитационные игры, предназначенные для
освоения уже «отработанных»
предшествующими поколениями механизмов
поведения;
конкурентные игры, в которых происходит
освоение ролей социальной иерархии;
креативные (поисковые) игры, которые
предназначаются для генерации, проверки и
закрепления ранее не существовавших, новых для
популяции схем и способов поведения

По И.А. Каргаполову:
когнитивные (в целях освоения бытия)
социальные (совместное создание условного мира
игры и погружение в него акторов и их
общностей)
художественно-коммуникативные
(представление того, что не может быть
высказано обычными способами)

Математическая типология:

В классической теории игр:

в зависимости от степени владения информацией игроками:

с полной информацией (шахматы)

с неполной (анализ биржевых ситуаций, экономических решений, карты и т.п.)

с минимальной информацией (когда известны только один или несколько ходов)

в зависимости от характера связей между акторами игры:

кооперативные (задача организации, планирования и проведения боевых действий, выбора оптимальной численности и состава группировок вооруженных сил и систем вооружения и т.д.)

антагонистические (задача распределения ограниченных ресурсов обороны и нападения («игра полковника Блотто») и т.д.)

В неклассической теории игр:

иерархические игры (где исследуется модель конфликтной ситуации с фиксированной последовательностью ходов и обмена информацией участников; распространенной является задача отыскания наибольшего гарантированного результата и оптимальной стратегии выделенного игрока)

модели коллективного поведения (исследующие образ мыслей, чувств и действий, складывающийся у большого числа людей, которое остается спонтанным и неорганизованным)

повторяющиеся игры (объясняющие кооперацию, опираясь на две эгоистические причины – равновесие и репутацию)

игры в развернутой форме (где игроки могут осуществлять свой выбор в разное время и многократно)

рефлексивные игры (моделируют социальное взаимодействие участников, пытающихся осуществить обоюдное рефлексивное управление на основе формирования собственного варианта социальной действительности)

игры на сетях и сетевые игры (изучают методы формирования связей между игроками в ситуации управляемого конфликта, а также правила определения выигрыша с учетом этих связей)

когнитивные игры (позволяющие осуществлять прогноз стратегического взаимодействия факторов и субъектов)

Рисунок 2 – Существующая типология игры

В современной культуре языковые игры стали обыденными и нередко используются для подмены смысла и ценности фундаментальных нравственных и эстетических категорий¹. Широкое распространение языковые игры нашли в политической сфере. К конкретным примерам языковых игр в политике необходимо отнести политические объяснения, завуалированные фразы и отговорки некоторых политических деятелей по поводу событий на Ближнем Востоке в 2015–2017 годах, которые подвергаются оправданной критике даже со стороны представителей американской прессы².

Языковые игры в продуктивном контексте своего использования осуществляются в форме моделирования процессов решения научной задачи, способа познания через «мозговой штурм», реализуемый по сути как поток смыслов, среди которых необходимо выбрать наиболее продуктивный и т.д. В

¹ К примеру, подвергается критике верховенство добра, справедливости, необходимости борьбы со злом, а не мирного сосуществования с ним и т.д. в неоязычестве, сатанизме, вуду и др. верованиях, которые противопоставляются основным мировым религиям (христианству, исламу, буддизму и индуизму) (О.Н. Четверикова). Помимо этого англосаксонской элитой и истеблишментом через подотчетные СМИ, Голливуд и блоггеров продвигаются разрушительные по своей сути идеи прав человека, толерантности, расширяющие должны быть тонкими и четкими границы между добром и злом (например, разделение сирийской оппозиции на умеренную и террористическую в политике), прекрасным и уродливым (продвижение «гламурного» как «представления уродца о красоте» (М.Н. Задорнов) на фоне игнорирования классических канонов прекрасного путем сочетания несочетаемого (оксюморон) (Стефан Гандл) и насыщения симулякративными элементами роскоши (дешевыми стразами, блестками и т.д.)) и т.д.

² Так, Россия военной операцией в Сирии «пристыдила» Обаму и вынудила его отнестись «немного серьезней» к борьбе с «Исламским государством», пишет в своей статье (См.: *Russia embarrasses Obama into getting a little more serious about ISIS* // <http://www.washingtontimes.com/news/2015/nov/13/russia-embarrasses-obama-getting-little-more-serio/> (дата обращения 21.12.2015)) для *Washington Times* обозреватель Тодд Вуд. Автор напоминает, что год назад президент США, выступая на одном из американских телеканалов, заявил, что намерен «ослабить и, в конце концов, уничтожить ИГИЛ». «Я ясно дал понять, что мы будем охотиться на террористов, которые угрожают нашей стране, где бы те ни находились. Это означает, что я не стану мешкать с применением мер против ИГИЛ в Сирии, а также в Ираке», – заявил тогда Обама. Комментируя это заявление, Тодд Вуд отмечает странность того, что в свете этого публичного заявления администрация президента США только в 2015 году всерьез взялась за уничтожение главного источника доходов ИГ – нефтедобычи. (См.: *Washington Post*: Россия своими действиями пристыдила Обаму. URL: <https://russian.rt.com/inotv/2015-11-14/Washington-Times-Rossiya-svoimi-dejstviyami> (дата обращения: 21.12.2015)).

данном случае в языковой игре осуществляется манипуляция образами и смыслами, имеющими реальные прототипы в действительности. Показателен также факт использования языковых игр в киноискусстве, которое в завуалированной форме способно подвергать критике социальную действительность¹.

В результате языковые игры, будучи повседневной практикой, обладающей преимущественными консуетальными связями, располагают мощнейшим потенциалом социального воздействия, опирающимся как на подлинные прототипы в реальности, реализуемые в науке, искусстве, педагогике и т.д., так и на образы, не имеющие реальные основы и выполняющие задачу трансформации повседневности в угоду развлекательным, политическим и иным целям и интересам.

Еще одним примером игровых практик, в основе которых лежит преимущественная повседневная коммуникация, является актерская игра, которая также оказалась глубоко укоренена не только в театре, кино, шоу-бизнесе, но и за их пределами в политике, обыденной жизни и т.д. По своей сути актерская игра основана на подражании и имитации.

Театр, лицедейство, притворство и их использование в различных социальных сферах играли неоднозначную роль в истории культуры.

¹ Так, фильм «Добро пожаловать или Посторонним вход воспрещен» режиссера Элема Климова, несмотря на заявленную ориентацию на юношескую аудиторию, привлекает внимание и людей более старшего возраста благодаря содержанию, которое в зависимости от ракурса рассмотрения воплощает различные смыслы. Основная сюжетная линия фильма раскрывает его как повествование о жизни обычного пионерского лагеря. Однако содержание фильма, перенесенное пристрастным зрителем на советскую действительность, раскрывает проблемные моменты последней (преклонение перед инструкциями «сверху», чинопочитание, ограничение свободы и т.д.). К удачным художественным решениям фильма, воплощающим игровое содержание, относятся сходство бабушки Иночкина и генерального секретаря ЦК КПСС Н.С. Хрущева, отождествление командно-административной системы страны и лагеря (завхоз, товарищ Дынин, товарищ Митрофанов), представление Иночкина как диссидента, а также диалоги. К примеру, ряд высказываний в фильме был разобран на цитаты зрителями и используется в настоящее время. Между тем эти высказывания, перенесенные с процесса осмысления обычного пионерского лагеря на социалистическую действительность, приобретают иной смысл («Дети, помните: вы – хозяева лагеря. Вы! От вас что требуется, друзья мои? – ДИСЦИ-ПЛИ-НА!»; «Что читаешь? – Чехова. – Зачем? – Смешно. – Много смеёшься. Почитала бы лучше журнал «Вожатый»»; «Инструкция старая, но никем не отмененная»)) и т.п.

Изначально театр, зародившись в Древней Греции, выполнял сакральную функцию и воспринимался как один из возможных способов связей божества с человеком, где проводниками были актеры в масках. Дело в том, что маска актера в древнегреческом театре, заимствованная в обрядовой, ритуальной деятельности, представляет собой некий религиозный артефакт. «Маска в древних культурах – символ божества»¹, способ отождествления и приобщения к божественному.

Впоследствии в актерском искусстве сформировалась определенная «оторванность» актерской игры от ее сакрального, божественного содержания и увеличилось значение развлекательных элементов, карнавала и т.п., которые сформировали негативное отношение к актерской профессии как лицедейству и притворству, в первую очередь, со стороны религии². В результате включение и распространение в социальных практиках актерской игры как подражания, лицедейства и притворства стало одним из факторов репрезентации повседневности как театра, а человека – актером (Петроний, У. Шекспир, Филдинг, О. Бальзак и др.) или игроком (Э. Мур, Конгрив, Филдинг, Стендаль, У. Теккереи, А.С. Пушкин, М.Ю. Лермонтов, Н.В. Гоголь, Л.Н. Толстой, Ф.М. Достоевский и др.). Таким образом, социальные практики получили уязвимости, допускающие внешнее управление и манипуляцию благодаря искажению процессов социального познания и репрезентации его результатов.

¹ См.: Толшин А.В. Импровизация и маска. К вопросу о развитии творческих способностей актера. URL: <http://www.lib.vkarp.com/2013/10/07/толшин-а-в-импровизация-и-маска-к-вопр/> (дата обращения: 09.01.2016).

² Так, в православной культуре симулякративная (симулякр – от лат. *simulo*, «делать вид, притворяться») составляющая актерской игры вызывала явное неприятие, поскольку притворяться, вводить в заблуждение и обманывать – это удел темных сил. В отечественной литературе данный факт нашел широкое распространение и дается однозначный ответ на вопрос о принадлежности субъекта розыгрыша Ивана Карамазова в «Братьях Карамазовых» и Голядкина в «Двойнике» Ф.М. Достоевского, москвичей в варьете в романе М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита» к дьявольским силам. Идея игры в христианстве в определенной степени противостоит античным религиозным практикам, в которых человек являлся игрушкой в руках богов: Христос не играет и не заигрывает с человеком, он ради него умирает не «понарошку», а на самом деле.

Важнейшую роль в современных социальных практиках играет не только театр и актерская игра, но и родственный им игровой процесс режиссирования, который наиболее ярко воплотился в политической сфере¹. Под социальным режиссированием понимается практика театрализации социальной реальности в угоду достижению явных или скрытых целей и результатов заинтересованными акторами.

К примеру, одной из целей и результатом режиссирования является превращение современной повседневности в непрекращающееся шоу в интересах снижения познавательных способностей и уровня критического мышления социальных масс, их отвлечения от активного вмешательства в процессы социального управления и т.п. Особую роль в теоретическом обосновании и создании условий и эффективного инструментария превращения действительности в шоу сыграли работы М.М. Бахтина² и его идея карнавала³, которая оказалась удобным «смеховым» способом превращения любой социальной действительности в управляемый извне хаос. Наряду с этим, такие черты карнавала, как невменяемость, безответственность и обезличенность, репрезентируемые на благодатной сцене современного рынка с его культом потребления и поиска денежного

¹ Политическая жизнь вообще и политические выборы, в частности, уже давно представляют собой игру политических сил в форме спектакля. Наряду с этим, театрализованное действо имеет широкое распространение и в военной сфере, где, зачастую, акты невооруженного характера (учения вблизи границ потенциального противника, нарушение воздушного пространства, испытания новых видов вооружения, объявление войны и т.д.) с обеих сторон составляют содержание войны как представления. К тому же, репрезентация войны и вооруженной борьбы в пространстве актерской игры, подражания, мимесиса представлена и в языке: «театр военных действий», «победа», «проигрыш» и т.п. Вместе с тем военная наука, а за ней и практика активно берут на вооружение ряд приемов, давно известных в актерской среде, наделяя их специфическим содержанием в форме имитации, маскировки и т.д.

² См.: Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. – М., 1986. – 445 с.; Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. – М., 1990. – 543 с.

³ М.М. Бахтин в СССР считался одним из ведущих специалистов по смеховой культуре, которая начала распространяться в форме политических анекдотов, баек и т.д. Он был приглашен в Москву и поддержан Ю.В. Андроповым в 1969 году, став таким образом «оружием замедленного действия» для СССР в качестве технолога уничтожения, смены полюсов («верха» и «низа») смысловой оси культурной основы любого государства.

эквивалента духовным ценностям, приводят к формированию общества всеобщего отдыха, безудержных развлечений и непрекращающегося хохота, глухого к социальным проблемам. Члены такого общества практически исключены из общественной жизни и управления социальными процессами. Так, «не случайно воззрения Бахтина оказались ко двору, в первую очередь, на Западе и, в особенности, в Соединенных Штатах Америки, где новое мировоззрение уже уверенно проложило себе дорогу»¹. Карнавализация как специфическая игровая социальная практика стала также удобной ширмой для режиссирования социальной реальности подлинными акторами в целях развала СССР, сокрытия проблем в экономической и социальной жизни современной России и т.п.

К игровым практикам «социального режиссирования» также необходимо отнести «окно Овертона»², суть которой заключается в том, что политическая жизнеспособность какой-либо идеи зависит в основном от того, попадает ли она в «окно» предпочтений конкретного политика, фокуса внимания социальной группы, конкретного человека³. Практически это может быть представлено в следующем виде: благодаря СМИ, опирающимся на общественные организации, занимающиеся соцопросами (в России это Левада-центр, спонсируемый Министерством обороны США через

¹ См.: Бонецкая Н.К. Бахтин глазами метафизика. – М., СПб., 2016. – С. 472.

² Джозеф Овертон (1960-2003) – бывший вице-президент Макинского центра публичной политики.

³ «Согласно «Окну возможностей Овертона», для каждой идеи или проблемы в обществе существует так называемое окно возможностей. В пределах этого окна идею могут или не могут широко обсуждать, открыто поддерживать, пропагандировать, пытаться закрепить законодательно. Окно двигают, меняя тем самым веер возможностей, от стадии «немыслимое», то есть совершенно чуждое общественной морали, полностью отвергаемое, до стадии «актуальная политика», то есть уже широко обсуждённое, принятое массовым сознанием и закреплённое в законах. Это не промывание мозгов как таковое, а технологии более тонкие. Эффективными их делает последовательное, системное применение и незаметность для общества... самого факта воздействия» (См.: «Окно Овертона» и технологии уничтожения. URL: http://www.kpnemo.ws/kubrik/2014/01/19/okno-overtona-i-tehnologii-unichtozheniya_7807/ (дата обращения: 16.08.2014)).

Висконсинский университет¹), общество начинает сперва обсуждать нечто неприемлемое, затем считать это уместным, а, в конце концов, смиряется с новым законом, закрепляющим и защищающим некогда немислимое².

Наряду с этим, к типам игр с превалированием повседневных связей, выполняющих конструктивные функции, необходимо отнести игровые педагогические технологии (игра как средство передачи социального опыта и знаний, деловые игры и т.п.), научные эксперименты, военные учения и командно-штабные игры (игра как модель существующей или потенциальной реальности), а также оздоровительные спортивные игры, игротерапию и т.д.

Второй тип игры *характеризуется преобладанием симулякративных (репрезентативных и нерепрезентативных) связей актора над повседневными.*

Игры с превалированием симулякративных связей могут выполнять как конструктивные, так и деструктивные социальные функции. Так, использование игровых практик с превалирующими нерепрезентативными симулякративными связями в фундаментальных социальных (экономических, финансовых и т.п.) практиках чаще всего используется в интересах достижения господства, управления, манипуляции, наживы и т.д. С помощью ряда игровых практик могут осуществляться управление сознанием («МК-Ультра» и т.п.), мировоззренческими ориентирами, социальными предпочтениями, «выигрывание» вооруженных конфликтов (преподнесение США как единоличного победителя во Второй мировой войне), развязываются войны под благовидным предлогом (фабрикация Тонкинского инцидента перед войной во Вьетнаме, обоснование американо-иракской

¹ См.: Трансформация общества под видом изучения общественного мнения. URL: <https://www.youtube.be/T6el041LOyM> (дата обращения: 24.06.2019).

² В настоящее время подобная методика находит свое широкое применение: в мировоззренческом плане – в идее толерантности к однополым бракам и пропаганды гомосексуальных отношений и т.д.; в экономике – на необходимости сохранения доллара как единственной мировой валюты, на дальнейшей поддержке статуса транснациональных компаний как базиса мировой экономики и т.д.; в политическом отношении – на признании необходимости распространения «импорта демократии» и т.д.

войны 2003 года на основе ложных сведений о наличии оружия массового поражения у Ирака), переписывается история и т.д. Основная цель игр на основе нерепрезентативной симулякративной коммуникации заключается в достижении социальных, военно-политических, экономических и других результатов не путем трансформации, развития и изменения социальной реальности, а посредством насаждения в общественном мнении, сознании благодаря СМИ ложных представлений, искажения реального положения дел, недосказанности и манипуляции фактами. Подобные социальные практики представляют собой, по сути, формы и способы информационного противоборства, базирующиеся на нерепрезентативной симулякратизации («фейки», постановочные репортажи прозападных и западных СМИ, «вбросы», «постправда» и т.д.).

В качестве другого примера превалирования симулякративной составляющей в современных играх необходимо отметить компьютерные игры и компьютеризированные социальные практики в образовании, науке, культуре и т.п.

Так, компьютерные игры – это и принципиально отличный от других тип игры, характеризующийся созданием и вовлечением игрока в сюжетную линию фантазийной технической виртуальной реальности. «Положительными следствиями включенности человека в компьютерный игровой мир являются: развитие потенциальной способности к быстрому восприятию перемен и новых идей и повышение способности к социальной адаптации»¹. «Однако игра имеет позитивный и реальный смысл только в том случае, если субъект удаляется от реальности для того, чтобы снова вернуться к ней с новым опытом»². Данный факт определяет основной критерий продуктивности компьютерных игр и моделей, заключающийся в их адекватности объективной действительности.

¹ См.: Бурдые П. Социология политики. – М., 1993. – С. 36-38.

² См.: Гуцин В.А. Игра как средство личностной социализации студентов: социально-философский аспект исследования: дис. ...канд. филос. наук. – Чебоксары, 2005. – С. 71.

Вместе с тем содержание виртуального мира некоторых игр (World of Warcraft, Warfase, Perfect World и т.д.) имеет фантазийную природу, которая не способствует адаптационным процессам к новым явлениям социальной реальности, а скорее, наоборот, содействует выработке у игрока пагубной зависимости от пребывания в новой нерепрезентативной симулякральной реальности – игромании. В результате возникает «обратный» эффект от использования подобных компьютерных игр: игрок теряет потребность и интерес к привычной реальности, а все больше погружается в фантазийный мир игры, игнорируя свои социальные роли и приобретая широкий набор социальных девиаций (пассивность, нежелание работать, получать образование, социальная дезадаптация и т.п.). Помимо этого, в основе игромании лежат физиологические изменения. Дело в том, что в результате долгого пребывания в виртуальной реальности игры возрастает физиологическая зависимость, обусловленная выработкой дофамина (так называемого гормона счастья (удовольствия)¹), которая стала причиной признания игромании заболеванием².

Социальные истоки распространения игромании отчасти обусловлены неприятием субъектом (субъектами) привычной социальной реальности и стали причиной ухода в игру как действительность, комфортную для индивидуального существования игрока³. Так, современные компьютерные игры предъявляют претензии не только на создание симулякральных

¹ «В результате многочасового пребывания в виртуальной среде человек получает от нее зависимость, близкую к наркотической. Если на некоторое время игрока «отключить» от компьютера, появится своеобразная ломка, вызывающая дискомфорт, раздражение и агрессию. Кроме того, у детей за два часа пребывания в Интернете наблюдается ослабление сосудов головного мозга на 7%, а за четыре – на 20%» (См.: Computerworld Россия. – 2008. – 12 февраля. – С. 27).

² Так, в международной классификации болезней присвоен код F63.0, подразумевающий патологическое влечение к азартным играм (См.: Игромания – болезнь слабой личности. URL: <http://www.fb.ru/article/30798/igromaniya---bolezni-slaboy-lichnosti> (дата обращения 24.09.2014)).

³ В таком контексте игромания это не только диагноз человеку, превратившему свою жизнь в игру, но и диагноз обществу, которое создало условия для добровольного ухода некоторых его членов за пределы социального, воплощая трансгуманистический идеал переселения сознания в сферу виртуального.

реальностей, но и соответствующего им мировоззрения, выполняющего квазирелигиозные (так, в ряде игр фэнтезийного толка (World of Warcraft, Reborn, Karos, Nosgoth и т.п.) продвигаются идеи пантеизма, паритета добра и зла (не характерного для авраамических религий), агностицизма и т.п.) и псевдопознавательные (в некоторых играх, содержащих ограниченную информацию об истории, военной технике, географии и т.п. (Assassin's Creed, Valiant Hearts: The Great War, World of Tanks и т.п.) функции.

Между тем компьютерные игры выполняют и манипулятивные функции. Так, разработчиками игры, большая часть которых представлена англосаксонскими компьютерными фирмами (Capcom (Япония), Infinity Ward (США), Id Software (США), Ubisoft (США, Франция, Канада и др.) и т.д.), осуществляется опосредованное управление сознанием и знаниями игроков. Основные разрушительные идеи (искажающие историю, формирующие толерантность к жестокости и т.п.) закладываются заинтересованными акторами в компьютерную игру на стадии концептирования (разработки онтологии (хронотопа) игры, сюжетной линии и т.п.), регулируемой и определяемой инвестором. К примеру, содержание ряда игр (Company of Heroes 2, Battlefield, Call of Duty, Red Alert, Civilization и т.д.) предполагает решение задач по формированию негативного отношения и дискредитации России и ее Вооруженных Сил посредством искажения их истории. Наряду с этим, современные компьютерные игры (World of Warcraft, Second Life, Angry Birds и т.д.)¹ относятся к техническим средствам современной разведывательной деятельности.

Результатами игромании являются: развитие специфической формы одиночества, ограничение личностного роста, формируются такие

¹ См.: Западные спецслужбы следят за пользователями через Angry Birds. URL: <http://www.lifehacker.ru/2014/01/29/specsluzhby-poluchayut-angry-birds-peredayut-dannye-polzovatelej-specsluzhbam/> (дата обращения: 20.01.2016).; Спецслужбы вели слежку за пользователями онлайн-игр. URL: <http://www.km.ru/world/2013/12/10/skandal-vokrug-edvarda-snoudena/727257-spetssluzhby-ssha-veli-slezhku-za-polzovatel> (дата обращения: 18.07.2014) и т.д.

индивидуальные черты, как некритичное восприятие и осмысление окружающей действительности, инфантильный склад личности, эмоциональная неустойчивость, подавленное волевое начало с ослабленными способностями к самоконтролю и т.д. Отмеченные последствия приводят к дополнительной нагрузке на общество в форме материальных и духовных затрат на обеспечение существования, психологическую коррекцию и лечение зависимых. Причем происходит расширение и взросление социальной группы игроманов¹.

В то же время социальная роль компьютеризированных игр и образовательных практик также оказывается неоднозначной. Дело в том, что использование компьютеров и компьютерных технологий не приносит ощутимой пользы, а только препятствует обучению из-за формирования «клипового» сознания, ухудшения памяти обучаемых, их ориентации не на собственные знания, а на интернет-ресурсы и т.п.²

Другим основанием для типологизации игры является *характер их воздействия на общество*. В данной связи игры делятся на конструктивные и деструктивные, в зависимости от приносимой социальной пользы или вреда.

Деструктивные игры представляют собой практики разрушения, уничтожения, стагнирования развития определенных социальных сфер, институтов и структур в интересах достижения господства, получения прибыли, причинения ущерба путем введения в заблуждение, обмана, «заигрывания», манипуляции, внешнего управления, скрытого использования акторов и т.д.

¹ На основании социологических исследований выявлены и проанализированы социальные, демографические характеристики игрозависимого индивида и представлен его социальный портрет. Более 80% – мужчины; из них 70-85% в возрасте 20-44 лет, т.е. молодые и социально активные индивиды; примерно две трети проживают в городе; более трети обеих групп образуют специалисты; почти 25% руководителей – специалистов высшего звена, и почти столько же учащихся. (См.: Шепель Ю.В. Игровая зависимость как социокультурное явление в современном обществе: автореф. дис. ...канд. социол. наук. – М., 2009. – 22 с.).

² См.: Шпитцер М. Антимозг: цифровые технологии и мозг. – М., 2014. – С. 64, 68, 69.

Одним из наиболее приоритетных объектов деструктивных игровых практик в духовной сфере стало мировоззрение как основа и вектор реализации социальных практик¹. Причем основным направлением трансформации мировоззрения и содержания социальных практик стала идея превалирования индивидуального над социальным, избранности конкретных личностей, социальных групп и народов, оправдывающих ранжирование людей на высших и низших в интересах достижения господства элитой и получения ею права на эксплуатацию и унижение людей, к ней не принадлежащих².

Интеллектуальные практики, связанные с процессами получения и передачи адекватного знания, умений и навыков, также оказались в фокусе деструктивных игр. Основными направлениями разрушения и деградации образовательной сферы стали: примитивизация начального образования и его ориентация не на обучение, а на воспитание «ура»-патриотизма и законопослушного гражданина³; коммерциализация высшего образования

¹ Так, осуществляется насаждение индивидуализма, субъективизма, социального атомизма, мизантропии, тотального прагматизма в форме тотального потребительства, мифологизируется общественное сознание, разрушаются его критические способности, подвергается сомнению праведность института авраамических религий (снижается авторитет Римской католической церкви из-за скандалов по поводу распространения гомосексуализма и педофилии в ее рядах, критика человека как венца природы, притесняется православная церковь на Украине, распространяется язычество и т.д.). В результате современное мировоззрение уже не способно выполнять функцию внутреннего «компас» человека и дезориентирует последнего в угоду разрушившим его акторам.

² Так, по мнению А.А. Зиновьева, «духовность не измеряется уровнем образованности, бытовыми привычками и общей культурой, «правильными» – с точки зрения господствующей моды – убеждениями, даже личной душевностью и добросердечием. Всё это значимо, но всё это лишь сопутствующие признаки, следствия и эпифеномены. Духовный человек может быть необразован, иметь дурные манеры, очень странные убеждения и скверный характер. Потому что духовность определяется не этим. А только одним: добровольным и осозанным отказом от главного социального наслаждения – участия в вечном и повсеместном унижении человека человеком. Тем самым он идёт против собственной человеческой природы – и в той мере, в какой ему это удаётся, перестаёт быть человеком и становится чем-то другим. Но не надо заблуждаться: такое перерождение, если даже оно возможно – привилегия немногих сильных духом людей» (Цит. по: Константин Крылов: памяти Александра Зиновьева. URL: <http://zinoviev.info/wps/archives/231> (дата обращения: 30.10.2017)).

³ В данном случае отмечается бессилие родителей, не способных повлиять на процессы школьного обучения и воспитания. Так, общепринятая в России практика

(превращение его не в служение, а оказание услуг), становящаяся определенным препятствием для одаренных подростков и выполняющая функцию фильтрации субъектного состава будущей элиты по имущественному цензу¹; разница в уровне образования между вузами для элиты и вузами для остальных и т.п. Так, уровень образования, предоставляемый общей массой вузов, значительно отличается от знаний, предоставляемых в элитных учебных заведениях (Оксфорд, Кембридж, Гарвард, Йель, Принстон, Стенфорд и т.д.). Элите предоставляются образовательные услуги на порядок шире и качественнее по сравнению с образованием, получаемым в обычных вузах. Однако и эти полученные знания недостаточны для формирования подлинного лидера глобального масштаба, о чем свидетельствует низкий образовательный уровень ряда последних

тесного общения родителей через родительский комитет в школе с учителем не имеет место в Великобритании. Влияние родителей на процесс обучения и получения знаний полностью нивелирован: родители не имеют права вмешиваться в методы воспитания. А позиция английской школы заключается в следующем: «родители – это те, кто родили, а воспитывает – государство и школа так, как это надо государству и школе» (См.: Как живет Великобритания. Рассказывает А.И. Фурсов. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tiPfnYpHOqE> (20 мин. 30 сек. – 20 мин 40 сек.) (дата обращения: 30.10.2017). В таком случае недообразованность современной молодежи или пробелы в ее образовании – это результат игровых практик ряда субъектов, которые облегчают управление социальными массами.

¹ Так, по мнению Эндрю Росси – режиссера документального фильма «Башня из слоновой кости», снятого о современном образовании в США в 2014 году, доучивается только три четверти от всех студентов. Высшее образование превратилось в бизнес (а университеты – в отели и развлекательные заведения), а это еще одна грань его превращения в игру между продавцом (вузами) и покупателем (студентом): «как продать меньше знаний за большие деньги». Невозможность для некоторых студентов оплатить обучение заставляет их брать кредит на обучение, который только при успешном трудоустройстве (а с ним сейчас в США большие проблемы) ему придется выплачивать еще 5-10 лет после обучения. В результате общий долг студентов перед вузами за обучение уже перевалил за 1 трлн долларов, что еще более удалило значительную часть выпускников от возможности подняться за счет образования на «социальном» лифте в высший класс или укрепиться в среднем.

президентов США (Джордж Буш-мл¹, Барак Обама² и др.), официальных представителей Госдепартамента США (Д. Псаки³ и др.).

Деструктивные игровые практики также активно применяются в финансовой сфере. Ярким примером является Великая депрессия 1929 года в США⁴, повлекшая за собой мировой финансовый кризис. Так, в американском обществе задолго до кризиса были широко распространены у населения, малого бизнеса и региональных банков практики игры на бирже. Общепринятой являлась покупка акций быстрорастущих компаний на так называемую «марджу» (часть стоимости акций вносили игроки, а остальное – брокер или брокерские фирмы). Подобная схема была успешной пока акции росли, однако с 24 октября 1929 года акции стали показывать отрицательный рост и американцы, предприниматели и владельцы региональных банков, не способные вернуть долг брокеру, превратились в должников брокерских компаний, а те, в конечном счете, банков-акционеров ФРС⁵. Таким образом, вовлекая население страны, малый бизнес и региональные банки в игру на бирже, скрытые финансовые игроки в определенный момент (24 октября 1929 года) прекратили «финансовую игру», «обвалили» рынок, лишили вкладчиков их сбережений, создали условия для стагнации экономики и т.п. В то же время, с 1929 по 1937 г. «Банк Америки» (Bank of America) получил миллиардную прибыль за счёт изъятия собственности за неплатеж (realestate

¹ См.: Перлы Джорджа Буша. Бушизмы. URL: <http://perly.ru/perlodrom/politbyuro/107-perly-dzhordzha-busha-bushizmy-vypusk-1.html> (дата обращения: 30.10.2017).

² См.: Самые глупые высказывания президентов США. URL: <http://fishki.net/1639466-samye-glupye-vyskazyvaniya-prezidentov-ssha.html> (дата обращения: 30.10.2017).

³ См.: Лучшие цитаты от Джен Псаки. URL: <https://politikus.ru/articles/20914-dzhennifer-psaki-luchshie-citaty-ot-dzhen-psaki.html> (дата обращения: 11.08.2018).

⁴ См.: Великий крах 1929. URL: <https://youtu.be/5CvNZSlr6Ao> (дата обращения: 11.08.2018).

⁵ Лондонский и берлинский банки Ротшильда, Парижский банк Lazard Brothers, Итальянские банки Israel Moses Sieff, Гамбургский банк Warburg, Нью-Йоркский банк Kuhn Loeb, Нью-Йоркский банк Lehman Brothers, Нью-Йоркский банк Goldman Sachs, Нью-Йоркский банк Chase Manhattan (контролируемый Рокфеллерами) (См.: Мрачная история частной Федеральной Резервной системы. URL: <https://oko-planet.su/politik/politiklist/103737-komu-prinadlezhit-federalnaya-rezervnaya-sistemafrs-ssha.html> (дата обращения: 11.08.2018)).

for eclosures) по «мардже»¹. Однако опыт Великой депрессии оказался невостребованным и в настоящее время. Финансовый сектор по-прежнему является виртуальным, подверженным спекуляциям и махинациям и соответствует реальному сектору экономики.

Игры в глобальной экономике также имеют откровенно экспансивный характер, направленный на выкачивание ресурсов, разрушение инфраструктуры, производственной сферы, влекущей полную финансовую, а значит политическую и другую зависимость от кредитора. Так, США, Великобритания и другие страны маскируют свою экспансивную деятельность благотворительностью, финансовой помощью и списанием долгов². Так, «страны Третьего мира ежегодно выплачивают более 375 миллиардов долларов, чтобы покрыть свои долги, – это в 20 раз больше той финансовой помощи, которую они получают от иностранных государств»³. Реализация экономических целей осуществляется на фоне дестабилизации политической ситуации внутри стран, являющихся объектами экспансии⁴.

К *конструктивным* относятся те разновидности игровых практик, которые ориентированы на обеспечение внутренней и внешней безопасности, сохранение, прогрессивную трансформацию социальной реальности, устранение социальной напряженности, освоение бытия, преемственность социального опыта и знаний и т.д.

¹ См.: Эстулин Д. Трансэволюция. Эпоха разрушения человека. – М., 2015. – С. 37.

² Лидеры «Большой восьмерки» с гордостью заявляют о списании долгов на несколько десятков миллиардов долларов бедным странам Латинской Америки и Африки, не раскрывая тот факт, что это всего лишь малая доля от 3,2 триллиона долларов долгов этих стран.

³ См.: Игра, старая как империя / Под ред. Стивена Хайата. – М., 2015. – С.5.

⁴ Так, тенденция рынка по производству мобильных телефонов на расширение и увеличение его капитализации привела к экономическому геноциду населения Конго. Гражданская война в Конго унесла 4 миллиона жизней за последние десять лет, в то время как ополченцы и военные продолжают бороться за ресурсы страны. Эти зверства финансировались, по крайней мере, косвенно, некоторыми крупнейшими западными корпорациями. Они рассматривают страну лишь как источник дешевого колтана – важнейшего сырья для производства полупроводников и других материалов. (Там же. – С. 7).

Среди конструктивных игр выделяются те, которые оказывают функции психокоррекции и терапии (Г.Л. Лэндрэд)¹, ориентированные на нормализацию развития детей, выяснение источника их тревог, диагностики отклонений, для улучшения психического состояния детей, переживших развод родителей, при агрессивном поведении, для профилактики и лечения страхов, лечения стресса у госпитализированных детей, при трудностях в чтении, для повышения успеваемости детей, имеющих затруднения в обучении, при отставаниях в развитии речи, для ускорения развития детей с умственной отсталостью, при лечении заикания, для облегчения состояния ребенка при некоторых психосоматических заболеваниях (нейродермит, бронхиальная астма, язвенный колит и пр.)².

Следующим фактором, определяющим конструктивность игровых практик, является их тесная связь с процессами моделирования реальности и ее фрагментов. Общеизвестны факты применения игрового моделирования в фундаментальных науках: в физике – на примере адронного коллайдера, преследующего цель проверки физических теорий путем создания условий, позволяющих провести эксперименты по поиску «темной энергии», изучения кварков, поиску бозона Хиггса и т.д.; в социологии – в форме постановочных экспериментов (так, Стенли Милгрэм с помощью ряда провокационных социальных экспериментов («Повинуемость»³, «Здравствуйте»⁴ и др.), выявил ряд закономерностей в поведении и характерах людей в повседневности (подчинение как процесс, обеспечивающий существование власти; признание мифом мягкосердечия женщин в сравнении с мужчинами и т.д.)) и т.д.

¹ См.: Лэндрэд Г.Л. Игровая терапия. – М., 1994. – 398 с.

² См. Игротерапия для детей в домашних условиях. URL: <http://f-journal.ru/igroterapiya/> (дата обращения: 14.08.2018).

³ Испытуемым-добровольцам предлагалось поучаствовать в исследованиях памяти. Один человек, «учитель», зачитывал пары слов, а другой, «ученик», должен был их запомнить и повторить. Если «ученик» ошибался, «учитель» должен был наносить ему удар током, каждый раз все более сильный.

⁴ Студенты-психологи ходили по улицам Нью-Йорка, пытаясь поздороваться за руку с произвольными прохожими. Затем то же самое они проделали в населенных пунктах поменьше. В мегаполисе рукопожатие состоялось в 38,5% случаев, в небольших городках – в 66,7%.

Помимо этого, конструктивными следует признать практики моделирования хода и исхода будущей войны, а также ее сражений. В настоящее время игровые практики в моделировании боевых действий наиболее ярко представлены в форме командно-штабных военных игр (КШВИ). «Внедрение компьютерных форм в проведение мероприятий стратегической, оперативной и оперативно-тактической подготовки осуществляется с помощью автоматизированных систем моделирования боевых действий (АСМБД) (например, Спектр-6 и др.) и представляет собой закономерный этап дальнейшего развития существующих традиционных форм обучения, повышения их эффективности на базе информационных и компьютерных технологий, новейших методов математического моделирования и теории игр»¹.

АСМБД включают в себя «комплекс технических (в первую очередь, компьютерных), математических, информационных и программных средств, обеспечивающих принятие решений обучаемыми и руководством боевыми действиями на основе их моделирования. Техническую основу такого комплекса, как правило, составляют связанные локальной вычислительной сетью несколько компьютеров»².

«Принципиально важным в процессе КШВИ является вовлечение всех обучаемых в единую условную (игровую) реальность боевых действий согласно ролям (должностям) и предоставления им возможности действия в ней в реальном масштабе времени. КШВИ протекает под пристальным вниманием руководителей, которые «предлагают ее участникам те или иные адекватные «вызовы»: расположение, численность и вооруженность войск

¹ См.: Ларина Т.В., Шайдуллин Т.В. Анализ развития процесса моделирования боевых действий на примерах прошлого и настоящего // Мир образования. – Образование в мире. – 2017. – №1(65). – С. 109-113.

² См.: Ямпольский Л.С. Имитационное моделирование при проведении командно-штабных военных игр: автореф. дис. ...канд. техн. наук. – Ульяновск, 2003. – С. 5.

противника, директивы, распоряжения или приказы от вышестоящего штаба»¹.

«Необходимо также отметить проводимые в войсках стратегические, оперативные и тактические учения как одну из форм военных игр, осуществляемых в интересах подготовки войск (сил) к возможным военным угрозам (Запад-2017, Восток-2018, Центр-2019 и т.д.) Значение данных учений заключается также и в осуществлении боевого слаживания войск (сил), а также органов управления ими. Наряду с этим, специфичной формой учений являются исследовательские учения, которые призваны проверить эффективность новых форм и способов боевого применения тех или иных средств (сил)»².

Таким образом, деление игровых практик по характеру воздействия на общество на конструктивные и деструктивные представляется одним из важнейших. В тесной взаимосвязи с данной типологией находится дробление игр в зависимости от используемых средств и способов, поскольку явный или скрытый характер последних находится в определенной взаимосвязи с их конструктивным или деструктивным характером.

Игры в зависимости от используемых в социальных практиках средств и способов делятся на:

игры, в которых используются преимущественно явные средства и способы (спорт, искусство, театр и т.д.). Специфика данного типа игр заключается в жесткой регламентации правил, определении разрешенных и запрещенных действий, отхождение от которых наказуемо (штрафной удар, дисквалификация и т.п.). Для данного типа игр также характерен явный акторный состав, заявленные цели, предсказуемые последствия и т.п. Так, в актерских практиках в данном типе игр участвуют конкретные и

¹ См.: Булычев И.И., Кирюшин А.Н. Фактор игры в современном образовательном пространстве // Право и образование. – 2014. – № 4. – С. 60.

² См.: Ларина Т.В., Шайдуллин Т.В. Анализ развития процесса моделирования боевых действий на примерах прошлого и настоящего // Мир образования – Образование в мире. – 2017. – №1(65). – С. 113.

общеизвестные субъекты (труппа, режиссер, костюмеры, звукооператоры и т.п.), призванные воплотить не только развлекательную, но и познавательную, образовательную, социализирующую, катартическую и другие функции театра;

игры, в которых преимущественно используются скрытые способы и средства. Они характеризуются необходимостью достижения целей и результатов, которые трудно реализовать в открытом противостоянии. Для данного типа игр характерны одностороннее генерирование правил игры в реальном масштабе времени («двойные стандарты»), непосвященность всех акторов в скрытые аспекты данных правил, неизвестные или незаявленные цели, непредсказуемые результаты, а также многоуровневый субъектный состав, центральное звено которого принадлежит скрытым акторам (т.н. «внутреннему контуру управления» (А.И. Фурсов)). Примерами данных игр являются тайная деятельность ряда политических деятелей (Талейран, Рибентроп и др.), заключение ряд политических договоров («Мюнхенский сговор» 1938 года и т.д.), саботирование заключенных договоренностей (мягкое наказание и досрочное освобождение ряда руководителей фашистского режима после Нюрнбергского процесса и т.п.), заявления (наличие у Ирака ОМП на основании предъявленной К. Пауэлом пробирки с сибирской язвой, причастность России к «делу Скрипалей» и т.п.), финансовые махинации и «пирамиды» (МММ, пирамида Бернарда Мэдоффа) и т.д.

Следующим основанием для типологии игры в контексте социальных практик, учитывающим их многообразие, является деление по *сферам жизнедеятельности общества*. В данной связи выделяются игровые практики в следующих сферах:

политической (историческая мифологизация событий и фактов, формирование культов политических личностей, провокации, создание, «очернение», компрометация и т.п. имиджей политических лидеров, коалиционная деятельность политических партий, театрализация

политических выборов и т.д.), осуществляемые глобальными политическими акторами (англосаксы, Россия, Китай, исламский мир и т.д.), национальными субъектами (партии, движения, конкретные политики), и выполняющие, в общем случае, деструктивные (манипулятивные, телеологические, маскирующие и т.д.) и конструктивные (выражение политической воли большинства населения и т.п.) функции;

финансово-экономической (виртуализация экономики и ее финансового эквивалента, финансовые махинации, искусственное нагнетание спроса, менеджмент как способ формирования и управления спросом и т.д.), выполняющие, в общем случае, как деструктивные (манипулятивные, имитационные, меркантильные и т.п.), так и конструктивные (продвижение товара от производителя к потребителю) функции;

социальной (игры в педагогике, науке и технике, медицине и т.п., брендизация и мифологизация продуктов, товаров и услуг, спортивные, гендерные, военные игры и т.д.), реализуемые в национальных, этнических, профессиональных, гендерных и иных общностях и группах, и выполняющие как конструктивные (познавательные, педагогические, развивающие и т.п.), так и деструктивные (манипулятивные, меркантильные и т.п.) функции;

духовной (псевдорелигиозные практики (сатанизм, дианетика и т.д.), творческие практики в живописи, создании образов в актерской игре и т.п., предполагающие самопостижение, саморазвитие и т.д.), осуществляемые религиозными организациями и деятелями, творческими и научными коллективами, конкретными личностями и т.д., в интересах реализации амбивалентных по своей сути педагогических, познавательных, манипулятивных и иных функций.

Другим признаком, позволяющим типологизировать игру, является *масштаб ее распространения*. В таком случае игры делятся на:

индивидуальные (личностные), предполагающие игру с самим собой, или один на один (шахматы, го, шашки и т.п.);

В зависимости от содержания и специфики соотношения повседневных и симулякративных связей:

игры с преимущественными повседневными связями («языковая», актерская, деловая, военная и т.п. игры)

игры с превалированием симулякративных связей:

на основе репрезентативных симулякров (компьютерное и мысленное моделирование, имитация и т.п.)

на основе нерепрезентативных симулякров («фейки», информационные «вбросы», маскировка и т.п.)

В зависимости от характера воздействия на общество:

конструктивные (игра как освоение бытия, способ обучения и воспитания, моделирование и т.п.)

деструктивные (игра как способ достижения господства, обман, введение в заблуждение и т.п.)

По используемым средствам и способам:

игры, в которых используются явные средства и способы (спорт, искусство, театр и т.п.)

игры, в которых используются скрытые способы и средства (политические игры, финансовые махинации и т.п.)

По сферам жизнедеятельности общества:

политические (мифологизация образа лидеров, театрализация выборов, провокации и т.п.)

финансово-экономические (виртуализация экономики, искусственное создание спроса и т.д.)

социальные (спортивные, гендерные, педагогические и т.п. игры)

духовные (псевдорелигиозные практики, творческие практики в искусстве, мысленное моделирование, художественный вымысел и т.д.)

В зависимости от масштаба распространения:

индивидуальные (личностные)

групповые (игровые макропроцессы в экономике, политике, культуре и т.д., спортивные, военные и т.д.)

глобальные («Большая игра» Англии против Российской империи в XIX веке, «Холодная война» англосаксов в XX веке против СССР, «санкционная» война Запада против РФ в начале XXI века)

Рисунок 3 – Типология игры как социальной практики

групповые (игровые микро- и макропроцессы в экономике, политике, культуре и т.д., спортивные и т.д.), осуществляемые в практиках социальных групп (сформированных по численному составу (большие¹ и малые²), по степени регламентации деятельности (формальные и неформальные³), по выполняемым функциям (управленческие⁴ и производственные⁵);

глобальные (Гвельфы против Гибеллинов, Ротшильды против Рокфеллеров, «Большая игра» Англии против Российской империи в XIX веке, «Холодная война» англосаксов в XX веке против Советского Союза, санкционная война Запада против Российской Федерации в XXI веке). Так, акторами глобальных игр могут быть предельные планетарные субъекты (Восток и Запад); государства (в политической, экономической, культурной, спортивной, военной и других сферах); транснациональные экономические предприятия (ТНК, банки и т.д.); интеллектуальные центры, фонды, некоммерческие (неправительственные) организации⁶ и т.д. Таким образом,

¹ Например, трудовые коллективы и предприятия, которые чаще всего могут быть объектами игры со стороны собственников.

² К примеру, взвод, в котором может быть организовано соревнование на лучшего военнотружашаго, специалиста или спортсмена.

³ К неформальным группам могут относиться болельщики, любители того или иного направления музыки, азартной или спортивной игры и т.д. Игры в неформальных группах могут носить субстанциональный характер, поскольку та или иная команда игроков чаще всего формируется стихийно и объединяется на время и для игры.

⁴ Игры в управленческих социальных группах отличаются разнообразием применяемых способов и средств (управление через создание атмосферы соперничества или сотрудничества, через жесткую регламентацию производства, ужесточение трудовой дисциплины и т.д.) в интересах повышения прибыли, известности бренда, снижения затрат и т.д.

⁵ Игры в производственных коллективах направлены на повышение эффективности организации производства (посредством экспериментов при введении в эксплуатацию новой техники, моделирования новой методики организации труда и т.д.), соблюдение прав трудящихся и предоставление им льгот (в случае несогласия с работодателем через забастовки, выдвижение требований и т.д.).

⁶ Совет по международным отношениям (CFR), Королевский институт международных отношений (Chatham House), Международный институт стратегических исследований, Колледж Св. Антония и Центр ближневосточных исследований Оксфордского университета. Наиболее активными игроками выступают фонды, принадлежащие Рокфеллерам, и фонды, проводящие их политику (McArthur Foundation и Pew Charitable Trust), а также система фондов Джорджа Сороса. Примером деструктивной деятельности Дж. Сороса и его фонда «Открытое общество» в 1992 году явились махинации, направленные на обрушение фунта стерлинга, а также поддержка движения

важнейшим аспектом решения проблемы игры в современных социальных практиках является типологизация как систематизация конкретных проявлений по соответствующим основаниям, признакам и свойствам (см. рисунок 3).

Выводы по второй главе.

1. Существующая структура игры в современных социальных практиках включает в себя многоуровневый акторный состав, который является определяющим элементом игры как социальной практики и включает в себя *субъекты* (хозяин, творец, инициатор (провокатор), помощники (исполнители)) и *объекты* («битые фигуры» (проигравшие или приносимые в жертву), зрители (наблюдатели, слушатели), обучаемые, воспитуемые и т.п.). Помимо этого, в структуру игры включены: *многовекторный континуум целей акторов; правила, а также явные или скрытые способы их смены и обхода; средства, реализуемые в рамках игрового пространства и времени (хронотопа), функционирующие в соответствии с определенным сюжетом (сценарием). Итогом (результатом) игры в общем случае будет совокупность конструктивных и деструктивных последствий, выгодных её субъектам, как в игре, так и в повседневности.*

Структура игры в современных социальных практиках раскрывает ее основные функции, позволяющие достигать как конструктивных, так и деструктивных целей. Так, для достижения в общем случае продуктивных целей характерны следующие функции игры: *познавательная (эвристическая)*, направленная на получение истинного знания; *развивающая*, ориентированная на повышение эффективности и скорости социальных изменений на фоне изменяющихся условий; *педагогическая*, заключающаяся в ее признании в качестве одного из способов и средств воспитания, обучения и досуговой деятельности; *социализирующая (адаптивная)*, ориентированная на передачу социального опыта, уточнение, коррекцию и трансляцию мировоззренческих ориентиров, взглядов и мнений и т.д. в целях социальной адаптации, единения и

этим же фондом волнений чернокожего населения города Фергюссон в 2016 году в США через НПО «Блек Лайф Меттерс» («Черные жизни тоже важны») и т.д.

снижения накала внутренних противоречий; *терапевтическая (компенсаторная)*, позволяющая канализировать негативную энергию общества и конкретного человека в общепринятые игровые практики, осуществлять психологическую помощь и психокоррекцию и т.п.

К функциям, позволяющим достигать деструктивные цели игровых практик, относят: *развлекательную (гедонистическую)*, содержание которой заключается в получении удовольствия от участия в ней или наблюдения за ее процессом, что приобрело в современном обществе угрожающие масштабы; *манипулятивную*, способствующую активизации внешнего скрытого управления социумом в интересах субъекта (хозяина, творца, помощников); *конституирующую*, сопровождающуюся признанием игры в качестве социального регулятива, принципа и способа существования, а также символа общепринятого несерьезного отношения к событиям, процессам и практикам.

Помимо этого, к функциям, которые в зависимости от целей использующих их акторов, применяемых средств и способов, могут быть как конструктивными, так и деструктивными, отнесены: *телеологическая (целевая)*, которая связана с предоставлением заинтересованным акторам возможности достижения целей на основе поиска оптимальных решений в конкретной практике посредством ее моделирования; *имитационная*, обеспечивающая частичное воспроизведение или подражание оригиналу посредством создания нерепрезентативного симулякра последнего; *маскирующая*, призванная скрыть существенные явления или процессы от объекта (объектов) с помощью репрезентативного симулякра; *эмоциогенная*, которая, с одной стороны, может приводить к позитивным эмоциям (в случае спортивных игр и игротерапии), а с другой – нагнетать негативные (к примеру, в контексте азартных игр, когда создается неустойчивый эмоциональный фон), мешающие принимать верные и взвешенные решения.

2. Недостатком представленной типологии игр, раскрывающей многообразие ее содержательных аспектов (Аристотель, В.И. Даль, Ф.Г. Юнгер,

Р. Кайуа и др.), укорененность как в социальных отношениях, так и поведении (В.Д. Шинкаренко, А.Ю. Гусева), ориентацию на выполнение некоторых социальных функций (Н.В. Казанова, Е.В. Мельникова, И.А. Каргаполова, М.В. Никитин), является определенной отвлеченность от коммуникативной сути, характера воздействия на общество, используемых средств и способов, масштаба и т.д.

В то же время игру как специфический вид социальной практики необходимо типологизировать в зависимости от коммуникативного содержания и специфики соотношения повседневных и виртуальных (симулякративных) связей (с превалированием повседневных и преобладанием симулякративных связей), по характеру воздействия на общество (конструктивные и деструктивные), используемым явным/скрытым средствам и способам, сферам жизнедеятельности (политические, финансово-экономические, социальные и духовные), по масштабу (индивидуальные, групповые и глобальные).

Глава 3. Проблема игры в современных военно-социальных практиках

Возрастающая роль и значение игры в социальной реальности послужило одним из источников трансформации содержания и функционирования ряда социальных явлений, к которым относится война, военное дело, военные практики и т.д. Данное обстоятельство стало одной из причин введения в научный оборот категории «военно-социальные практики», повлекшей за собой необходимость раскрытия ее сущности, конкретизации роли и значения игры в последних в эпоху классических и неклассических войн. Наряду с этим, полученный теоретический инструментарий поможет выявить содержание современных военно-социальных практик игрового происхождения, реализуемых геополитическим оппонентом России в основных сферах ее жизнедеятельности.

3.1. Роль и значение игры в военно-социальных практиках в эпоху классических и неклассических войн

В политических практиках выделяются социальные действия, направленные на деструктивное разрешение межгосударственных и социальных противоречий посредством применения как огнестрельного, ядерного, химического и другого оружия (вооруженная борьба), так и мероприятий, опирающихся на несиловые технологии, способы, средства, акты (обман, ложь, «фейк», имитация, маскировка и т.д.).

Так, основой и теоретической базой практик вооруженной борьбы является укоренившееся в отечественной военной науке понятие «военная практика», основным видом которой является война (или военные действия¹),

¹ См.: Военная практика // Война и мир в терминах и определениях: под общ. ред. Д.О. Рогозина. – М., 2004. URL: https://war_peace_terms.academic.ru/150/ВОЕННАЯ_ПРАКТИКА (дата обращения: 12.09.2018).

целью – достижение победы в ней, а в мирное время – обеспечение военной безопасности государства, а также подготовка страны и армии к возможной войне¹. В тоже время основой практик противоборств несилового характера, все чаще выступающих в современности в качестве самостоятельного процесса, является игра и ее технологии.

В данной связи актуализируется необходимость уточнения категорий, характеризующих процессы деструктивного разрешения межгосударственных, религиозных, экономических и других противоречий (вооруженная борьба, военные практики и т.п.), и введения в научный оборот дефиниции «военно-социальные практики», отражающей изменения их в современном содержании, соотношении и значении структурных элементов.

При постулировании определения «военно-социальные практики» необходимо учитывать ряд аспектов. Во-первых, сущность современных военно-социальных практик необходимо рассматривать в рамках традиции осмысления социальных практик как нравственно-благих действий (Аристотель), пусть и реализующихся деструктивными средствами, но ради конструктивных (в рамках сложившегося мировоззрения и системы ценностей конкретного актора) целей. Во-вторых, необходимо учитывать, что пространство использования военно-социальных практик включает в себя не только сугубо военную сферу и отношения внутри нее, но и континуум социальных институтов, гражданского общества, повседневности и т.п.

Под военно-социальными практиками, в таком случае, необходимо понимать вид политических практик, сочетающих вооруженную борьбу (военные действия) с несиловыми противоборствами игрового характера в основных сферах жизнедеятельности общества противника, ориентированных на достижение оборонительных, превентивных, наступательных и контрнаступательных целей.

¹ См.: Практика военная // Военный энциклопедический словарь. – М., 2007. – С. 570.

В данной связи в рамках военно-социальных практик необходимо пересмотреть содержание понятия «средство поражения (или оружие)», которое следует рассматривать не только в его холодном, огнестрельном, ядерном и т.п. форматах, но и как фактор, технологию, способ причинения вреда, введения в заблуждение, вывода из строя, оглушения и т.п., реализующихся в основных сферах жизнедеятельности общества. Оружие военно-социальных практик может не нести прямой угрозы, а наоборот, может представлять элемент повседневных практик (еда, книга, телепередача и т.п.). В то же время в нем может быть заложен скрытый или отложенный деструктивный эффект или алгоритм, способный инициировать разрушение социальных институтов, отношений, физического и психического здоровья противника посредством специфической информации, разрушительных идей, норм, ценностей, нездоровых повседневных, пищевых и иных практик¹.

Помимо этого, в целях выявления тенденций в изменении роли, значения и соотношения игры как со «старыми», классическими, так и с «новыми», неклассическими войнами² в рамках военно-социальных практик глобальных акторов существует необходимость их исторической ретроспективы.

Так, для «старых», классических войн, являющихся сутью соответствующих им военно-социальных практик, характерен ряд основных особенностей:

¹ Ярким примером разницы в специфике и результатах поражающего воздействия оружия военных и военно-социальных практик являются два важнейших итога противостояний глобальных акторов в XX веке: разгром фашистской Германии и развал Советского Союза. Так, фашистская Германия перестала существовать в результате преимущественного воздействия обычных (огнестрельных) средств поражения, а Советский Союз был развален оружием военно-социальных практик (индуцированными извне внутренними экономическими проблемами, внешними экономическими санкциями и их последствиями, разложением партийной номенклатуры, идеологии, развенчанием и anomией содержания советских ценностей, норм и заменой их западными стандартами и т.п.).

² См.: Калдор М. Новые и старые войны: организованное насилие в глобальную эпоху. – М., 2015. – 416 с.

субъектами войны, в общем случае, являлись государства, нации, определенные политические силы, основным объектом – армии противника, средствами поражения – преимущественно огнестрельное оружие;

цель «старой» войны состояла в захвате территории и ресурсов страны военными средствами, а также защите своей территории и подготовке армии и населения к возможной войне;

тотальной мобилизации людских ресурсов государства, как для ведения войны, так и для производства вооружения, боеприпасов, продуктов питания и т.д., подвергались практически все социальные группы и сферы стран, участвовавших в войне;

активация мощнейшей идеологической и патриотической мотивации участия и победы в войне как для наступающих (превентивный удар, борьба за жизненное пространство и т.д.), так и для обороняющихся войск (защита Отечества, борьба с фашизмом, отстаивание демократических принципов т.д.).

В рамках данных основных особенностей военно-социальных практик, базирующихся на «старых» войнах, игра воплощается в формах, отражающих ее включенность в теоретические и практические аспекты процессов описания, подготовки и ведения боевых действий.

1. Игра (как соревнование, агон) – суть войны.

Начиная с античности война представлялась игрой, в первую очередь, для царей, правителей (Кир II Великий, Александр Македонский, Атилла и т.д.), «свободно-рожденной элиты» (Аристотель), воспринимавших себя ставленниками богов, которым последние якобы делегировали свои функции и привилегии, в том числе и на организованное насилие.

Позднее ряд мыслителей (Д. Дидро, Клаузевиц) обосновал статус войны как политической практики (как «деятельности воли против одухотворенного реагирующего объекта»¹), как «акта насилия, имеющего

¹ См.: Клаузевиц К. О войне. – М., 2003. – С. 121.

целью заставить противника выполнить нашу волю»¹), сутью которой является карточная игра².

2. Игра (как моделирование) – военно-социальная практика, выполняющая прогностические функции в вооруженной борьбе и подготовке к ней.

В данной связи необходимо учитывать тот факт, что субъект будет использовать в своих военно-социальных практиках логику и алгоритмы тех игр, которые составляли основу его повседневности, культурного пространства. Так, Девятков А.П. отмечает, что каждая цивилизация через своих субъектов реализует социальные (а следовательно, и военно-социальные) практики по аналогии с общепринятыми играми³:

К примеру, одной из игр, моделирующей вооруженное противоборство, являются шахматы. По мнению М.Ю. Гутенева, «шахматы изначально создавались... как некий символический предмет, который мог использоваться не только для моделирования военных действий (отношения между воюющими сторонами), но и построения картины мира (объяснение причин происхождения мира, предсказания движения небесных тел). Игровая функция шахмат стала превалирующей лишь с начала V века»⁴.

Наряду с этим, шахматы широко использовались в западной (англосаксонской) культуре в качестве основы для формирования специфического типа мировоззрения, стиля мышления и социального поведения и т.п., определивших игровые аспекты реализации их в военно-социальных практиках⁵. «Шахматное» мировоззрение в западном

¹ См.: Clausewitz Karl. On War [first publ. 1832]. – Harmondsworth, 1968. – P. 1

² См.: Clausewitz Karl von. On war. – Princeton., 1976. – p. 85-86.; Дидро Д. Сочинения. В 2 т. Т.2. – М., 1991. – С. 463.

³ См.: Девятков А.П. Небополитика. Путь правды – разведка: Теория и практика «мягкой силы». – М., 2013. – С. 74.

⁴ См.: Гутенев М.Ю. Шахматы как феномен интеллектуальной культуры: автореф. дис. ...канд. филос. наук. – Тюмень, 2013. – С. 17.

⁵ Двоичные схемы, к которым относят шахматы, насквозь рациональны. Они опираются на нормальную логику исключения третьего («кто не с нами, тот против нас»). В общем случае подобная игровая идеология, спроецированная на социальную

политическом сознании актуализировалось в рамках масонства как одной из форм организации тайных воинствующих элит (гроссмейстер – один из титулов в масонских структурах). Впоследствии масонская стратегия поведения была воспринята западными политиками, которые с помощью обмана, подкупа, дезинформации и т.д. исподволь оказывали влияние на мировые процессы в собственных интересах. К примеру, определенными западными политическими силами ряд регионов на современной политической карте мира были превращены в подобие шахматной доски¹. А в современных социальных практиках фигурирует модель функционирования политических и военно-политических процессов в соответствии с так называемыми «мерцающими шахматами» (А.И. Фурсов)², когда фигуры появляются или пропадают на доске в нужный момент³.

реальность, в математическом контексте воплощает тот факт, что для запада характерны игры с «нулевой суммой» (если есть победитель, то должен быть проигравший), которые символизируют ориентацию на победу за счет побежденного, а не на продуктивное для обеих сторон социальное взаимодействие. Между тем Дж. Нэш – Нобелевский лауреат 1994 года, доказал, что кооперативные игры, в которых игроком принимают согласованные решения, наиболее продуктивны как в экономическом, так и в социально плане.

¹ Например, границы некоторых африканских государств (Ливия, Алжир, Египет, Судан, Чад и т.д.) представляют собой пространство международной политической борьбы в форме шахматной доски. Используя шахматы как стиль мышления и социального действия, и опираясь на сформированную «шахматную» модель мирового устройства, ведущие западные игроки (США, Великобритания, Франция, Германия и др.) реализуют свою политическую волю через совокупность ходов (экономических, военных, информационных и т.д.), разыгрывая партию со своими оппонентами. Данная тенденция представляет собой результат наличия у большинства западных политических лидеров и некоторых западных идеологов «шахматного» мировоззрения (З. Бжезинский и др.), которое достаточно успешно позволяет осуществлять процесс усиления западного влияния в мире. Так, «деколонизация в послевоенные годы проводилась по сценарию Запада: государственные границы были «нарезаны» таким образом, что они «программировали» региональные конфликты. После деколонизации Африки этот континент пребывает в состоянии перманентных войн, о которых большая часть человечества имеет смутное представление». Между тем людские потери от этих войн астрономические: только за 1990-е годы там погибло более 10 млн человек (См.: Шапинов В.В. Материализм от Ленина до Путина. – М., 2007. – С. 229).

² См.: Фурсов А.И. Мерцающие шахматы (19.40-20.20 мин). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UhxchtQirMs> (дата обращения: 29.09.2018).

³ Так, на пике международной политической борьбы англосаксов с Россией, апофеозом которой стала война в Сирийской Арабской Республике с ИГИЛ, в различных неполитических сферах возникают «шахматные фигуры» Запада (WADA, ПАСЕ и др.),

Наряду с этим, в шахматной доске и фигурах было закодировано этическое представление бытия в форме белых и черных фигур, белых и черных квадратов, символизирующих противостояние добра и зла, противоречивость и неоднозначность ходов игроков, осуществляющих ход то на черный, то на белый квадрат.

Другим примером игры как модели мира и войны выступает игра Го (облавные шашки), которая в восточном мировоззрении также представляется «моделью Вселенной, мостом, по которому можно попасть из мира Игры в мир Реальности и наоборот»¹, стандартом функционирования повседневных и стратегических практик (показательна в данной связи японская пословица: «Го учит жить»). Так, стратегия ряда восточных держав (Китай, Япония) в современной внешне- и внутривластной деятельности представлена приемами и интеллектуальными практиками игры в Го, выступающими в качестве азиатского варианта и алгоритма² геополитики.

В то же время для европейцев таковыми играми являются регби (англосаксы), а также карточная игра в бридж³, покер⁴ с их культом

которые продолжают противоборство на других (спортивных, экономических и т.п.) площадках и направлениях.

¹ См.: Миура Я. Го и восточная бизнес-стратегия. – М., 2004. – 416 с.

² По мнению А.П. Девятова, данная игра характерна для эпохи застоя. В политике, бизнесе и культуре «камни» облавных шашек символизируют чайна-тауны, в экономике – хуа-цяо (выходцы из Китая) в странах южных морей и другие формы переноса стратегических границ Китая за пределы национальной территории. Однако у П. Аврамова игра Го предстает как духовная борьба между противниками, основа стратегического мышления и поведения восточного человека, выступает моделью азиатского взгляда на геополитику и алгоритмом решения геополитических проблем и т.д. (См.: Аврамов П.А. Стратегия Го. Древняя игра и современный бизнес, или Как победить в конкурентной борьбе. – М., 2017. – С. 17, 58).

³ Троичные схемы игры, характерные для вращательного, циклического движения (перемены), к которым относят бридж, неподвластны алгоритмам рационального анализа и требуют оценок с включением интуиции («блеф»). Они опираются на формулу перемен «Мы сами, наши враги и наши союзники». Лучше всего их моделирует карточная игра в бридж (буквально – «мост и будущее»). Партнеров по карточной игре больше двух, поэтому здесь можно передать ход третьему, сделать прорезку на другую масть, перебить сильную карту джокером (англ. «шутник»), и если не выиграть, то и не проиграть как минимум.

⁴ Логике покера считали стратегической фон Нейман и О. Моргенштерн. Почему покер, а не шахматы, которые всегда считались стратегической игрой? фон Нейман так

гроссмейстеров, для китайцев – это игра Го («вэй ци» – облавные шашки) с их восприятием маневра партнеров стоянием.

3. Игра как военно-социальная практика, выполняющая педагогические функции.

Педагогическая функция игровых практик базируется на адекватности используемых в ее основе моделей противоборства. В то же время игра как способ обучения и воспитания, подготовки солдат, сержантов, офицеров и мобилизационных резервов к возможной войне на основе конкретных моделей (реализованных на картах, полигонах и т.п.) воплощается в форме так называемых военных игр. К основным функциям военной игры помимо репрезентативной также относятся прогностическая (позволяющая формулировать рекомендации с целью повышения эффективности боевых действий), научно-исследовательская (способствующая разработке и внедрению новых форм и способов ведения войны), ресурсосберегающая (экономящая материальные и людские ресурсы на подготовку полководцев и проведение военно-научных изысканий) и т.д.

В военных практиках XVIII–начала XIX века военные игры именовались «военными шахматами» или «маневрами на карте» и использовались как на западе¹, так и в России². Военные игры служили

отвечал на этот вопрос: «Шахматы – не игра. Шахматы – конкретная форма расчетов. Вы не можете предусмотреть все ответы, однако в теории должно существовать решение, правильная процедура для любой позиции... Реальная жизнь состоит из блефа, обмана по тактическим соображениям, из вопросов о том, как другой человек представляет себе ваши дальнейшие действия» (Цит. по: William Poundstone. Prisoner's Dilemma. New York. 1992. – Р. 6).

¹ Практика использования географических карт связана с деятельностью герцога Вертурины, который с 1796 года стал их применять как «шахматную доску». Распространение географических карт ознаменовало собой новый конструктивный этап в вопросах подготовки и планирования сражений, боев и войны в целом.

² Так, подготовка к штурму Измаила А.В. Суворовым была проведена за 9 дней. Суворов стремился максимально использовать фактор внезапности, для чего подготовку к наступлению проводил скрытно. Особое внимание обращалось на подготовку войск к штурмовым действиям. У села Броска были сооружены валы и стены, подобные измаильским. Шесть дней и ночей солдаты отрабатывали на них способы преодоления рвов, валов и крепостных стен. Одновременно для обмана противника имитировалась подготовка к длительной осаде, закладывались батареи, проводились фортификационные

способом привлечения внимания молодых офицеров к обучению и подготовке к будущим сражениям. Нередко военные игры проводились накануне сражения и преследовали цель отработки наиболее эффективной тактики боя¹ или войны в целом. К примеру, военные игры в форме мысленного моделирования действий противника использовались перед Отечественной войной 1812 года военным министром М.Б. Барклаем-де-Толли и Александром I на основе полученных агентурных данных (от князя Чернышова А.И.², графа де Витт³ и т.д.) и позволили найти оптимальную стратегию ведения войны⁴.

XX век внес весомые трансформации в развитие военных игр. Так, «в конце 20-х–начале 30-х годов методические основы военных игр в авиации для подготовки военных кадров разрабатывал и активно использовал И.П. Уборевич⁵, наиболее пристально рассматривая вопросы постановки учебных задач оперативно-тактических игр в боевой подготовке, особенностей работы руководства и участников, организации, подготовки и проведения игр для

работы. Умения и навыки, полученные солдатами во время тренировок взятия неприятельской крепостной стены, определили успешное взятие Измаила и относительно небольшие потери личного состава.

¹ См.: Бочарова Т.И. Комплексная деловая игра как средство формирования профессиональных навыков и функций специалистов: дис. ...канд. пед. наук. – Ставрополь, 2006. – С. 17.

² См.: Русский разведчик А. Чернышов против Наполеона. URL: <https://skeptimist.livejournal.com/2216587.html> (дата обращения: 16.09.2018).

³ См.: Русский шпион при Наполеоне. URL: http://so-l.ru/news/y/2018_03_25_russkiy_shpion_pri_napoleone (дата обращения: 16.09.2018).

⁴ Основные положения своего стратегического плана Барклай де Толли сформулировал в инструкциях Витгенштейну П.Х. 5 мая, Багратиону П.И. 1 июня, Тормасову А.П. 5 июня 1812 г. Наиболее полно он изложил свои взгляды на предстоящие действия в проекте инструкций Э.Ф. Сен-При. Эта инструкция имела наступательную и оборонительную части, которые, однако, строились на одних и тех же принципах: «занимать сколько можно более пространства земли, дабы продовольствовать армию за счет оной, отнимать у неприятеля все способы, которые он в сем крае находить может, отступая перед превосходящими силами противника, вести малую войну, наносить ему удары во фланг и тыл; избегать решительных сражений; затягивать войну по возможности» (См.: Барклай де Толли М.Б. Инструкции М.Б. Барклая де Толли к Э.Ф. Сен-При от 11 июня 1812 г. // 1812 год в воспоминаниях современников. – М., 1995. – С. 36).

⁵ См.: Уборевич И.П. Оперативно-тактическая и авиационная военные игры. – М., 1929. – 30 с.

рассмотрения наиболее вероятных случаев ведения боевых действий и поиска оптимальных способов выполнения боевых задач»¹.

Опыт Первой мировой войны привел к институционализации военной игры в вопросах планирования «старых», классических войн. На данном этапе игра заняла место в практиках постоянного мониторинга и моделирования угроз военных конфликтов, осуществлявшихся как в военно-образовательных организациях, так и штабах соединений и объединений. Так, перед Второй мировой войной ее будущими оппонентами были организованы и проведены военные (военно-стратегические, оперативно-стратегические) игры: Гитлером – в декабре 1940 года перед подписанием плана «Барбаросса»²; И.В. Сталиным – с 2 по 6 декабря 1940 года, а затем с 8 по 11 января 1941 года после декабрьского совещания руководства РККА³.

Проблемные аспекты военно-стратегических игр кануна Второй мировой войны заключались в использовании моделей, не в полной мере соответствующих действительности и игнорировании ряда невоенных факторов⁴. Однако данные военно-стратегические игры показали необходимость дальнейшей разработки инструментария, более пристального внимания и доверия к их прогнозам и рекомендациям⁵. Наряду с этим, требование адекватности

¹ См.: Ларина Т.В., Шайдуллин Т.В. Анализ развития процесса моделирования боевых действий на примерах прошлого и настоящего // Мир образования – Образование в мире. – 2017. – №1(65). – С. 109-113.

² См.: Мельтюхов М.И. Упущенный шанс Сталина. Советский Союз и борьба за Европу: 1939-1940 годы. URL: <http://www.wcry.narod.ru/meltyukhov/12.html> (дата обращения: 16.09.2013).

³ См.: Никифоров Ю.А. Советское военно-стратегическое планирование накануне Великой Отечественной войны // Никифоров Ю.А. Военно-исторические исследования. URL: http://www.militera.lib.ru/research/nikiforov_ya/01.html (дата обращения: 10.03.2013).

⁴ Так, германское военное руководство в планировании войны сконцентрировалось на ее сугубо военной стороне и не учло географический, моральный и ресурсный потенциал Советского Союза, помешавший им разгромить последний к зиме.

⁵ Так, недооценка результатов военно-стратегических игр советским командованием обернулась значительными потерями для войск и репрессиями высшего командования. В судебном процессе по итогам разгрома наших войск в июне 1941 года генерал-полковнику Павлову Д.Г. вменялось в вину не использование результатов данных игр (где он был за «красных», т.е. за обороняющиеся советские войска, а Жуков Г.К. за «синих», т.е. за германцев), которые практически полностью предвосхитили действия немцев в 1941 году. В то же время учет отмеченных на военно-стратегических играх 1940-

моделей и точности результатов прогнозирования по итогам военно-стратегических игр нуждалось в развитии математических методов описания боевых действий.

Методы математического моделирования боевых действий базировались на историко-научной традиции, берущей начало в античности¹, актуализированной после Первой мировой войны в рамках теории конфликта интересов (Э. Ласкер, Э. Цермело, Э. Борель). «Ключевыми вехами неклассической военной науки стали модели Ф. Ланчестера, а также количественные (в основном вероятностные) методы оценки боевой эффективности различных видов вооружения»², приведшие к упрочению в военной науке таких разделов, как исследование операций³ и теория игр.

4. Игра (как обман) – технология ведения войны.

Обман широко используется в боевых действиях в целях достижения фактора внезапности. Необходимо отметить, что обман тесно переплетается с процессами моделирования (как следствие, прогнозирования). Дело в том, что обмануть противника, не сформировав его образ, модель поведения, спектр возможных действий, практически невозможно.

Обман⁴ и его формы (введение в заблуждение, маскировка, имитация и т.д.) призваны исказить «гносеологическую оптику» противника и

1941 гг. Г.К. Жуковым вариантов стратегических действий германских войск позволил бы снизить наши потери на начальном этапе войны и выиграть ее гораздо раньше.

¹ Так, в античный период начинает формироваться прикладной аспект взаимосвязи игры и военного дела в рамках попыток математического описания и моделирования процесса вооруженного противостояния. С исторической точки зрения одним из первых приложений теории игр как раздела точных наук к военному делу считается деятельность Архимеда при организации обороны Сиракуз (См.: Гаррет Р., Лондон Д. Основы анализа операций на море. – М., 1974. – 270 с.).

² См.: Вентцель Е.С. Введение в исследование операций. – М., 1964. – 388 с.

³ См.: Вагнер Г. Основы исследования операций. – М.: Мир, 1972. Т. 1. – 335 с.; Т. 2. – 488 с.; Т. 3. – 501 с.; Морз Ф., Кимбел Д. Методы исследования операций. – М., 1956. – 307 с.; Саати Т. Математические модели конфликтных ситуаций. – М., 1977. – 304 с.; Чуев Ю.В. Исследование операций в военном деле. – М., 1970. – 256 с.; Hiller F., Lieberman G. Introduction to Operations Research. – 8th ed. – Boston. McGraw-Hill, 2005. – 1061 p.; Taha H. Operations Research: An Introduction. – 9th ed. – NY: Prentice Hall, 2011. – 813 p. и т.д.

⁴ Так, китайский мыслитель Сунь-цзы полагал войну «путем обмана». Его многочисленные комментаторы подробно разъясняют, как понимали положения Сунь-цзы

сформировать у него симулякры различной природы (репрезентативной или нерепрезентативной), используя, в общем случае, методологию рефлексивных игр. Необходимо отметить, что содержание обмана как фактора симулякративного плана в общем виде может быть представлено маскировкой (сокрытием) и симуляцией (имитацией).

Применительно к боевым действиям, *маскировка (сокрытие)*¹ представляется в виде репрезентативного симулякра², который имеет своей целью скрыть подлинные цели и действия. В истории русского военного искусства маскировка использовалась в битве на Куликовом поле в действиях Боброка Волынского и его засадного полка, российских военнослужащих в 2014 году, поддержавших самоопределение Крыма и его желание вернуться в состав России и т.д.

В то же время «внутри репрезентативной модели симулякра боевой обстановки и вариантов действий сторон обнаруживает себя нерепрезентативная модель, заключающаяся в том, что симулякры способны выйти за рамки оппозиции подлинник–копия и уже не предполагать соотношения с никакими реально существующими референтами. Нерепрезентативная модель симулякра отрицает подлинник и функционирует в форме *симуляции (имитации)*³. В процессах симуляции (имитации)

о военной хитрости. Цао Гун: «В войне нет постоянной формы; искусство войны состоит в обмане». Мэй Яо-чэнь: «Без обмана невозможно применить тактический маневр, а без тактического маневра невозможно справиться с противником». Ван Чжэ: «Обман – это средство добиться победы над противником». Чжан Юй: «В основу войны полагают гуманность и справедливость, но для того, чтобы одержать победу, непременно нужен обман» (См.: Лобов В.Н. Военная хитрость. – М., 2001. – 472 с).

¹ В данном случае понятие маскировки рассматривается в философском смысле, а не как один из видов боевого обеспечения.

² В рамках репрезентативной концепции «симулякр» представляется в качестве искусственной негативной сущности, искажающей (но еще не отрицающей!) отражаемую действительность.

³ Вместе с тем содержание термина «имитация» рассматривается в философском смысле, т.е. как создание видимости существования процессов, явлений или предметов, не имеющих место в действительности. В таком случае, в контексте теории симулякров оригинальным образом корректируются представления о принадлежности элементов тактической маскировки – демонстративных действий и дезинформации не к способам маскировки, а, скорее, к способам имитации (симуляции).

доминируют ложные (не соответствующие действительности) сведения о состоянии объекта, процесса»¹ или возможных действий сторон. Яркими примерами симуляции или имитации в истории военного искусства стали Троянский конь, а также обманные действия немцев накануне войны с Францией в 1940 году относительно направления главного удара², Яско-Кишиневская операция в августе 1944 года, в ходе которой советские войска ввели в заблуждение германское командование путем имитации концентраций войск и танков на ложном направлении удара и т.д.

В то же время, в общем случае, игра как обман в рамках классической войны оставалась технологией ведения последней и не имела широкого распространения в невоенных сферах жизнедеятельности общества противника.

Таким образом, роль, значение и взаимосвязь игры с вооруженной борьбой в рамках военно-социальных практик заключаются в ее признании сутью войны, а также фактором, выполняющим репрезентативные (моделирование боевых действий), прогностические, педагогические (средство, способ воспитания и обучения воинов и полководцев) функции, и использовании в качестве технологии ведения войны с целью достижения фактора внезапности. Наряду с этим, в эпоху классических войн необходимо отметить превалирование в военно-социальных практиках сугубо военных практик над актами несилового, игрового характера.

Конец XX–начало XXI века ознаменовали собой качественные изменения в характере и содержании военно-социальных практик и их сущностного элемента – войны. В данной связи в современных военно-социальных практиках необходимо выделить черты «новых», неклассических

¹ См.: Казаков В.Г., Кирюшин А.Н. Комплексное управление боевыми действиями // Военная мысль. – 2013. – №7. – С.65.

² См.: Лобов В.Н. Военная хитрость. – М., 2001. – 472 с.

войн¹, которым стали сопутствовать более изощренные и масштабные игровые практики:

боевые действия, сопровождающиеся захватом и контролем территории, перестают быть главным содержанием «новой войны». Последняя преимущественно представляет собой войну с населением, а не с противником, что обуславливает значительно меньший масштаб применения вооруженной силы². В результате уменьшилась вероятность крупномасштабной, «горячей» войны, поскольку произошло изменение в соотношении элементов военно-социальных практик: боевые действия значительно уступили по масштабу несиловым противоборствам игрового характера. В то же время, использование в «новых» войнах форм и способов «старых» продолжает осуществляться в качестве фрагментарного, провокативного или заключительного силового «хода» в военно-политической игре (Ирак, Афганистан, Ливия, Сирия);

кризис государственной монополии на насилие на фоне глобализационных процессов дополнил субъектный состав современной

¹ Повышается роль мобильных межвидовых группировок войск, действующих в едином разведывательно-информационном пространстве за счет использования новых возможностей систем управления и обеспечения; военные действия становятся более динамичными, активными и результативными; исчезают тактические и оперативные паузы, которыми противник мог бы воспользоваться; новые информационные технологии позволили значительно сократить пространственный, временной и информационный разрыв между войсками и органами управления; фронтальные столкновения крупных группировок войск (сил) на стратегическом и оперативном уровне постепенно уходят в прошлое; дистанционное бесконтактное воздействие на противника становится главным способом достижения целей боя и операции, поражение его объектов осуществляется на всю глубину территории; стираются различия между стратегическим, оперативным и тактическим уровнем, наступательными и оборонительными действиями; применение высокоточного оружия приобретает массовый характер; в военное дело активно внедряются вооружение на новых физических принципах и роботизированные системы и т.п.

² «Новая война также, как правило, избегает сражений и контроль над территорией устанавливает через политический контроль над населением» (См.: Калдор М. Новые и старые войны: организованное насилие в глобальную эпоху. – М., 2015. – С. 43). Современные боевые действия не ведутся тем количеством, которое было характерно для войн до 90-х годов XX века. Так, одной из наиболее масштабных войн, содержание которой сочетает черты «старой» и «новой», является американо-иракская война 1990-91 годов, в которой было задействовано с обеих сторон от 1 до 1,3 млн человек. В последующих войнах участвовало меньшее количество комбатантов: во время бомбардировки Югославии – около 300 тысяч человек, война в Афганистане в 2001 году – около 700 тысяч человек, американо-иракская война 2003 года – около 450 тысяч человек, война в Ливии – около 150 тысяч и т.д., что соответствует операциям времен Второй мировой войны.

войны наднациональными акторами. На первый план вышли специфические субъекты глобальной игры – хозяева (Федеральная резервная система, ТНК и т.д.), творцы (инициаторы, провокаторы) и помощники в организации войн, конфликтов, «цветных» революций, «гибридных» войн и т.п. (интеллектуальные центры, НКО, НПО, медиакомпании и т.п.);

целями «новых» войн не являются разрушение и полное уничтожение противника, населения и инфраструктуры его государства или региона, а достижение победы над ним, обеспечивающее сохранение людских и природных ресурсов, территории и промышленности. Помимо этого цели «новых» войн не являются политическими в традиционном смысле, чаще всего они связаны и оформлены в рамках глобальной «политики идентичности»¹ (Запад против Востока, США против России, Китая, Ирана, Северной Кореи и т.п.), предполагающей помимо конфронтации необходимость поддержания экономических, финансовых и других связей (Китай как внешний промышленный кластер США, Россия как стратегический поставщик энергоресурсов в Европу и т.п.), что свидетельствует об усложнении взаимосвязей внутри акторного состава неклассических войн и их играизации как способа функционирования;

«новые» войны сопровождаются использованием специфических средств, методов, способов и алгоритмов несиловых действий в гуманитарной сфере. Так, управление сознанием, волей, ценностной сферой человека, формирование удобной для внешней манипуляции идеологии и мировоззрения, социальная инженерия и т.п. обеспечивают высокую эффективность до-

¹ Так, М. Калдор под политикой идентичности понимает «притязание на власть на основе партикулярной идентичности – будь то национальной, клановой, религиозной или языковой. В определенном смысле все войны несут в себе столкновение идентичностей – англичане против французов, коммунисты против демократов. Однако суть мысли в том, что эти идентичности прежних времен связывались либо с понятием государственного интереса, либо с некоторым проектом прогрессивного толка – скажем, идеями о том, как должно быть организовано общество» (См.: Калдор М. Новые и старые войны: организованное насилие в глобальную эпоху. – М., 2015. – С. 40).

стижения военных, политических, экономических и других целей неклассической войны до и вне боевых действий;

осуществляются предварительное создание группировки помощников игроков («пятая колонна»¹, «компрадорская» элита, креативный класс и т.п.) на территории противника и координация ее деятельности, дестабилизирующей политическую, экономическую и культурную ситуацию в стране в интересах создания условий для смены политического строя, режима, экономической деградации и зависимости и т.п.;

подготовка к ведению военных действий сокращается во временном отношении и опирается, в основном, на несиловые игровые практики. Последние приобретают качественно иное содержание, включающее информационно-психологические, экономические, финансовые и иные мероприятия, основным объектом которых является человек, его сознание, воля, ценности, материальное благосостояние и т.п., а целью – манипуляция ими в интересах как минимум повышения эффективности боевых действий (Ирак, Ливия) и как максимум – полного исключения последних (Украина);

переход от «старой» к «новой» войне обусловлен не только научно-техническим прогрессом в области вооружения и форм, способов военных действий, но и, прежде всего, изменением отношения к ней, способов ее представления (в первую очередь, как развлечения и шоу), конструирования «смысла», «необходимости», «справедливости» или «законности» в формате, выгодном хозяину или творцу;

«новая» война живет за счет специфической военной экономики, децентрализованной, зависящей от внешних источников (гуманитарная помощь, участие диаспор и т.д.) и криминальных доходов от торговли оружием или наркотиками² и т.п.;

¹ См.: Характерные особенности войн XXI века. URL: <http://refleader.ru/jgeyfsmeryfsaty.html> (дата обращения: 19.08.2018).

² Центральный «постклаузевицевский» аргумент М. Калдор заключается в том, что «новые войны» – это «обоюдные предприятия, а не борьба воле». «Заинтересованность воюющих сторон в предприятии войны, а не в том, чтобы победить или проиграть, имеет

происходит усиление роли информационного противоборства на фоне развития и повсеместного распространения коммуникативных технологий и социальных сетей, использующих методологию рефлексивных игр;

происходит «гибридизация» боевых действий путем совмещения боевых действий и политико-дипломатического, информационно-психологического и экономического воздействия игрового содержания.

В рамках данных особенностей военно-социальных практик, функционирующих на основе «новых», неклассических войн, наиболее предпочтительными будут следующие преимущественные варианты взаимосвязи с игрой:

1. Игра как доминантная военно-социальная практика западных глобальных акторов и замена (альтернатива) боевым действиям.

Содержание данного варианта взаимосвязи военно-социальных практик и игры отличается от их соотношения в эпоху классических войн. Дело в том, что современный мир с его чрезмерным распространением коммуникативных и компьютерных технологий, виртуализацией социального и индивидуального существования и превращения последних в шоу и развлечение усилиями западных СМИ стал по своей сути игровым. В данной связи сфера противоборств, конкурентной борьбы и войн стала частью

как политические, так и экономические основания... Войны, определяемые подобным образом, создают общую самоподдерживающуюся заинтересованность в войне, воспроизводящей политическую идентичность и способствующей осуществлению экономических интересов» (См.: Калдор М. Новые и старые войны: организованное насилие в глобальную эпоху. – М., 2015. – С. 408). «Новая глобализованная военная экономика почти диаметрально противоположна военным экономикам двух мировых войн. Последние были централизованными, подчиняющими все одному общему интересу, и автаркическими. Новая военная экономика децентрализована. Степень участия в войне низка, а уровень безработицы чрезвычайно высок. Кроме того, эта экономика сильно зависит от внешних ресурсов. В этих войнах ввиду международной конкуренции, физического уничтожения или перебоев в нормальной торговле резко падает уровень внутреннего производства, то же самое происходит и с налоговыми поступлениями. В данных обстоятельствах боевые формирования сами обеспечивают себя средствами с помощью грабежа, захвата заложников, черного рынка или внешнего содействия. Последнее может иметь следующие формы: денежные переводы членов диаспоры, изъятие части гуманитарной помощи, поддержка со стороны соседних правительств, незаконная торговля оружием, наркотиками или ценным сырьем, например нефтью или алмазами» (См. Там же. – С.45).

игровых практик глобальных акторов и наиболее ярко проявила себя в борьбе англосаксов против СССР.

В данной связи приведем слова С.Е. Кургиняна: «...наступило время... композиционных, диффузных, интеллектуальных, изоощрённых – войн..., специально изобретённых во многом для того, чтобы победить именно русских. После того, как во Второй мировой войне выяснилось, что в обычной классической войне их победить нельзя. Фактически это и было учтено и сделано в ходе так называемой перестройки: к 1991 году Советский Союз распался – и ни один самолёт не взлетел, ни один танк не двинулся, чтобы атаковать противника. Противник победил. И Бжезинский назвал это «победой без войны». Победа без войны – это победа в чём-то другом. Что значит – «без войны»? Если даже «Холодной войны» нет, а есть что-то другое... Что же? Это **ИГРА**. Игра, когда фигуры расставляются по довольно сложной системе ячеек сложным образом. И когда они, в конечном итоге, будут расставлены так, что все фигурки окажутся на нужных местах, а ты этому не противодействуешь, – наступает смерть»¹.

Современные военно-социальные практики Запада обогатили свой арсенал несиловыми актами² игрового содержания (экономические санкции, финансовые махинации, культурная экспансия западного образа жизни, популяризация безудержного потребления и возведение его в абсолют современного достойного существования, «фейковое» телевидение и т.п.) с

¹ См.: Кургинян С.Е. Суть времени: в 4 т. – Т. 3. – М., 2012. – С. 99-100.

² Так, Начальник Генерального штаба ВС РФ генерал армии Герасимов В.В. отметил, что «возросла роль невоенных способов в достижении политических и стратегических целей, которые в ряде случаев по своей эффективности значительно превосходят силу оружия. Акцент используемых методов противоборства смещается в сторону широкого применения политических, экономических, информационных, гуманитарных и других невоенных мер, реализуемых с задействованием протестного потенциала населения. Все это дополняется военными мерами скрытого характера, в том числе реализацией мероприятий информационного противоборства и действиями сил специальных операций. К открытому применению силы зачастую под видом миротворческой деятельности и кризисного урегулирования переходят только на каком-то этапе, в основном для достижения окончательного успеха в конфликте» (См.: Ценность науки в предвидении. URL:<https://www.vpk-news.ru/articles/14632> (дата обращения 05.12.2017)).

отложенным деструктивным эффектом, с помощью которых стало возможным достижение целей и результатов, которых ранее добивались с помощью классической войны¹.

Превращению игры в доминантную военно-социальную практику западного глобального актора и замене военных действий способствовал ряд условий. Во-первых, в результате глобализационных процессов были сформированы «игровые» площадки (вдобавок к театрам военных действий, полям битв «старых» войн) в форме международных организаций, главной из которых является ООН, а также экономические, финансовые и военно-политические союзы. На их платформе стали возможными манипуляции с фундаментальными сторонами и процессами существования государств и народов, не требующие прямого военного участия. Во-вторых, границы между сторонами противоборства стали размытыми и многоуровневыми. Помимо классических «линий боевого соприкосновения» «старых» войн между цивилизациями, государствами, этносами и племенами, городами и деревнями, районами внутри самих городов, сформированы новые разграничительные линии между мировоззрениями, политическими, экономическими, идеологическими и т.п. представлениями, восприятиями социальных реальностей между государствами и внутри них, мнениями по конкретным вопросам, целевыми установками и т.д. В-третьих, изменения в целях вооруженной борьбы с физического уничтожения противника на полное подчинение его своей воле потребовали превращения силовых действий в малозаметные², реализующиеся посредством игровых технологий как организационное оружие³ в гуманитарной сфере (гуманитарная война).

¹ Данный факт нашел свое частичное отражение в статье 12 Стратегии национальной безопасности Российской Федерации до 2020 года: «Последствия мировых финансово-экономических кризисов могут стать сопоставимы по совокупному ущербу с масштабным применением военной силы».

² См.: Paradoxes of War // Joint Forces Quarterly, Spring 1994.

³ Организационное оружие разнообразно и содержит в себе такие типы, как экономико-финансовое, использующее процессы виртуализации финансов, экономические санкции, диктат Бреттон-Вудской системы; гуманитарное, включающее разрушительные

Целью современных военно-социальных практик, базирующихся на агрессии в гуманитарной¹ сфере, является человеческая природа и духовная сфера общества. И «здесь уже необходимо вести речь о гуманитарной войне, ведь сегодня именно гуманитарные технологии, т.е. основанные на знании человеческой природы, оказались наиболее востребованы в конкурентном противостоянии в системе государственно-политических отношений»². Однако в данной связи следует быть осторожным и не руководствоваться некоторыми современными теоретическими концепциями и идеями, которые по своей сути осуществляются в фарватере практик агрессивных англосаксонских социальных структур. К примеру, концепция гуманитарного интервенционизма Ю.Я. Киршина, предоставляющая возможности вмешательства мирового сообщества под эгидой ООН (с Советом Безопасности, не обладающим правом вето) во внутренние дела независимых государств³, создает дополнительные благоприятные условия для обоснования и достижения западными акторами захватнических экономических и военно-политических целей, реализуемых под благовидными предложениями. Так, агрессия НАТО в Югославии была оправдана необходимостью урегулирования кризиса в СРЮ, предотвращения гуманитарной катастрофы и «этнических чисток» в

социальные идеи («воинствующий» экологизм, права ЛГБТ-сообществ, экуменизм, трансгуманизм и т.д.), целенаправленные процессы деградации образования и культуры; гастрономическое и т.п.

¹ От лат. *humanitas* – человеческая природа, образованность. Означает – обращенный к человеческой личности, к ее качествам, правам и интересам. (См.: Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80000 слов и фразеологических выражений. – М., 1999. – С.301). Близко к данному понятию стоит термин «гуманный» (от лат. *humanus* – человеческий) – человечный, внимательный к чужой личности, культурный (Там же – С. 302).

² См.: Кафтан В.В., Кафтан В.В. Гуманитарные технологии ведения современной войны // Военный академический журнал. – 2017. – №1. – С. 85-86.

³ См.: Киршин Ю.Я. Военные методы кризисного реагирования. XX век породил гуманитарный интервенционизм. XXI век его узаконит // Независимое военное обозрение. – 2003. – 10 октября.

Косово, война в Ираке в 2003 году была начата под предлогом его причастности к террористической деятельности¹ и т.п.

Следующим примером гуманитарной агрессии организационного характера являются ставшие магистральными противоречивые и неоднозначные тенденции в сфере современного образования. Так, изменились содержание (со служения оно превратилось в услугу, приоритет организационных мероприятий, требующих документирования над сугубо образовательными и воспитательными мероприятиями и т.п.) и конечная цель образования. К примеру, в СССР основной целью образования деятельности были воспитание и обучение высоконравственного человека-творца, подготовка достойного представителя трудового коллектива, вместе со всей страной строящего «светлое будущее». А в настоящий момент, как в России, так и за рубежом основные усилия педагогических коллективов государственных и частных вузов в общем оказываются направленными на формирование человека с экономически выгодными элите знаниями и социальными качествами (приспособленец, потребитель, стяжатель и т.п.).

Теоретико-методологическую основу практик, направленных на искусственную деградацию образования, составили взгляды ряда представителей западной философии (прагматизм и т.д.) и педагогики. Так, Б. Рассел полагал необходимым для капиталистического общества существование двух типов образования – для элиты и для простых людей². Схожих позиций придерживался Д. Дьюи, занимавшийся разработкой педагогических идей на основе игровых методов (т.н. «инструментальная педагогика») в интересах воспита-

¹ См.: Усиков А.В., Бурутин Г.А., Гаврилов В.А., Ташлыков С.Л. Военное искусство в локальных войнах и вооруженных конфликтах (вторая половина XX-начало XXI): под общей ред. генерал-полковника А.С. Рукшина. – М., 2008. – С. 101, 168.

² У простого человека необходимо воспитать желание быть исполнительным и нерассуждающим, что достигается применением к нему всех возможностей психоанализа, теории поведения и биохимии; внедрить институт социальных психологов, работающих с детьми простых людей в возрасте до 10 лет, для разрушения влияния на детей атмосферы дома; детей простых людей с малолетства необходимо приучать к «кооперации», то есть к умению повторять то, что делают все (См.: Russell B. Education and the social order. – London: George Allen & Unwin, Ltd., 1932. – С. 40, 47, 121).

ния управляемого извне человека с пластичным мировоззрением, сознанием и волей, который будет способен адаптироваться к любым изменениям в условиях свободного предпринимательства¹. Широкую поддержку на практике получила концепция Э.Л. Торндайка, ориентированная на тестирование детей и определение им программы обучения соответственно результатам, построение программы обучения в соответствии с потребностями экономики в определенных профессиях, подготовку экономически эффективных граждан².

Признаки «неолиберального» проекта присутствуют в современных стратегиях отечественного образования. Так, министр образования и науки А.А. Фурсенко в рамках организованного движением «Наши» всероссийского молодежного форума «Селигер-2007» провозгласил возвращение «потребителя, который сможет правильно использовать достижения и технологии, разработанные другими»³ целью отечественного образования, которая осуществляется в русле ориентации западной педагогики на возвращение основного ресурса капитализма⁴ и «прислуги» современной элиты. Однако заявленная цель не стоит усилий социального института образования как в светском, так и религиозном контексте. С точки зрения христианства, человек является образом и подобием Бога как Творца, поэтому все апелляции к его потребительской (противоположной божественной, а значит творческой) сути являются сатанинскими. Рассуждая с мирских позиций, необходимо признать отсутствие смысла в воспитании

¹ См.: Дьюи, Джон // Педагогический энциклопедический словарь. – М., 2003. – С. 356.

² См.: Фельдман Я. Лекция 8.1. История педагогики: американская развилка. URL: https://www.youtube.com/watch?v=-wYbMBNef_I&t=0s&list=WL&index=138 (дата обращения: 01.03.2018).

³ См.: Министр образования РФ и Болонский процесс. URL: <http://li.ru/interface/pda/?jid=3008171&pid=16579422&redirected=1&page=0&backurl=/users/svetladushka/post165794224/> (дата обращения: 22.11.2017).

⁴ Так, В.Ю. Катасонов отмечает, что гласным ресурсом современного капитализма является **дурак** (См.: Капитализм держится на лохах и дураках. (Профессор В.Ю. Катасонов) URL: http://m.youtube.com/watch?v=swkdE8_7LTQ 2.00-2.35 мин (дата обращения: 01.03.2018).

потребителя, т.к. он и сам может себя воспитать в сложившихся условиях и рамках общества массового потребления. К тому же, социальная ценность потребителя как гражданина очень низка, так как будет неэффективным его использование в ряде профессий, требующих самоотдачи и служения (инженер, ученый, музыкант, актер и т.д.), а в некоторых аспектах – даже опасным (военнослужащий, полицейский). И, наконец, если все будут потребителями, то кто будет производить то, что другие будут потреблять.

Основным содержанием игры как доминантной практики западных глобальных акторов стал обман. Посредством обмана и его форм (ложь, «фейк», «постправда» и т.п.) осуществляются попытки «выигрывания» войн прошлого (искажение истории Второй мировой войны и принижение роли СССР в ней в угоду представлению США как спасителя мира от фашизма).

По сравнению с обманом, реализованном в рамках классических войн, в современных военно-социальных практиках изменились его направления, средства и объекты воздействия. Так, использование обмана осуществляется в современных военно-социальных практиках в интересах воздействия преимущественно на население страны посредством воздействий мировоззренческого, социокультурного, информационно-психологического характера, координируемого интеллектуальными центрами противника, НКО, НПО, через телевидение, кинематограф, социальные сети и т.п.

Используемые средства, методы, способы и алгоритмы ведения несиловых противоборств ориентированы в первую очередь на управление сознанием, волей, ценностной сферой населения и армии обороняющейся стороны, посредством формирования удобной для внешней манипуляции идеологии и мировоззрения, осуществления актов социальной инженерии и т.п.

Одна из главных хитростей современных несиловых, игровых актов на основе обмана заключается в «загрублении» негативного эмоционального восприятия боевых действий путем изменения отношения к ней, способов ее представления (в первую очередь, как развлечения и шоу). В результате война

преподносится в СМИ как хорошо срежиссированный спектакль, отражающий видение «хозяина» игры. «Дело не только в том, что телевизионная война становится симулякром, не нуждающимся в «реальности» – в некоторых случаях она оказывается реальнее самой «реальности» (в строгом прагматическом смысле – по практическим следствиям) «хвост виляет собакой»¹. Первой «войной в прямом эфире» стала американо-иракская война 1990-1991 года, в рамках которой для журналистов были созданы специальные «пулы», а корреспонденты могли сопровождать войска. Американцы, таким образом, создали прецедент, который в будущем помогал им «смягчить» реакцию мировой общественности на развязывание войн без санкции Совбеза ООН в будущем.

2. Игра (как моделирование) – элемент военно-социальных практик, выполняющий репрезентативные, прогностические и педагогические функции.

После Второй мировой войны к военному прогнозированию в интересах обеспечения обороноспособности были привлечены первые вычислительные машины с заложенными в них математическими моделями и алгоритмами процессов подготовки и ведения боевых действий², которые коренным образом изменили его содержание и результативность. Так, в настоящее время «РЭНД корпарейшн» активно использует компьютерные модели для анализа военных угроз со стороны России³.

¹ См.: Калдор М. Новые и старые войны: организованное насилие в глобальную эпоху. – М., 2015. – С. 15.

² Так, в 1955 году была разработана первая машинная военная игра американской фирмы «РЭНД корпарейшн», которая была предназначена для подготовки офицеров службы материально-технического обеспечения американского военно-воздушного флота и носила экономический характер, поскольку в игре имитировалось управление снабжением запасными частями военно-воздушных баз США, размещенных по всему миру (См.: Бочарова Т.И. Комплексная деловая игра как средство формирования профессиональных навыков и функций специалистов: дис. ...канд. пед. наук. – Ставрополь, 2006. – С. 17).

³ Так, в 2015 году были проведены военные игры, моделирующие вторжение российской армии в Прибалтику, которой, по мнению аналитиков, понадобится двое суток на нейтрализацию местных сил и легких подразделений США и НАТО (См.: РЭНД корпарейшн и военные игры в Прибалтике. URL: <http://www.warandpeace.ru/exclusive/view/>

В современных отечественных военных практиках моделирования и прогнозирования возможных угроз и действий противника, а также обучения и воспитания на их основе, игровая составляющая представлена в форме командно-штабных военных игр.

Вместе с тем содержание и специфика понимания и реализации игры в военно-социальных практиках современных глобальных акторов наложили отпечаток на их субъектный состав, используемые средства поражения (в первую очередь, несилового, игрового содержания) и преследуемые цели последними.

Так, для Востока как глобального актора, к которому относится и Россия, характерны военно-социальные практики субъектов национального, регионального и группового масштабов (государства, религиозные общины, военнослужащие и т.д.), направленные на предупреждение попыток развязывания войн, сохранение и принуждение к миру, оборону государства и переход от нее в контрнаступление, а также обеспечение национальной безопасности в основных сферах жизнедеятельности общества и реализуемые как в мероприятиях повседневной деятельности войск, непосредственной подготовки и ведения боевых действий, операций и войны в целом, подготовки и обучения солдат, сержантов, офицеров и мобилизационных резервов к возможной войне, научно-исследовательской и опытно-конструкторской деятельности по производству новых видов вооружения, разработки и совершенствованию форм и способов боевого применения войск (сил) и т.д., так и во внешнеполитической, экономической, финансовой, культурной и других сферах.

Западом, как глобальным оппонентом стран Востока, военно-социальные практики реализуются субъектами наднационального, национального или регионального масштабов (транснациональные компании,

100133/ (дата обращения: 28.07.2017)). Результаты проведения военных игр в 2015 году были использованы прибалтийскими странами как повод для истерии в СМИ, нагнетания панических настроений и громких заявлений об агрессивном характере России.

финансовая элита, государства и т.д.) в интересах достижения наступательных, экспансивных и захватнических целей с помощью игровых практик (экономические санкции, финансовые манипуляции, «цветные революции», экспорт «демократии» и образа жизни, приоритет прав человека над правами государств и т.д.) в основных сферах жизнедеятельности общества противника, а также мероприятий повседневной деятельности войск, непосредственной подготовки и ведения боевых действий, операций и войны в целом, подготовки и обучения солдат, сержантов, офицеров и мобилизационных резервов к возможной войне, научно-исследовательской и опытно-конструкторской деятельности по производству новых видов вооружения, совершенствованию форм и способов боевого применения войск (сил) и т.д.

Таким образом, специфика разрешения межгосударственных и социальных противоречий, предполагающих использование, как военных практик (вооруженной борьбы), так и игровых технологий и способов (переформатирование мировоззрения, манипуляции общественным мнением, экономическая экспансия, информационное воздействие, деградация образования и т.п.) в невоенных сферах (социальная, духовная, политическая и т.д.), обусловило введение в научный оборот категории *«военно-социальные практики»*. ***Под военно-социальными практиками, в таком случае, необходимо понимать вид политических практик, сочетающих вооруженную борьбу (военные действия) с несиловыми противоборствами игрового характера в основных сферах жизнедеятельности общества противника, ориентированных на достижение оборонительных, превентивных, наступательных и контр наступательных целей.***

Между тем военно-социальные практики эпохи «классических» войн в основном сводились к сугубо военным практикам и использовали игру как модель войны (в англосаксонской культуре), а также в качестве эффективного

способа прогнозирования хода и исхода вооруженной борьбы на основе ее моделирования, основы военного образования и т.п. Современные же военно-социальные практики базируются в основном и в первую очередь на несиловых противоборствах игрового характера. Последние включают специфические практики (информационное давление, экономические санкции, политический шантаж и т.п.), скрытые глобальные процессы («обрушение» образования, «деиндустриализация» и т.д.) и т.п., которые предваряют, сопровождают, а нередко заменяют сугубо военные практики (вооруженную борьбу).

3.2. Современные военно-социальные практики: от вооруженной борьбы к использованию игры в основных сферах жизнедеятельности общества противника

Современные военно-социальные практики не исчерпываются вооруженной борьбой (военной практикой), а воплощаются как деструктивные игры, реализуемые преимущественно в основных сферах жизнедеятельности общества противника. Между тем, если в разработке и применении форм и способов военных практик (вооруженной борьбы) необходимо признать относительный паритет между акторами глобального противостояния, то в несиловых противоборствах игрового характера наблюдается определенный дисбаланс: западные цивилизации довели процесс использования последних в сферах жизнедеятельности обществ противника (да и союзников) до совершенства, угрожающего существованию мира.

Так, в рамках *духовной сферы* жизнедеятельности общества объектами современных военно-социальных практик являются производство и освоение духовных ценностей (знаний, верований, норм поведения и т.п.), удовлетворение потребностей в развитии сознания, мировоззрения, духовных качеств и т.д. Основным направлением военно-социальных практик

западного глобального актора в духовной сфере явились трансформация, переформатирование, симулякратизация, манипуляция и искажение духовных ценностей (знаний, верований, норм поведения и т.п.) мировоззрения модерна, а также создание препятствий удовлетворению потребностей в духовном самосовершенствовании в интересах достижения господства, глобального управления, получения выгоды и т.п.

Манипуляции мировоззренческой платформой осуществляются посредством широкого спектра игр (языковых, рефлексивных и др.) в коммуникативном пространстве культуры, образования, повседневности и т.п. в форме обмана, навязывания, оболванивания в интересах саморазрушения, уничтожения или деградации, подавления духовной основы противника (и союзника!), получения возможности внешнего управления им и т.п.

Основным последствием отмеченных направлений реализации современных военно-социальных практик в духовной сфере, реализуемых западным интеллектуальным истеблишментом, стало *постмодернистское мировоззрение* и его модификации (гипермодернизм, трансмодернизм, диджимодернизм, автомодернизм, постпостмодернизм и т.д.)¹. Дело в том, что постмодерн сложился как последовательная критика Модерна, в том числе и его духовных ценностей, консолидирующих общество (истина, справедливость, прогресс для всего общества и т.д.), как причина «конца социального» в форме апофеоза индивидуализма². В результате, Модерн как проект современности по пути развития к эпохе Просвещения, всеобщего прогресса и надежд общества на торжество разума, несущего человеку благо, был сознательно провален апологетами постмодерна³.

¹ См.: Павлов А.В. Философия культуры в постмодернизме: критический анализ: дис. ...докт. филос. наук. – Москва, 2019. – 447 с.

² См.: Touraine A. 2007. A New Paradigm for Understanding Today's World. – Cambridge: Polity. – 232 p.

³ «Модернизм сменился постмодернизмом, надежды на процветание надеждами на выживание у одних, и желанием, фаталистически оправдывая ход вещей, трансформироваться в нечто новое – у других. Второе желание есть желание смерти традиционного человека, хотя прямо его обычно не высказывали. До некоторых пор. Но

Причем именно постмодерн провозгласил коммуникацию одним из своих фундаментальных оснований, фактором, играющим ведущую роль в формировании культуры, и трансформировал ее в систему языковых игр (Л. Витгенштейн), а также признал текст средством сотворения множества реальностей (а по сути, симулякратизации существующей). В то же время современные коммуникативные практики, базирующиеся на ценностях индивидуализма и субъективизма, не только не выполняют в полной мере своей главной функции – консолидации общества, но и используются в качестве военно-социальной практики, преимущественным содержанием которой является провоцирование конфликта, разобщения, исключения консенсуса, индивидуализации субъектов, обмана, оболванивания и т.п.

Постмодернистское мировоззрение предстает как искусственно созданная софистическим способом система разрушительных идей, тенденций, специфическая коммуникативная платформа, в рамках которой западные глобальные акторы завуалировали экспансивные цели своей игры. Именно в таком контексте постмодерн стал также и мировоззренческой основой современных военно-социальных практик, функционирующих в повседневной коммуникации на основе игры, объектом которых стали не только духовная, но и социальная, экономико-финансовая и политическая сферы жизнедеятельности социума¹.

вот теперь новый этап. «Принимая вызов сложности», ее идеологи начали выступать открыто. Они сбрасывают маскхалаты, прямо заявляя, что человек не только одна из форм разума, но форма низшая, будущее место которой, как мы видели в эпизоде интернетовской полемики, «в зоопарках и резервациях»» (См.: Кутырев В.А. Философия трансгуманизма. – Н.-Новгород, 2010. – С. 24). Так, в общем смысле, выглядят те антисоциальные замыслы, инициированные западной интеллектуальной элитой, которые должен оправдать постмодернизм.

¹ В своем эссе «От паломника к туристу» Зигмунд Бауман так охарактеризовал правила жизненной игры потребителей эпохи постмодерна: «Играть короткие игры, значит избегать долговременных обязательств. Отвергать любую "фиксацию". Не привязываться к месту. Не обрекать свою жизнь на занятие только одним делом. Не присягать на постоянство и верность ничему и никому. Не контролировать будущее и ни в коем случае не закладывать его: следить за тем, чтобы последствия не выносились за рамки самой игры, а в случае чего не признавать своей ответственности». (См.: Бауман З. От паломника к туристу // Социологический журнал. – 1995. – №4. – С 133–154).

К конкретным технологиям трансформации, переформатирования, искажения и манипуляции мировоззрением необходимо отнести *концептуальную войну*¹ (С.Е. Кургинян², Ю.В. Бялый³), которая может быть представлена военно-социальной практикой, объектами которой являются модернистское понимание человека и общества, их предназначения, ценностей и направлений развития⁴.

Одним из способов концептуальной войны, реализуемых посредством массовой коммуникации, является навязывание и внедрение в мировоззрение индивидов разрушительных идей, ценностей, взглядов или мнений, кажущихся при поверхностном рассмотрении прогрессивными и продуктивными. К таковым необходимо отнести идею *трансгуманизма*, направленную на уничтожение «человеческого в человеке», предоставляющую условия для тотального контроля и управления им в технократическом мире будущего⁵.

¹ В данной связи понятие «войны» используется в некатегориальном формате. Концептуальная война по своей сути является игровой формой военно-социальных практик и отражает один из аспектов ведения неклассических войн, таких как авиационный удар (уничтожение наземных или морских целей), воздушный бой (поражение воздушных целей) или специальный боевой полет (выполнение боевой задачи без применения авиационных средств поражения), являющихся формами боевого применения авиации.

² См.: Кургинян С.Е. Суть времени: в 4 т. – М., 2012.

³ См.: Бялый Ю.В. Концептуализация Не-Бытия. Концепты постмодернизма. URL: <http://rossaprimavera.ru/article/> (дата обращения: 12.07.2015).

⁴ Так, «если бытие существует, то весь ваш опыт – как личный, так и всечеловеческий – это отражение или проявление испытываемого вами бытия. Вы ведете с бытием диалог. Заставляете его отвечать на ваши вопросы. Оно отвечает. При этом иногда лжет, иногда не договаривает. Вы все это записываете. Ваши записи – это и есть тексты. Таким образом, в сфере языка находятся ответы бытия на ваши вопросы, но не само бытие... А если бытия вообще нет, то ваши тексты создают суррогат бытия. Лишаясь возможности говорить с бытием, вы приобретаете другую возможность – творить суррогат бытия, вкладывая свою лепту в сотворение клубка из самодостаточной болтовни. Она же пантекстуальность. У вас нет реальности. Но зато вы можете творить ее суррогат. И называть этот суррогат реальностью» (См.: Бялый Ю.В. Концептуализация Не-Бытия. Концепты постмодернизма. URL: <http://rossaprimavera.ru/article/> (дата обращения: 12.07.2015)).

⁵ «Трансгуманизм – составной элемент, состояние, результат постмодернизма. Вытекающее из него следствие. Выступая в разных обликах, прикрываясь благими намерениями и придумывая некие собственные ценности, постмодернизм/трансгуманизм подводит под разрушение человека концептуальный и методологический фундамент.

В то же время трансгуманизм не мог бы стать целью социальных изменений без придания ему статуса идеологии благодаря знаковым игровым «фигурам» концептуальной войны середины XX века от философии¹ (Ж. Делез, М. Фуко, Ж. Деррида и др. – от Запада, Г.П. Щедровицкий – от России), литературы² (О. Хаксли и др.) и т.п., выступавших правозащитниками постчеловеческой информационной реальности.

Вместе с тем идея трансгуманизма как информационная де(ре)конструкция человека представляет собой теоретический геноцид последнего, который не заставил долго ждать своей реализации на практике («цифровизация» образования, государственного управления, финансов, коммуникации, «чипизация» человека и т.п.). Трансгуманизм в данной связи выступает своеобразным оружием военно-социальных практик, направленным на самоуничтожение человечества в интересах освобождения и очищения жизненного пространства для «власть имущих» и их прислуги, «спасения» планеты от лишних «едоков». Причем оставшийся «обслуживающий» персонал будет «напичкан» компьютерными, мнемоническими, бионическими, гидравлическими и другими приспособлениями, как в интересах более эффективного выполнения ими своих функций по созданию элитам удобств и удовлетворению их потребностей, так и в целях контроля его местоположения и управления мыслями и финансами (если таковые будут!). Субъекту – а по сути «игрушке» – в данной связи «грозит» быть постоянно «на связи»,

Культивируются, с одной стороны, соблазны «Прекрасного нового мира», который теперь не пугает, а очаровывает, с другой – фатализм: трансформации человека все равно не избежать. Даже если это плохо, ужасно, но поскольку неизбежно, значит – хорошо. Смирись, и чем быстрее, тем лучше. От апеллаций к синергетической вариативности развития, к свободе человека, к тому, что он как-то может выбирать, не остается и следа. На место возвышающего существующих людей гуманистического мировоззрения под разными соусами предлагаются идеи «расчеловечивания человека», сознательного или бессознательного отказа от него» (См.: Кутырев В.А. Философия трансгуманизма: учебно-методическое пособие. – Н.-Новгород, 2010. – С. 8).

¹ См.: Foucault M. Nietzsche, la genealogie, l'histoire. Hommage a Jean Hyppolite. Paris, 1971; Барт Р. Мифологии. – М., 1996; Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. – М.; СПб., 1998; Деррида Ж. О грамματοлогии. – М., 2000; Делёз Ж., Гваттари Ф. Тысяча Плато. Капитализм и шизофрения. – Екатеринбург; М., 2010.

² См.: Хаксли О. О дивный новый мир. – М., 2014. – 352 с.

а точнее – под контролем «хозяина». Иными словами, постчеловек в транс-гуманистическом будущем будет выступать не полноценным актором социальных практик, а управляемым и подотчетным извне объектом манипуляции.

Одним из приемов консциентальной войны является *аксиологическая деконструкция*, которая выступает основой современных коммуникативных практик, ориентирующих на игнорирование и освобождение от старых ценностей, норм, принципов и требований морали. Аксиологическая деконструкция «предполагает активную переоценку традиционных духовных и материальных ценностей и навязывание новых (толерантность, приоритет прав человека и т.п.) посредством *культурного импринтинга* (от англ. «imprint» – «оставлять след») как ненасильственного запечатления человеком культурных образцов в процессе современного воспитания и образования»¹, в которых наиболее важное место занимает индивидуализм, субъективизм и скептицизм.

В духе концептуальной войны и в рамках коммуникативных практик в образовании, СМИ осуществляется также такая современная военно-социальная практика, как *когнитивная война*, объектом которой являются познавательные способности и возможности социума и человека, а целью – их снижение в интересах формирования управляемого социума. Результатами внесения разрушительных когнитивных корректур в духе формулы Р. Декарта («я мыслю, следовательно, я существую») должно стать снижение эффективности и глубины их познавательных способностей, угрожающее существованию социума и личности.

¹ «Усваивая от близких людей в семье и в процессе вторичной социализации в школе, вузе те или иные истины, социально-культурные традиции и идеологии, человек часто на долгие годы остается их последователем. На деле это означает активное воздействие на духовно-нравственный мир человеческой личности в контексте изменения его культурного ядра» (См.: Кафтан В.В., Кафтан В.В. Гуманитарные технологии ведения современной войны // Военный академический журнал. – 2017. – №1 (13). – С. 88, 90).

Средства (оружие) когнитивной войны также заимствованы у гносеологии постмодерна, которая отвергает истину, но не процесс познания, насыщает исследовательский аппарат расплывчатыми категориями (цитирование, имидж, наложение, тело, нарратив и т.д.), подвергает жесткой критике методы познания модерна (анализ и синтез, индукцию и дедукцию и т.д.), выказывает подозрительные отношения к рациональному познанию вообще, гипертрофирует непосредственный опыт, описание и т.д. Иными словами, создает путаницу, как в процессе познания, так и в его результатах. Апофеозом когнитивной войны должно стать полное и безоговорочное восприятие субъектами готового продукта информационно-аналитического характера¹. Так, «когнитивная парадигма войны задает особую систему координат для интерпретации и осмысливания событий. В ее рамках информация зачастую «подгоняется» под необходимый, востребованный или «заказанный» социальный сценарий. А события могут не только подбираться (выхватываться из контекста, интерпретироваться и трактоваться), но и конструироваться»². Конечным результатом когнитивной войны должен стать человек и социальные группы, с трудом ориентирующиеся или уже «потерявшиеся» в закоулках навязанного мировоззрения и образа мыслей, интеллектуально «нищие», а главное – легко управляемые, не способные распознать и критически осмыслить разрушительный потенциал навязываемых симулякров социальной действительности, стереотипов, ценностей, идей, устоев, брендов и имиджей.

Еще одну игровую военно-социальную практику в духовной сфере, реализуемую посредством коммуникации и направленную на общественное и

¹ В настоящее время цели «когнитивной войны» достигнуты в США, где бездоказательные оценки ряда событий («оккупация» русскими Крыма, вмешательство в президентскую гонку в США, отравление Скрипалей и т.д.), транслируемые СМИ, принимаются подавляющим большинством американцев в качестве истинных.

² См.: Полтораков А.Ю. «Когнитивные войны» как особый тип политико-информационных противостояний. URL: <http://www.mperiya.by/politics1-19343.html> (дата обращения: 16.11.2014).

индивидуальное сознание противника, ряд исследователей (Ю. Громыко¹, В.К. Потехин² и др.) назвал *консциентальной войной*.

Консциентальная война на начальном этапе осуществляется в форме психоисторической³ как «целенаправленное долгосрочное воздействие на общественное сознание и подсознание (взгляды, идеалы, идентичность, историческая память, эмоции и т. п.) определённой группы, как правило, интеллектуальной и политической элиты, общества-мишени (или на это общество в целом) с целью провести классовое и/или цивилизационное перекодирование, навязать ей (ему) чуждые цели, задачи, идеалы, картину мира и т. п. как якобы её (его) собственные»⁴, которое привело к социальной атомизации и «диаспоризации российского народа, фрагментации региональных и социально-стратовых общностей на основе слома всех существующих имидж-идентификаций»⁵. Глубинными деструктивными процессами, обеспечивающими реализацию консциентальной войны выступают коммуникативные практики, направленные на трансформацию содержания общественного со-

¹ См.: Громыко Ю.В. Постмодернизм – оружие массового поражения? // Российское аналитическое обозрение. – 1998. – № 8–9. URL: <http://www.metuniv.chat.ru/rao/98-7/nina.htm> (дата обращения: 23.02.2016).; Громыко Ю.В. Консциентальное оружие – как оно действует // Российское аналитическое обозрение. – 1998. – №7 URL: <http://www.metuniv.chat.ru/rao/98-8-9/25grom.htm> (дата обращения: 21.04.2013).; Громыко Ю.В. Оружие, поражающее сознание, – что это такое? URL: <http://www.pereplet.ru/text/grom0.html#back0> (дата обращения: 27.02.2015).

² См.: Потехин В.К. Современные консциентальные войны и национальная безопасность России. URL: <http://www.milresource.ru/Potekhin-1.html> (дата обращения 12.09.2013).

³ Основная идея и алгоритм психоисторической войны был представлен в рамках западной фантастики, которая в определенном отношении стала руководством к действию современных наднациональных субъектов. Так, А. Азимов в своем семикнижии «Академия (Основание)» показал игровые невоенные технологии военно-социальных практик манипуляции массами, которые в определенной степени отражают практики капиталистических систем по отношению к своим геополитическим оппонентам и «странам третьего мира».

⁴ См.: Фурсов А.И. Психоисторическая война против русских и России. URL: <http://iamruss.ru/psihoistoricheskaya-vojna-protiv-russkih-i-rossii/> (дата обращения 12.09.2013).

⁵ См.: Россия на пути к информационному обществу: проблемы и перспективы. URL: http://gatamanov.blogspot.com/2014/03/blog-post_4.html (дата обращения 06.10.2018).

знания и мировоззрения в интересах затруднения и прекращения выполнения им функции социальной консолидации и социализации индивидов¹.

Оружием консциентальной войны также являются насаждаемые идеи европоцентризма, мультикультурализма, политкорректности и т.п., которые вносят в общественное сознание диссонанс, некритическое отношение к социальным проблемам, противоречия, растерянность, зерна управляемого социального разложения, биологической деградации, создают условия для межнациональных столкновений и т.д.

Определенную озабоченность должна вызывать идея *создания «экуменической» церкви под эгидой католицизма и протестантизма* как попытка создания универсальной христианской платформы в интересах упрощения управления верующими. Целью создания «экуменической» церкви, с одной стороны, «является восстановление полного общения между христианами, которые не исповедуют католицизм, и папой римским... а также полное видимое единство с Одним Христом и с Петром в одной Церкви»², а с другой стороны, данные заявления показывают глобалистские претензии англосаксов на религиозное первенство в христианском мире, которое должно стать еще одним фактом мирового господства, помимо экономического, финансового, информационного и т.п. Причем единство протестантизма и католичества (так, сама идея экуменизма предложена и разработана Принстонской теологической семинарией³, а наиболее активно

¹ «Если такую способность уничтожить, то человек не только теряет свой образ, но и перестает восстанавливать и выстраивать его заново, перестает видеть себя глазами других людей, в том числе глазами славных предков, своих гениев и святых, и, в конечном счете, теряет форму и строй сознания» (См.: Громыко Ю. Консциентальное оружие и консциентальные войны // Гуманитарные технологии: информационно-аналитический портал. URL: <http://gtmarket.ru/laboratory/publicdoc/2007/782> (дата обращения: 19.12.2016)).

² См.: Что является целью экуменического движения? URL: <http://www.stopoikumena.ru/108-chto-yavlyetsya-celyu-yekumenicheskogo-dvizheniya.html> (дата обращения: 09.12.2017).

³ См.: Экуменизм. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Экуменизм> (дата обращения: 09.12.2017).

воплощается «руками» Ватикана¹) в вопросах «экуменического» движения свидетельствует о тесной связи католицизма и протестантизма на пути достижения господства в религиозной сфере.

Ватикан в настоящее время активизировал попытки общения с деятелями православных церквей в славянском мире в интересах вовлечения РПЦ в лоно экуменической церкви. Так, параллельно с деятельностью США на Украине до и во время Майдана произошла активизация католических организаций, которые фактически контролировали Украинскую Греко-Католическую церковь (УГКЦ), только внешне сохраняющую православный обряд. Необходимо отметить, что «УГКЦ участвовала в незаконном путче как одно целое: от мирян до иерархов. Активисты, священники, прихожане, епископы, приходы как таковые с их структурой – и деньги. Учитывая, что Римско-Католическая Церковь является исключительно централизованной организацией, то исходя из логики ее устройства такое не может быть реализовано без одобрения Ватикана»². К тому же автокефалия украинской церкви от РПЦ явно свидетельствует о ее движении в русле «экуменической» стратегии Ватикана и протестантизма.

Помимо этого предпринимаются попытки диалога Ватикана с представителями Русской Православной церкви по вопросам объединения³. Симптоматичны в данной связи выбор страны (Куба), места (аэропорт⁴) и повестка⁵, вызывающая вопросы¹.

¹ См.: Четверикова О.Н. Роль Ватикана в мировой истории. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=7xJ8BXnJqsA> (дата обращения: 9.12.2017).

² См.: Майдан и Ватикан. URL: <https://cont.ws/@rossiadzin/646572> (дата обращения: 10.12.2017).

³ Так, историческая встреча патриарха Кирилла и папы римского Франциска состоялась 12 февраля 2016 года.

⁴ Так, аэропорт можно охарактеризовать как место общего пользования, не предназначенное для редчайшего и уникального для нашего времени общения представителей РПЦ и Ватикана.

⁵ «Мировая общественность обязана обратить внимание на дискриминацию христиан на Ближнем Востоке; христианство должно ориентироваться на «традиционные ценности», исключая эвтаназию, аборт и однополые отношения; важным направлением для совместной работы является достижение мира на Украине». (См.: Главные итоги встречи патриарха Кирилла и Папы Римского. URL: <https://uznayvse.ru/v-mire /78172.html>

По мнению О.Н. Четвериковой², выбор Кубы как места важнейшей встречи лидеров двух непримиримых ветвей христианства свидетельствует о двусмысленном послые папы Франциска, для которого вся Латинская Америка – это результат активного строительства «экуменической» церкви, представляющей в настоящее время противоречивое единство язычества (в частности, вуду) и христианства, а также активного внедрения идеи оправдания греховности существования и социальной активности представителей ЛГБТ-сообщества по тиражированию своих ценностей и образа жизни. Так, Ф. Кастро считает, что благодаря колдунам вуду он смог избежать многочисленных покушений со стороны США³. А дочь брата Фиделя Кастро Рауля – Мариэлла, является активисткой ЛГБТ-сообщества и организует гей-парады⁴. К тому же Куба является страной, где операции по смене пола являются бесплатными⁵.

Следующей сферой жизнедеятельности общества, которая стала объектом современных военно-социальных практик, реализующихся

(дата обращения: 09.12.2017); Встреча тысячелетия: патриарх и понтифик встали на защиту христиан. URL: <https://ria.ru/religion/20160213/1373753865.html> (дата обращения: 09.12.2017)).

¹ Так, помимо христиан на Ближнем Востоке немало притеснений и на Украине, а также в России, где православные терпят нужду от санкций Запада, к тому же в глобальной повестке дня игнорируется исламизация исконно христианской Европы и принуждение официальных властей к толерантному отношению к исламскому населению и беженцам за счет христиан; ориентация на «традиционные ценности» характерна только для России, которая не ратифицирует свое законодательство в интересах секс-меньшинств. В то же время Ватикан взял скрытый, но устойчивый курс на переписывание своих «традиций» в понимании этических проблем, вообще, и содомского греха, в частности; а обсуждение достижения мира на Украине, причиной госпереворота в которой стали, в том числе, и католические организации, выглядит как сугубо иезуитская стратегия блефа и обмана.

² См.: Четверикова О.Н. Роль Ватикана в мировой истории. 19-26 минуты. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=7xJ8BXnJqsA> (дата обращения: 09.12.2017).

³ См.: Кубинский лидер Фидель Кастро своей живучестью обязан шаманам Вуду. URL: <http://www.dallastelegraph.com/fidel-castro/> (дата обращения: 09.12.2017).

⁴ См.: Дочь Рауля Кастро возглавила гей-парад под лозунгом «Гомофобии – нет! Социализму – да!». URL: <http://www.mk.ru/social/2013/05/12/852641-doch-raulya-kastro-vozglavila-geyparad-pod-lozungom-quotgomofobii-net-sotsializmu-daquot.html> (дата обращения: 09.12.2017).

⁵ См.: На Кубе разрешили операции по смене пола. URL: https://daily.rbc.ua/rus/show/na_kube_razreshili_operatsii_po_smene_pola070620081 (дата обращения: 09.12.2017).

посредством игры, является социальная. К наиболее распространенным военно-социальным практикам игрового содержания в социальной сфере относятся: создание и поддержка извне «пятой колонны» «компрадорской»¹ элитой в целях дестабилизации государства; распространение западного образа жизни, подвергающего сомнению отечественные идеалы коллективизма, ценности семейной жизни, национального единства, активизирующие социальную атомизацию и разобщенность и т.п.

Более пристально рассмотрим некоторые из них. Так, к «пятой колонне» российского общества относится либеральная (несистемная) оппозиция (А. Навальный, Г. Явлинский, Э. Лимонов, Г. Каспаров, М. Касьянов и др.), финансируемая извне², которая под лозунгами борьбы с коррупцией, необходимости смены руководства страны («Путин должен уйти!») и т.д. использует социальные слои наиболее бедных и маргинализированных слоев населения, а также слабоориентирующуюся в политике молодежь в качестве «битых» фигур геополитической игры в интересах ослабления власти.

¹ Компрадор – (порт. *comprador* – покупатель) – местный торговец, предприниматель, посредничающий между иностранным капиталом и национальным рынком развивающейся страны (См.: Компрадор. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Компрадор> (дата обращения 04.12.2017)).

² Так, среди НПО и НКО, активно финансирующих несистемную оппозицию выделяются «Национальный фонд США за демократию» (от 17 до 225 тыс. долл. в год). В марте 2012 года заместитель госсекретаря США по вопросам Европы и Евразии Филипп Гордон на совещании в некоммерческой организации Bipartisan Policy заявил о планах создания фонда для российских правозащитных организаций (до 50 млн долл.). В 2014 году в американский Конгресс был внесён законопроект «Russian Aggression Prevention Act 2014» («Акт о предотвращении агрессии со стороны России 2014»), подготовленный 26 политиками-республиканцами, среди которых – ярый русофоб сенатор Джон Маккейн. Законопроект предусматривало выделение 10 млн долл. ежегодно в период с 2015 по 2017 год на «развитие демократии в России» (то есть, на попытки устроить «майдан» в России и свергнуть Путина) и 25 млн долларов ежегодно на аналогичную деятельность в других странах СНГ. Госдеп США выделил 60 млн долл. на поддержку российских медиа и так называемого «свободного Рунета», по 20 млн долл. в год в 2016-2018 гг., когда в России проходили выборы. В апреле 2017 года американский конгрессмен-республиканец Алекс Муни предложил законопроект о создании фонда с бюджетом 100 млн долл. для поддержки оппозиции и борьбы с коррупцией в России (См.: Доказательства работы несистемной оппозиции на страны Запада. URL: http://www.ruxpert.ru/Доказательства_работы_несистемной_оппозиции_на_страны_Запада (дата обращения: 22.08.2017)).

Распространение западного образа жизни, подвергающего сомнению отечественные идеалы коллективизма, ценности семейной жизни, национального единства и провоцирующего социальную атомизацию и разобщенность, осуществляется благодаря СМИ, западной киноиндустрии («Дисней», «XX век Фокс» и т.д.)¹ и т.д.

Так, ряд последних киноработ («Вий», «Битва за Севастополь», «Последний богатырь» и т.п.) демонстрирует скрытые коды и шифры деструктивного воздействия на российский социум²:

в фильме «Вий» (2014) – самом кассовом кинопроекте 2014 года, с посещаемостью в 2014 году – 4,5 млн человек (по данным сайта «Бюллетень кинопрокатчика»), осуществлено искажение (с использованием мотивов другого фильма – «Сонная лощина») подлинного содержания произведения Н.В. Гоголя в сторону закрепления приоритета англосаксов как борцов с несправедливостью и защитников слабых, а также предпринята скрытая критика православия. Так, основным положительным героем явился англичанин (Джонатан Грин), занимающийся картографированием (очевидно, что в интересах разведывательной деятельности!). А отрицательным героем явился православный священник (отец Паисий), от которого «положительный герой» «спасает» всю деревню;

демонстрация слабости советского народа в борьбе против немцев в Великой Отечественной войне на фоне предпринимаемых просьб по открытию Второго фронта («Битва за Севастополь» (2015) с посещаемостью в 2015 году – около 2 млн человек). Если брать основной замысел фильма, то

¹ См.: Четверикова О., Перетолчин Д. Темная сторона Голливуда. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ItD4NzxSC-c&list=WL&index=31&t=0s> (дата обращения: 12.04.2019); Перетолчин Д. Голливуд вымышленный и реальный. URL: https://www.youtube.com/watch?v=U3MnHLA_Hpc&list=WL&index=36&t=0s (дата обращения: 12.04.2019); Перетолчин Д. Кто стоит за кулисами кинематографа. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GTIMie4QE6E&list=WL&index=94&t=0s> (дата обращения: 12.04.2019) и др.

² Более подробно см.: Кирюшин А.Н. Приоритетные направления обеспечения безопасности России в условиях применения противником игровых форм и способов военно-социальных практик игрового происхождения // Научное мнение. – 2018. – № 3. – С. 17-22.

заслуга главной героини – снайпера Людмилы Павличенко – не борьба с фашистами за освобождение Отечества, а ее деятельность в США с целью ускорить открытие Второго фронта англосаксами. Зрителю преподносится все происходящее в фильме как способ убедить англосаксов «помочь» русским в войне с немцами, когда война последними в 1944 году почти проиграна;

перереформатирование жанрового содержания в сторону «вестернизации» отечественных сказок в фильме «Последний богатырь» (2017) (посещаемость на 10 декабря 2017 года – 7,3 млн человек, один из самых посещаемых и кассовых фильмов за историю российского кино) осуществилось по следующим направлениям: несмотря на его сказочное содержание, в кинопрокате данный фильм отнесен к жанрам фэнтези (апеллирующем к признанию обязательных прав на существование добра и зла, пониманию будущего как прошлого, как нового Средневековья и т.д.) и комедии (как абсолютизации смехового содержания и его превалирования над этическим смыслом, которым обычно наполнены русские народные сказки); в фильме, претендующем на отражение сугубо отечественной действительности с исконно русскими персонажами, звучит англоязычная музыка, разрушающая атмосферу русской сказки, ужимки и манера речи главного героя напоминают стиль общения современной молодежи, подражающей западным образцам и шаблонам поведения и мн. др. Помимо этого одним из главных антигероев фильма явился русский богатырь Добрыня (чье имя происходит от слова «добро») Никитич, который в русских сказках выступал как исключительно положительный собирательный образ русского народа и человека.

В то же время арсенал деструктивного воздействия западного кинематографа, обусловленный его пониманием как информационного оружия, в общемировом контексте гораздо шире и нуждается в систематизации в зависимости от преследуемых целей по продвижению и

навязыванию ряда скрытых идей, имеющих отдаленные деструктивные последствия¹:

как проектирование и приучение к тоталитарному будущему («Видоизмененный углерод» (2018) (подтекст: репрезентация будущего, где негосударственные, корпоративные элиты управляют и эксплуатируют социальные массы, максимально дистанцированные от них), «Орел Девятого легиона» (2011) (подтекст: оставление англосаксами (США) завоеванных земель (зон влияния), историческая параллель с уходом англосаксов с Ближнего Востока), «Время» (точнее, «Вовремя») (2011) (подтекст: показ усиления эксплуатации социума в ближайшем будущем на примере отождествления жизни и времени);

как реклама магической власти в руках тайных орденов (госпитальеры) («Гарри Поттер» (2001-2011)), вампиров («Сумерки» (2008)) и т.д. в интересах приуменьшения роли науки и дерационализации современной социальной реальности;

как популяризация деиндустриализованного будущего (как прошлого) через превалирование жанра фэнтези над фантастикой («Горец» (1986), «Властелин колец» (2001-2003), «Хоббит» (2012-2014) и т.д.;

как эталон и обоснование перехода к новой, потребительской морали («бери от жизни все!») («Американский пирог» (1999), «Каникулы в Вегасе» (1997), Догма (1999) и т.д.), реклама глупости («Тупой, еще тупее» (1994));

как уход от реальности (в форме экранизации комиксов) («Человек-паук», «Человек-муравей» (2018), фильмография об оборотнях, зомби и т.д.) и подготовка художественным способом к генетическим экспериментам с человеческой природой в целях обретения новых качеств, продления жизни;

как обоснование права и необходимости существования зла в мире, доказательство возможности управления и использования его в достижении

¹ См.: Фурсов А.И. История глобального зомбирования. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=24kaT3WZpx8&t=16s> (дата обращения: 15.04.2019).

продуктивных целей («Впусти меня» (2010), «Догвилль» (2003), «Молчание ягнят» (1991) и т.д.);

как апологетика трансгуманизма («Джонни-мнемоник» (1995), «Ванильное небо» (2001), «Аватар» (2009), «Видоизмененный углерод» (2018) и т.д.) – новой религии, обещающей райскую «вечную» жизнь в сети или в форме бионических (киборгов) или внеземных (на'ви в «Аватаре» (2009)) существ, счастье в обретении неограниченных возможностей и способностей (физических, информационных и т.д.);

как проповедь технофутуризма («Я, робот» (2004), «Суррогаты» (2009), «200-летний человек» (1999) и т.д.) и формирование страха перед последствиями будущего засилия алгоритмического разума роботов и тем самым обоснование необходимости приостановки технического развития и деиндустриализации;

как репрезентация, моделирование и модулирование социальности через фактор игры («Бегущий человек» (1987), «Хардкор» (2015), «Голодные игры» (2012-2015) и т.д.), приучающий массы к покорности перед скрытыми социальными силами, выступающими «хозяевами» игры по отношению к официальной власти, а также факту несерьезности смерти и игнорированию норм морали;

как апологетика индивидуализма, формируемая посредством образов супергероев («Хороший, плохой, злой» (1966), «Супермен», «Мстители», «Человек-паук» и т.д.), в общем случае дистанцированных от общества или имеющих трудности в общении или выполнении социальных ролей («Хэнкок» (2008), «Халк» (2003) и др.);

как способ подготовки социума к неоднозначным и противоречивым способам разрешения возможных катаклизмов («2012» (2012), «Сквозь снег» (2013)) по имущественному признаку («кто богаче, тот и выживет»);

как предупреждение социума и подготовка общественного мнения через исторические параллели к трансформациям в мировой политике (выход фильма «Перл-Харбор» (2001) за 3 месяца до 11 сентября 2001 года);

как искажение, переписывание истории («Смерть Сталина» (2017), «Враг у ворот» (1994), «Сталинград» (2013) и др.);

рекламирование и популяризация закрытых сообществ, сформированных по магическому («Гарри Поттер» (2001-2011), финансовому («90210» (2009-2013) принципам и т.д.

Третьей сферой жизнедеятельности общества, где активно используются военно-социальные практики на основе игры, является экономико-финансовая¹. К таковым практикам необходимо отнести следующие: «виртуализация» финансов; приоритет финансовой системы и ее инструментов (акций, деривативов и т.п.) над процессами в реальном секторе экономики; устойчивое влияние наднациональных финансовых структур на национальные экономики через Центробанки последних²; функционирование международной финансовой системы на основе «нефтедоллара»³;

¹ Само понятие экономики изначально представляло собой «правила ведения домашнего хозяйства», имеющего своей целью удовлетворение материальных потребностей общества. Но в настоящее время экономика переродилась в некий суррогат, который Аристотель называл хремастикой – деятельностью по извлечению выгоды. В результате, экономические достижения стали измеряться не социальными показателями (качеством и количеством товаров народного потребления, легкой или тяжелой промышленности и т.п., а также степенью удовлетворения ими потребностей общества), а финансовыми приобретениями. Экономика таким образом превратилась в бизнес, который, по мнению Д. Траута и Э. Райс стал пространством «маркетинговой войны» (См.: Trout J., Ries A. Marketing Warfare. Saint Petersburg, Piter Publ., 2008. – 292 p.) как между конкурентами внутри страны, так и с другими государствами.

² Важнейшей особенностью центральных банков является их «квазинезависимый» статус, поскольку они фактически выпали из-под контроля государства. Они функционируют не сами по себе, а под управлением «хозяев денег» и осуществляют свою деятельность исключительно в их интересах. Под «хозяевами денег» необходимо понимать, в первую очередь, главных акционеров частной корпорации под названием «Федеральная резервная система США» (ФРС). ФРС – центральный банк, осуществляющий эмиссию доллара США как в экономику и финансы последнего, так и в другие страны (См.: Катасонов В.Ю. Центробанки на службе «хозяев денег»: в 2 кн. – Кн. 1. – М., 2018. – 306 с.; Кн. 2. – 385 с.).

³ «Нефтедоллар» как один из факторов военно-социальных практик выступает в нескольких ракурсах: обеспечивает признание доллара США мировой денежной

экономические санкции и финансовые махинации; экономическая экспансия капиталистических держав в отношении заведомо слабых экономик; неравномерное распределение мировых финансовых центров в мире¹; тенденция к глобализации экономики и т.п.

Более пристально рассмотрим некоторые из них. Так, *экономическая экспансия* капиталистических держав в отношении заведомо слабых экономик выступает одним из источников их существования и фактором поддержания мирового господства. Результатами применения данной практики является появление стран с так называемым «нерентабельным населением» или стран «четвертого» мира (А.И. Фурсов). Так, в 1971 году в эту группу входило 24 государства, в 2014 году – уже 47². Данные государства в их современном состоянии являются жертвами экономической «помощи» развитых стран (в первую очередь, США³), финансовых организаций (ФРС, МВФ, Всемирный банк и др.), которые ввергли их в экономический,

единицей; манипулирует сферой спроса на нефтепродукты, поскольку для расчета по контрактам необходимо покупать доллары; выступает финансовым инструментом на пути достижения США господства в мире и т.п.

¹ Большая часть из них находится в западных странах (США, Великобритания, Франция, Германия и т.п.), что позволяет последним диктовать свои условия игры в функционировании и распределении мировых финансов.

² См.: Наименее развитые страны. URL: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/> (дата обращения: 28.11.2017).

³ Так, в схеме предоставления американской помощи есть много нюансов. Например, продукты должны приобретаться только в США, перевозиться только на американских судах и самолетах, а главное – гуманитарная помощь не раздается голодающим, а продается по низким ценам, уничтожая, таким образом, национальное сельское хозяйство и производство. Таким образом, американцы оказывают скрытое дотирование своему аграрному сектору, фермерам, предоставляют рабочие места для моряков и портовых рабочих. В то же время африканские фермеры не могут конкурировать с продуктами дотированных Вашингтоном гигантов сельхозиндустрии США. В итоге, бывшие фермеры и крестьяне сами переходят в разряд нищих и голодных и становятся получателями американской помощи. Не взять гуманитарную помощь африканские режимы не могут. В случае отказа США сразу начнут заниматься правами человека в голодающей стране и правящему режиму не поздоровится (См.: Как американцы продают гуманитарную помощь в Африке. URL: <https://cont.ws/@idlkv/19780104/206818> (дата обращения: 28.11.2017).

гуманитарный и другие кризисы и лишили возможности стать самостоятельными субъектами мирового сообщества¹.

Еще одной скрытой военно-социальной практикой игрового происхождения в экономико-финансовой сфере является *тенденция к глобализации экономики*, выгодная англосаксам. В идее глобализации англосаксы закодировали способ стандартизации и унификации² своих экономических, финансовых и других практик на «игровом поле» мировой экономики и финансов в целях упрощения достижения господства над ними. Результатами современной глобализации американского образца стали потеря

¹ Экспортные кредитные агентства незаметно стали крупнейшими финансовыми учреждениями в мире, профинансировав в 2004 году торговые сделки на 788 миллиардов долларов. Секретные и в основном нерегулируемые, они преследуют одну единственную цель: увеличить объемы заграничной торговли транснациональных корпораций своих стран. Таким образом, они стали одними из самых грязных игроков среди экономических убийц, финансируя строительство атомных электростанций в странах, которые не могут ими управлять, и торговлю оружием в разрываемых гражданской войной регионах, подкрепляя все это взятками на миллиарды долларов (См.: Игра, старая как империя / Под ред. Стивена Хайата. – М., 2015. – С. 9).

² Во-первых, это изменение мирового экономического пространства. Наблюдается тренд, в рамках которого бизнесы, существующие в разных, несхожих по культуре и ментальности, странах, работают на основе единых подходов. Последние призваны, как считают аналитики, сглаживать потенциал противоречий между сотрудничающими сторонами. Во-вторых, это стирание границ во множестве проявлений. Это может касаться потоков информации, капитала, товаров, сервисов. Есть тренды по стиранию также и политических границ. Несмотря на то, что для посещения одних государств гражданами других часто нужна виза, межнациональные контакты, выражаемые в обмене культурным опытом, бизнес-моделями, инструментами решения социальных задач, во многих случаях приветствуются. В-третьих, это унификация различного рода социальных стандартов, подходов к развитию образования, воспитания. Примеры глобализации в данной области, если говорить о России, это введение тестовых систем аттестации учащихся (ЕГЭ), как это происходит во многих западных странах. Деятельность многих профсоюзных, правозащитных организаций по всему миру также осуществляется на основе довольно схожих стандартов. В-четвертых, происходит глобализация быта, образцов повседневного поведения. Это проявляется во многих аспектах. Самый яркий пример – это, пожалуй, «социализация» в режиме онлайн. Весь мир сидит в Facebook, Twitter, Instagram и их национальных аналогах, пользуется Wikipedia и Google, общается по Skype. Другие примеры глобализации в повседневной жизни – это схожие стандарты в одежде, продуктах питания. Если говорить о развитых странах, то очень мало кто ходит по улице в традиционных костюмах, употребляет национальную пищу с регулярностью, которая была бы сопоставима с походами в «Макдональдс» (См.: Примеры глобализации в экономике, в повседневной жизни. Примеры глобализации в России. URL: <http://fb.ru/article/159031/primeryi-globalizatsii-v-ekonomike-v-povsednevnoy-jizni-primeryi-globalizatsii-v-rossii>. (дата обращения: 01.12.2017).

национальных суверенитетов (экономико-финансовая стандартизация навязывает способы и средства социальной политики, в результате чего, национальные правительства вынуждены принимать навязанные из-за «океана» решения); неравенство в распределении ресурсов (которые перекочевали из слаборазвитых стран в страны «золотого миллиарда»); региональные политические противоречия¹ и т.п.

Четвертой сферой жизнедеятельности общества, где активно используются военно-социальные практики на основе игры, является *политическая (внешнеполитическая)*. Отметим среди них основные: театрализация политической жизни (выборов, процесса законотворчества и т.п.)²; манипуляции электоральными массами, «очернение» имиджей политических деятелей; подмена «прав государства» «правами человека» и т.д;

Рассмотрим более предметно некоторые из них. Так, «современные дети на фоне примитивизации образования и снижения ценностей эрудированности и широкого кругозора (из-за «сомнительности» перспективы принести в будущем материальный доход) теряют навыки непосредственного общения, но приобретают и совершенствуют умения коммуникации через Интернет. В результате взросление человека растягивается (так, в США возраст до 30 лет для молодых людей – время развлечений и необязательности серьезных устремлений в работе, личной жизни, политических убеждениях и т.п.), его политическая активность еще не сложилась (хотя практически во всех странах, в том числе и в США разрешено голосовать с 18 лет), и посему чрезмерный инфантилизм современной молодежи создает условия для *манипуляции электоральными массами*. Причем в этой ситуации в зависимости от специфики национального менталитета и политической борьбы: в США Республиканская и Демократическая партии США игнорируют данную социаль-

¹ Например, споры и открытые демарши ряда европейских политических лидеров (Венгрия) вызвала идея квот на прием беженцев с Ближнего Востока в результате войны в Сирии. Навязанная Евросоюзу опека над беженцами представляет собой негативное последствие глобализации для суверенитета большинства государств.

² См.: Ги Дебор. Общество спектакля. – М., 2017. – 232 с.

ную группу в своих предвыборных планах и, по сути, не являются представителями молодёжи»¹, а в России – молодежь активно вовлекается в деятельность несистемной оппозиции А. Навального и других, где ее участие и разгон в антикоррупционных протестах 26 марта и 12 июня 2017 года были использованы в качестве информационного повода для «демонизации» России как антидемократического государства.

Следующей военно-социальной практикой, функционирующей на основе игры, является «*тактическое*» *партнерство*, которое характерно как для западных, так и восточных субъектов и представляет собой фрагментарное и ограниченное единство и союз государств, который используется для достижения скрытых целей в интересах одной из сторон и нередко предполагает дальнейшую вражду и войну. Суть «тактического» партнерства (как сиюминутного союза перед противоборством) обусловлена западным видением процессов межгосударственной коммуникации, выразителем которой стал лорд Пальмерстон, утверждавший, что «не бывает ни вечных союзников, ни постоянных врагов, но постоянны и вечны наши интересы»². В результате единственной стратегией в данной ситуации для России и других, оппозиционных западу, стран стало признание национальных вооруженных сил их единственными союзниками.

Симптоматично, что в эпоху мировых войн Россия и СССР оказывались в союзе с США, Англией и Францией. Но после победы англосаксы стали геополитическими оппонентами СССР, что свидетельствует о тактическом характере партнерства и использовании последнего в корыстных целях. Помимо этого в истории России было немало союзников и партнеров среди славян, которые в конечном итоге оказывались и окажутся ее противниками

¹ См.: Опрос в США: политические партии не представляют интересы молодых людей. URL: <http://rossaprimavera.ru/opros-v-ssha-politicheskie-partii-ne-predstavlyayut-interesy-molodyh-lyudey> (дата обращения: 03.12.2017).

² См.: Виноградов В.Н. Лорд Пальмерстон в европейской дипломатии. – Новая и новейшая история. – 2006. – №5. URL: <http://vivovoco.astronet.ru/VV/JOURNAL/NEWHIST/PALM.HTM> (дата обращения 21.10.2018).

(Болгария¹, Хорватия² и др.). Так, еще Ф.М. Достоевский не тешил себя иллюзиями по поводу славянского «братства»³. Другим современным союзом России, требующим анализа содержания и построения дальнесрочных прогнозов, является партнерство с Китаем.

Следующей современной военно-социальной практикой во внутренней и международной политике, функционирующей на основе игры как манипуляции, обмана и оболванивания является запущенный американцами проект «Права человека», который превратился в англосаксонскую

¹ После Русско-Турецкой войны 1877-1878 гг. Болгария оказывалась в стане противника во время Первой и Второй мировых войн. В 2004 году Болгария вступила в НАТО, в 2007 – в ЕС.

² Хорваты воевали против России в наполеоновской армии, германской армии в Первой и Второй мировых войнах, а хорватское революционное движение (усташи) во Второй мировой войне, будучи по сути фашистским, прославилось геноцидом сербов.

³ «...не будет у России, и никогда еще не было, таких ненавистников, завистников, клеветников и даже явных врагов, как все эти славянские племена, чуть только их Россия освободит, а Европа согласится признать их освобожденными! ...Начнут же они, по освобождении, свою новую жизнь, повторяю, именно с того, что выпросят себе у Европы, у Англии и Германии, например, ручательство и покровительство их свободе, и хоть в концерте европейских держав будет и Россия, но они именно в защиту от России это и сделают. Начнут они непременно с того, что внутри себя, если не прямо вслух, объявят себе и убедят себя в том, что России они не обязаны ни малейшею благодарностью, напротив, что от властолюбия России они едва спаслись при заключении мира вмешательством европейского концерта, а не вмешайся Европа, так Россия, отняв их у турок, проглотила бы их тотчас же, «имея в виду расширение границ и основание великой Всеславянской империи на порабождении славян жадному, хитрому и варварскому великорусскому племени» ...выставят как политическую, а потом и научную истину, что не будь во все эти сто лет освободительницы-России, так они бы давным-давно сами сумели освободиться от турок, своею доблестью или помощью Европы, которая, опять-таки не будь на свете России, не только бы не имела ничего против их освобождения, но и сама освободила бы их. Это хитрое учение наверно существует у них уже и теперь, а впоследствии оно неминуемо разовьется у них в научную и политическую аксиому... Разумеется, в минуту какой-нибудь серьезной беды они все непременно обратятся к России за помощью. Как ни будут они ненавистничать, сплетничать и клеветать на нас Европе, заигрывая с нею и уверяя ее в любви, но чувствовать-то они всегда будут инстинктивно (конечно, в минуту беды, а не раньше), что Европа естественный враг их единству, была им и всегда останется, а что если они существуют на свете, то, конечно, потому, что стоит огромный магнит – Россия, которая, неодолимо притягивая их всех к себе, тем сдерживает их целость и единство» (См.: Достоевский Ф.М. Дневник писателя (1877, 1880, август 1881 г.) // Достоевский Ф.М. Собрание сочинений: в 15 т. – Т. 14. – Л., 1988–1996. – С. 352).

«суперрелигию» с «пластичными» очертаниями, адаптирующимися под конкретную ситуацию, способную принести им выгоду¹.

Популяризация сомнительной версии прав человека осуществляется в духе гносеологии постмодерна через абсолютизацию *толерантности как принципа современных политических отношений*, понимаемой в качестве «отказа от догматизма, от абсолютизации истины»². В результате единственной правовой нормой были признаны международные акты в области прав человека. Продвигаемая идея толерантности в контексте прав человека, таким образом, осуществляется в интересах подлинных манипуляторов, преследующих цель оправдания своих экспансивных действий благовидными поводами (Югославия, Ливия, Сирия и т.д.). «Однако это, казалось бы, понятное стремление привело к противоестественному требованию: попытке свести права государства к правам личности, подменить правами человека права государства, заменить политическую свободу свободой личной. Личная свобода дает отношения независимости, т.е. свободного распоряжения собой и своими действиями; политическая свобода – отношения власти и подчинения, т.е. распоряжения в согласии с законом (общим установлением) другими (единичной волей). Причем личная свобода может быть ограничена действием свободы политической и сама может влиять через совокупное решение на определение границ, политической свободы. Осуществляя политическую свободу, человек является уже не независимым лицом, а частью целого, но для обсуждения и принятия решений личность должна понимать суть проблемы, а не просто

¹ Так, широта понятия «права человека», включающая предельно расширительные и четко не очерченные элементы (свобода, личная неприкосновенность, свобода мысли, совести, религии и т.п.) позволяет «выхватывать» из их содержания поводы для развертывания экономической, политической и военной агрессии против стран их, якобы не соблюдающих (Сербия, Ливия, Сирия и т.п.).

² См.: Декларация принципов терпимости. Статья 1.3. принята резолюцией 5.61. Генеральной конференции ЮНЕСКО от 16 ноября 1995 года. URL:[http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/ declaration/toleranc](http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/declaration/toleranc) (дата обращения: 04.12.2017).

быть членом общности»¹. Но в то же время «гуманитарное военное вмешательство отождествляется частью политиков Запада с максималистской, чрезвычайно политизированной концепцией миростроительства, – утверждает М. Лунд, – направленной на то, чтобы соткать новую ткань национального общества и создать беспрецедентные новые формы управления»².

К специфической разновидности военно-социальных практик на основе игры относятся те, которые используются во всех сферах жизнедеятельности общества³. К ним относится *информационная война (противоборство)*. Целью информационной войны, по определению Ричарда Шафранского, «является такое влияние на поведение противника, чтобы он не знал, что на него воздействовали, и принимал решения, противоречащие его собственной воле»⁴. Объектом информационной войны является любой социальный процесс, явление, идея, субъект, фактор и т.п. в духовной, социальной, экономической и политической сферах «в отношении которого возможно осуществление информационного воздействия, либо иного воздействия (политического, экономического и т.д.), результатом которого будет модификация его свойств как информационной системы»⁵ в интересах снижения желания и способности общества и личности к борьбе.

¹ См.: Кафтан В.В., Кафтан В.В. Гуманитарные технологии ведения современной войны // Военный академический журнал. – 2017. – №1 (13). – С. 86.

² См.: Lund M. What kind of peace is being built? // Taking stock of postconflict peacebuilding and charting future directions', a paper prepared for International Development Research Centre. Ottawa. 2003. Jan., p. 13–14). Такой подход ставит под вопрос принцип невмешательства во внутренние дела и подразумевает новый, более высокий статус проблемы защиты прав человека в мировой политике. Миростроительство руководствуется доктриной либерального интернационализма, «переноса западные модели социальной, политической и экономической организации в разрушенные войной государства» (См.: Peacebuilding and the Limits of Liberal Internationalism // International Security (Paris). 1997. 22 Feb., p. 54–89).

³ См.: Манойло А.В. Объекты и субъекты информационного противоборства. URL: <https://psyfactor.org/lib/psywar24.htm> (дата обращения: 10.10.2018).

⁴ См.: Кара-Мурза С.Г. Перестройка: главные удары по системам защиты от манипуляции // Кара-Мурза С.Г. Краткий курс манипуляции сознанием. URL: <https://public.wikireading.ru/54713> (дата обращения: 01.12.2017).

⁵ См.: Манойло А.В. Государственная информационная политика в особых условиях. – М., 2003. – С. 2.

Информационная война (противоборства) ведется как в рамках непосредственной коммуникации (общения), так и в опосредованной информационными технологиями среде, к которой относятся социальные сети, мессенджеры и видеохостинги (Facebook, Twitter, YouTube, WhatsApp и т.д.)¹ (Египет, Турция, Украина и другие страны).

Основным «боевым» средством информационной войны (противоборства) в невоенных сферах жизнедеятельности общества является «*постправда*» как сочетание лжи и ее современных суррогатов («контрзнания», «полуправда», «альт-истина», «выдуманные новости» («фейк»), «вбросы») с правдой. Фундаментом появления и практического использования «постправды» стало постмодернистское понимание коммуникации как системы языковых игр, стирающих грань между выдумкой и фактами, а также низкий уровень образования современного поколения², не способного отличить ложь от правды в поступающей от СМИ информации. К примеру, некоммерческая общественная организация «Шведские врачи за права человека» (Swedish Doctors for Human Rights, SWEDHR) опубликовала заявление, в котором на основе видеоматериала организации «Белые каски», якобы сделанного после химатак в Сирии, указывает, что запечатленные «спасательные» процедуры оказались подделкой и проводились на мертвом ребенке. «Шприц, использованный для «внутрисердечной инъекции», показанной на теле мертвого мальчика, был

¹ Так, в американской Стратегии кибербезопасности, принятой Трампом в 2018 году, именно открытый доступ в Интернет (а точнее, к социальным сетям, видеохостингам и другим инструментам влияния) признан одним из основных оснований и средств информационной войны (См.: Ашманов И.С. Оцифрованный опиум. 39 – 40 мин. URL: <https://youtu.be/Ixv3-FnoHrc> (дата обращения: 15.01.2019)), ведущейся ими против Китая, России, Ирана и других стран, признанных врагами.

² См.: Левитин Д. Путеводитель по лжи. Критическое мышление в эпоху постправды. – М., 2016. – С. 5.

пустым или же его раствор никогда не вводился в ребенка», – говорится в выводе, сделанном автором статьи на основе оценки специалистов¹.

Существуют также специфические разновидности военно-социальных практик, которые представляют собой сочетание игровых технологий в невоенных сферах с протестными движениями, вооруженной борьбой низкой интенсивности (тактического уровня). Так, информационная война (противоборство) в настоящее время оказывается включенной или используется вкупе с сугубо военными практиками (предполагающими боевые действия, социальные протесты, конфликты и т.п.) в рамках *«цветных» революций* и их более совершенных модификаций (*«революции 2.0»*), а также *гибридных войн*.

К примеру, волнения в Грузии в 2003 году, на Украине в 2004 году, Киргизии в 2005 году, в Тунисе в 2011 году, на Болотной площади в России в 2012 году, в Армении в 2015 году и др. представляют примеры *«цветных» революций*, которые включают в себя освещаемые СМИ протестные движения², деятельность интеллектуальных центров, неправительственных (НПО) и некоммерческих организаций (НКО)³ в интересах свержения существующих оппозиционных Западу политических режимов.

В то же время «феноменом последних лет стал резкий рост массовых протестных выступлений в разных странах мира. На смену череде «оранжевых» революций пришли *«революции 2.0»*, отличительная черта которых –

¹ См.: В Швеции «Белые каски» уличили в создании «фейков» о спасении детей в Сирии // URL: <http://www.warandpeace.ru/ru/news/view/120299/> (дата обращения: 31.07.2017).

² Осуществляемые CNN в США, Guardian в Великобритании, La Republica в Италии, Haaretz в Израиле, новыми «прогрессивными» СМИ арабских стран – «Аль-Джазира» (Катар), «Аль-Масри аль-Юм» (Египет), а также СМИ, отстаивающими светский характер государства, – Hürriyet (Турция).

³ Совет по международным отношениям (CFR), Королевский институт международных отношений (Chatham House), Международный институт стратегических исследований, Колледж Св. Антония и Центр ближневосточных исследований Оксфордского университета. Наиболее активными выступают фонды, принадлежащие Рокфеллерам, а также система фондов Джорджа Сороса, McArthur Foundation и Pew Charitable Trust, проводящих политику Рокфеллеров.

ключевая роль Интернета и социальных сетей («Арабская весна», «Оссиру Wall Street», Болотная площадь, лондонские погромы, Турция, Бразилия, Украина...»)»¹. Однако при более пристальном рассмотрении эти революции и протесты не являются самоорганизующимися и отражающими мечты и чаяния социума о прогрессивном развитии, смене политического режима, а представляют собой срежессированный внешним субъектом (подлинным актором, координирующим деятельность их творцов, инициаторов и организаторов, чаще всего англосаксонского происхождения) политический спектакль.

Отметим некоторые особенности «революций 2.0». Основной побудительный мотив массовых протестов на поверхности является социальным. Однако среди важнейших составляющих, отмеченных Черемных К.А., Восканяном М.В. и Кобяковым А.Б.², выделяются следующие:

антиклерикальный пафос протестного движения, причем направленный против основных традиционных религий – основополагающих в отношении традиционных морально-нравственных стандартов человечества (в то же время представители племенных меньшинств с языческими или колдовскими культами являлись желанными гостями протестных лагерей). Так, авраамические религии (иудаизм, христианство и ислам) не случайно попали в фокус протестных настроений революций нового типа. Дело в том, что в данных религиях четко прописано верховенство Добра над Злом, которое не укладывается в неософистическое – постмодернистское – мировоззрение, в котором зло имеет такое же право на существование, как и добро. Данная тенденция представляется разрушительной для российского национального самосознания, одной из основных черт которой было стремление к справедливости, невозможной без

¹ См.: Черемных К.А., Восканян М.В., Кобяков А.Б. Анонимная война. – М., 2014. – С. 4.

² См.: Там же. – С. 10.

борьбы со Злом, и задекларирована на государственном уровне. Так, 12 декабря 2013 г. в своем Послании Федеральному Собранию Президент Российской Федерации В. В. Путин заявил: «От общества теперь требуют не только здравого признания права каждого на свободу совести, политических взглядов и частной жизни, но и *обязательного признания равноценности, как это не покажется странным, добра и зла, противоположных по смыслу понятий*. Подобное разрушение традиционных ценностей... проводится в жизнь исходя из абстрактных, отвлечённых идей, вопреки воле народного большинства, которое не принимает происходящей перемены и предлагаемой ревизии»¹.

Помимо этого идея тождества добра и зла отстаивается и на уровне литературы, где осуществлялось «свертывание» некоторых жанров (например, фантастика как отражение идей и претензий модерна на оптимистичный сценарий социальной эволюции), а такие как фэнтези (в которых будущее представляется как прошлое) продвигаются и экранизируются (Властелин колец, Игра престолов и т.д.);

активная включенность гендерного (феминистского и связанного с секс-меньшинствами) движения в протестную массу сочетается с нападками на политиков и общественных деятелей, отстаивающих традиционную (основанную на заповедях авраамических религий) систему ценностей. Причем данное движение находит поддержку и в Ватикане. В рамках католичества, помимо искажения содержания таинств (совместные с протестантами отправления таинств), догматики вносят разрушительные коррективы и в понимание этики и греха (в частности, папой Франциском I), в форме скрытой апологетики гомосексуализма²;

¹ См.: Послание Президента Федеральному Собранию // Президент России. URL: <http://www.kremlin.ru/events/president/news/19825> (дата обращения: 19.12.2016).

² См.: «Духовный кризис». Ольга Четверикова: «Разведывательная структура США напрямую связана с Ватиканом». URL: <http://youtu.be/8OUGBnhMZNk> 47 мин (дата обращения: 04.12.2017).

воинствующий экологизм, направленный по своей сути против человечества. Так, созданный на средства Королевского дома Великобритании «Фонд защиты дикой природы» (WWF) (девиз фонда: «Земля устала от людей») курируется мужем королевы Елизаветы – Филиппом, герцогом Эдинбургским, который заявил, что «хотел бы вернуться на Землю смертоносным вирусом, чтобы раз и навсегда избавить ее от лишнего числа едоков»¹. На самом деле, «Фонд защиты дикой природы» (WWF) маскирует своей информационной и благотворительной деятельностью подлинную причину угрожающего экологического положения на планете – бесконтрольное и неограниченное потребление ее ресурсов США, Великобритания и другими развитыми странами². Ориентация глобальной элиты на решение экологических проблем и ее «забота» о планете продиктована, скорее всего, пониманием того, что ресурсов планеты не хватит на всеобщее благоденствие, которое было обещано идеалами модерна. А необходимость выбора между всеобщим благом и собственным роскошным существованием и комфортом перевесила альтруистические устремления глобальной элиты.

Наряду с этим, отличительной особенностью социальных революций, помимо медийного характера, стало *использование молодежи, иммигрантов и других мобильных социальных слоев, недовольных существующим режимом по различным основаниям* (отсутствие работы, невозможность выехать в Ев-

¹ См.: Смертельный вирус WWF. URL: <https://gur-ar.livejournal.com/38315.html> (дата обращения: 01.12.2017).

² Причем, в англосаксонской идеологии регулирования народонаселения считается, что его уменьшение должно происходить за счет стран «третьего» и «четвертого» мира. Так, А. Чубайс, являющийся представителем и связующим звеном России с такими наднациональными акторами, как с кланом Ротшильдов (через экс-министра финансов США Л. Саммерса, возглавляющего Национальный экономический совет), так и противоборствующим с ним кланом Рокфеллеров (где он является членом совета директоров глобального банка JP Morgan Chase) (См.: Как Ротшильды и Рокфеллеры делят Россию... URL: <https://amdn.news/kak-roshil-dy-i-rokfielliery-dieliat-rossiiu> (дата обращения: 01.12.2017)), полагает, что численность населения планеты в 2 миллиарда будет для нее приемлемой и не сильно обременительной. (См.: Фурсов А. Лучшая услуга «золотого миллиарда». Время: 1 мин 50 с – 2 мин. URL: <https://m.youtube.com/watch?v=cosWIO673Ds> (дата обращения: 01.12.2017)).

ропу на заработки, коррупция в стране, угроза повышения пенсионного возраста и т.д.). Подлинные субъекты деструктивных игровых практик манипулировали «мнимыми» акторами (помощниками) революций (бунтарями Евромайда в Киеве, площади Тахрир в Каире, площади Таксим в Стамбуле, Болотной площади в Москве и т.д.) и протестов, поддерживая на словах их революционный порыв и продолжая оставлять в неведении относительно своих подлинных планов.

В структурно-функциональном отношении «революции 2.0» изобилуют большим количеством контрагентов, скрытых и явных проводников враждебной стратегии действий и т.д. Так, А.С. Панарин отмечает, что «стратегическая цель американского гегемонизма состоит не только в том, чтобы плодить «компрадорские» элиты, не имеющие поддержки в собственном народе и потому готовые служить США в обмен на представляемые им гарантии, но и создавать из целых стран геополитических компрадоров, враждебных близлежащему окружению и потому нуждающемуся в заокеанской поддержке¹. Причем «компрадорские» элиты могут использоваться не только в качестве агентов, отстаивающих интересы англосаксов, но и для дискредитации враждебных им идей и режимов. К примеру, использование «компрадорских» элит в непосредственном руководстве другими государствами осуществлялось, в частности, в интересах «очернения» левого движения².

Следующей военно-социальной практикой, сочетающей игровые практики в невоенных сферах с организованной вооруженной борьбой, в первую

¹ См.: Панарин А.С. Стратегическая нестабильность XXI века. – М., 2003. – С. 259.

² Так, после работы Фернандо Коллора сначала министром финансов, а затем президентом Бразилии, руководителем страны избран леволиберальный социолог и интеллектуал Фернандо Энрике Кордозу. Собранный им в 1993 году группа технократов поставила себе задачу вывести страну из кризиса и построить социальное государство. Однако «очень скоро они стали сервильными слугами, панатеристами и наемниками Министерства финансов США и уже Кордозу объяснял своим бывшим коллегам, что ничего сделать нельзя. А результат правления простой: огромное количество людей страдают от постоянного недоедания, внешний долг огромный. Таким образом, Кордозу и его команда скомпрометировали саму левую идею» (См.: Фурсов И.А. На грани. 19 – 20 мин. URL:http://www.youtube.com/watch?v=_piN6E_WXes (дата обращения: 04.12.2017)).

очередь, тактических воинских формирований являются *гибридные войны*¹. Специфической особенностью гибридных войн является использование элементов классической войны (оккупация, наступление, провокации и т.д.), которым предшествует сложная комбинация экономических, политических, информационных актов игрового характера («фейки», манипуляции общественным мнением и т.п.). Гибридная война в таком контексте не представляется новым игровым вариантом военно-социальных практик². Иными словами, «главный аспект гибридных войн – маскировка под невоенный инструментарий, а также высокий уровень неопределенности/неожиданности»³. Многие из приемов гибридной войны также далеко не новы⁴. Но в то же время отсутствие шаблонности в использовании несиловых актов игрового содержания, предоставляемое СМИ, Интернетом и деятельностью «пятой колонны», делает гибридную войну эффективной военно-социальной практикой XXI века.

¹ Основываясь на результатах многолетней дискуссии Лондонский Международный институт стратегических исследований в 2015 году предложил обладающее определёнными интегративными качествами определение термина «гибридная война» как «использование военных и невоенных инструментов в интегрированной кампании, направленной на достижение внезапности, захват инициативы и получение психологических преимуществ, используемых в дипломатических действиях; масштабные и стремительные информационные, электронные и кибероперации; прикрытие и сокрытие военных и разведывательных действий в сочетании с экономическим давлением» (См.: Бартош А.А. Смыслы гибридной войны. URL: <http://nic-pnb.ru/vneshnepoliticheskie-aspekty-bezopasnosti/smysly-gibridnoj-vojny/> (дата обращения: 16.12.2017)).

² Так, Хоффман, который первым ввел понятие «гибридная война», полагал, что они «не являются новыми, но они [каждый раз] разные... Гибридные войны объединяют в себе летальный характер государственных конфликтов с фанатичным и затяжным запалом нерегулярной войны» (См. Hoffman F.G. Hybrid warfare and challenges // Joint Force Quarterly. – 2009. P. 52).

³ См.: Почепцов Г.Г. Из истории понятия гибридной войны в США и России. Мятёжвойна. URL: <http://psyfactor.org/psyops/hybridwar6.htm> (дата обращения 04.12.2017).

⁴ «Половина истории военных конфликтов – это подобная тактика», – считает Энтони Кордесман, бывший директор по разведке в Пентагоне, а ныне – директор по стратегии в вашингтонском аналитическом центре CSIS (Центре стратегических и международных исследований). Новое здесь в том, что такие приемы применяются в рамках комплексного подхода и что они осовременены (Цит. по: FT: «Новое российское искусство войны». URL: <https://www.vedomosti.ru/politics/articles/2014/08/29/ft-novoe-rossijskoe-iskusstvo-vojny> (дата обращения: 05.12.2017)).

Одним из современных образцов гибридной войны считается освобождение Крыма, которое представляет собой сочетание информационных актов воздействия, отражающих неприятие происшедшего на Украине в 2014 году государственного переворота, несогласие с деятельностью военного контингента Российской армии по защите народа Крыма от захватившей власть прозападной элиты Украины. В данной связи актуализируется зависимость специфики, содержания, хода и исхода гибридной войны от характера воздействия на социум: в случае совпадения целей нападающей стороны и мирного населения, последняя осуществляется с высокой долей эффективности, практически полностью исключая боевые столкновения. В противном случае агрессор осуществляет широкую информационную войну накануне войны в интересах организации протестных населений, а также массированное использование воинских формирований в столкновениях с правительственными силами (Ливия).

Игровые способы военно-социальных практик не ограничиваются рассмотренными выше, их совокупность постоянно расширяется, а эффективность воздействия повышается, что актуализирует задачу постулирования оборонительных и контрнаступательных направлений и мер противостояния последним.

Выводы по третьей главе.

1. Специфика разрешения межгосударственных и социальных противоречий, предполагающих использование не только военных практик (вооруженной борьбы), но и игровых технологий и способов (переформатирование мировоззрения, манипуляции общественным мнением, экономическая экспансия, информационное воздействие и т.п.) в невоенных сферах (социальной, духовной и т.д.), обусловили введение в научный оборот категории *«военно-социальные практики»*. ***Под военно-социальными практиками необходимо понимать вид политических практик,***

сочетающих вооруженную борьбу (военные действия) с несиловыми противоборствами игрового характера в основных сферах жизнедеятельности общества противника, ориентированных на достижение превентивных, оборонительных, наступательных и контрнаступательных целей.

Военно-социальные практики эпохи «классических» войн в основном сводились к сугубо военным практикам и использовали (в англосаксонской культуре) игру как модель войны, а также в качестве эффективного способа прогнозирования хода и исхода вооруженной борьбы на основе ее моделирования, в военном образовании и т.п. Современные же военно-социальные практики базируются в основном и в первую очередь на несиловых противоборствах игрового характера (информационное давление, экономические санкции, политический шантаж и т.п.), скрытых глобальных процессах («обрушение» образования, «деиндустриализация» и т.д.) и т.п., которые предваряют, сопровождают, а нередко заменяют военные практики (вооруженную борьбу).

2. Современные наступательные военно-социальные практики реализуются преимущественно как деструктивные игры в сферах жизнедеятельности общества противника (духовной, социальной, экономико-финансовой, политической) преимущественно посредством коммуникации.

В духовной сфере жизнедеятельности общества основным содержанием военно-социальных практик явились трансформация, переформатирование, симулякратизация и искажение существующего мировоззрения, реализуемые посредством концептуальной, когнитивной и консуетальной войн, аксиологической деконструкции, внедрения идей европоцентризма, создания «экуменической» церкви и т.п. Результатом и духовным пространством отмеченных военно-социальных практик стал постмодерн, упрощающий достижение господства скрытыми наднациональными субъектами, получение ими материальной выгоды и т.п. К

наиболее распространенным военно-социальным практикам игрового содержания в социальной сфере относятся: провоцирование «пятой колонной» социальных противоречий, обусловленных имущественным расслоением в целях дестабилизации государственной власти; распространение западного образа жизни, подвергающего сомнению отечественные идеалы коллективизма, ценности семейной жизни, национального единства и активизирующие социальную атомизацию и разобщенность и т.п. Третьей сферой жизнедеятельности общества, где активно используются военно-социальные практики на основе игры, является экономико-финансовая. К ее практикам необходимо отнести: приоритет финансовой системы и ее инструментов над реальным сектором экономики; устойчивое влияние наднациональных финансовых структур на национальные экономики через Центробанки последних; «виртуализация» финансов; функционирование международной финансовой системы на основе «нефтедоллара»; экономические санкции и финансовые махинации; экономическая экспансия капиталистических держав против заведомо «слабых» экономик и т.п. Четвертой сферой жизнедеятельности общества, где активно используются военно-социальные практики на основе игры, является политическая. Отметим среди них основные: театрализация политической жизни (выборов, процесса законотворчества и т.п.); манипуляции электоральными массами; «очернение» имиджей политических деятелей; подмена «прав государства» «правами человека»; насаждение толерантности как принципа политических отношений и т.п.

К военно-социальным практикам на основе игры, используемым во всех сферах жизнедеятельности общества, относится информационная война (противоборство), основным средством которой является «постправда» как сочетание лжи и ее современных суррогатов («контрзнания», «полуправда», «альт-истина», «выдуманые новости» («фейки»), «вбросы») с правдой в различных пропорциях. К специфическим разновидностям военно-

социальных практик, представляющим собой сочетание игровых технологий в невоенной сфере с военными практиками (вооруженными столкновениями низкой интенсивности (или тактического уровня) оппозиции, повстанцев или армии, протестными движениями, социальными волнениями, забастовками народных масс) относятся «цветные» революции, «революции 2.0» и гибридные войны.

Глава 4. Приоритетные контригровые направления обеспечения национальной безопасности Российской Федерации

Содержание и логика современных процессов глобального противостояния требует прагматичного подхода к разработке контригровых направлений обеспечения национальной безопасности России. В данной связи возникает необходимость постулирования принципов применения контригровых военно-социальных практик, а также приоритетных оборонительных, превентивных и контрнаступательных направлений обеспечения безопасности России, реализуемых в сферах жизнедеятельности общества глобального оппонента.

4.1. Приоритетные оборонительные направления развития отечественных военно-социальных практик в области обеспечения национальной безопасности Российской Федерации

Запад, не добившись успехов в военном противостоянии с Россией, превратил в поле противоборства и объект несиловых военно-социальных практик основные сферы жизнедеятельности российского общества. Тем самым перед акторами, призванными обеспечить национальную безопасность России (руководство страны, силовые структуры, патриотично настроенная интеллектуальная элита, СМИ и граждане), встала дилемма: уподобляться ли глобальному оппоненту в вопросах разработки и использования характерных для него наступательных игровых военно-социальных практик или следовать традиции оборонительного, контрнаступательного, превентивного (или ответно-встречного¹) характера.

¹ Данная специфика контрнаступательных действий характерна в рамках применения ядерного оружия противником и включает в себя запуск межконтинентальных баллистических ракет Россией в ответ до того момента, когда ракеты англосаксов поразят российские объекты (См.: Путин: Мы как мученики попадем в рай, а они сдохнут. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=uBOTMOJE7eM> 1 – 2 мин (дата обращения: 19.11.2018). Однако она будет эффективной в случае открытой информационной войны.

Современное решение данной дилеммы обусловлено рядом факторов:

во-первых, пониманием роли и места России в мировом сообществе в качестве носителя духовных ценностей, гаранта справедливости, обладающего мировоззрением и национальным менталитетом, определяющим ее глобальную проективную деятельность, направленную на сохранение и принуждение сторон к миру, единение и консенсус в межгосударственных взаимодействиях, верховенство права, формирование справедливого и устойчивого мироустройства и т.п., исключаящую экспансию, захват и агрессию;

во-вторых, глубинными религиозными истоками отечественных военно-социальных практик, не приемлющих применение захватнических, экспансивных и сугубо наступательных игровых практик в основных сферах жизнедеятельности общества противника. Отечественные субъекты, призванные обеспечивать национальную безопасность, руководствуются Священным писанием, где содержание игры (как притворства, лицедейства, лукавства, обмана, предательства, имитации, симулякра и т.п.), ставшее ядром западных военно-социальных практик, характеризуется негативно, поскольку эти черты имманентно присущи Дьяволу как искусителю, обманщику и обольстителю. Однако через игру Бог может творить свой суд и противостоять злу. К примеру, Бог играл через Левиафана как носителя всепоглощающей мощи, способной обратиться как против зла, так и добра. («Это – море великое и пространное: там пресмыкающиеся, которым нет числа, животные малые с большими; там плавают корабли, там этот Левиафан, которого *Ты сотворил играть в нём*» (Пс. 103:25-103:26). Игра в противостоянии со злом воспринимается как обоюдоострое оружие, к борьбе против которого также необходимо быть готовым («*Ты сокрушил голову Левиафана, отдал его в пищу людям пустыни*». (Пс. 73:14).

В данной связи субъектный состав игры представляется триадой (Бог–Дьявол (Сатана, бесы)–человек), а игровые связи между ними выглядят

следующим образом: Бог может играть с Сатаной и его приспешниками, но не играет с человеком и последнему предписывается не играть с Богом, его заповедями, другими верующими и т.п. В то же время Дьявол, бесы через игру манипулируют, обольщают, соблазняют человека, который противостоять последним может также через игру, добиваясь победы божественных сил в их борьбе со злом. Подобная логика предопределяла оборонительный, контрнаступательный и превентивный характер военно-социальных практик в прошлом и является неизменной в настоящем¹;

в-третьих, недостаточными экономическими, финансовыми, информационными и иными возможностями субъектов Российской Федерации по обеспечению ее национальной безопасности посредством игровых превентивных и контрнаступательных практик. Наряду с этим, ограниченность ресурсного потенциала применения несиловых военно-социальных практик в сферах жизнедеятельности общества глобального оппонента служит препятствием на пути реализации Россией актов глобального планирования, проектирования и управления. В подобных условиях «коридор» возможностей акторов Российской Федерации ограничен локальными превентивными и контрнаступательными контригровыми актами (возвращение Крыма, война в Сирийской Арабской республике, препятствие внешней экспансии в Венесуэле).

В результате данные факторы актуализируют необходимость разработки и использования контригровых военно-социальных практик в сферах жизнедеятельности общества глобального оппонента как симметричный ответ на его захватнические и деструктивные действия², а

¹ Зарубежная кампания Отечественной войны 1812 года и операции Великой Отечественной войны 1941–1945 годов, сопровождавшиеся освобождением европейских стран, Грузино–Южно-Осетинский военный конфликт, начавшийся с нападения на российских миротворцев, война в Сирийской Арабской Республике как ответ на террористическую угрозу ИГИЛ России и поддержка союзника на Ближнем Востоке и т.п.

² Подтверждением данной позиции на политическом уровне являются высказывания представителей российского руководства. Так, министр иностранных дел Российской Федерации С.В. Лавров отмечает, что «Россия не будет стремиться к

также свидетельствуют о необходимости расширения существующих, совершенствования и разработки новых экономических, финансовых, информационных, военных и иных средств и способов применения практик превентивного и контрнаступательного характера.

Помимо этого необходимо придерживаться ряда принципов применения оборонительных, контрнаступательных и превентивных военно-социальных практик, учитывающих современное состояние и возможности России по противодействию глобальным оппонентам в сферах жизнедеятельности общества последних:

во-первых, построение адекватной картины (модели) современного мира, раскрывающей субъектный состав, специфику мировоззрения, мотивы, а также используемые связи, средства, способы, достижения своих геополитических целей подлинными акторами глобального мироустройства. Данная картина (модель) современного мира создаст интеллектуальные условия для обретения Россией статуса одного из «хозяев» мировой игры посредством разработки способов и приемов воздействия на выявленные социальные, финансовые, информационные, географические и иные уязвимости и слабые места в сферах жизнедеятельности глобальных оппонентов России. Между тем стратегической целью оборонительных, превентивных и контрнаступательных военно-социальных практик должен стать демонтаж экономико-финансовых, политических, информационных и иных процессов и аспектов мирового порядка, основанных на деструктивных игровых механизмах и практиках в основных сферах жизнедеятельности глобального общества;

конфронтации с Соединенными Штатами, но будет следовать принципу взаимности, отвечая на недружественные шаги. Иными словами, продолжим действовать прагматично, не стремясь к конфронтации. При этом, разумеется, будем и впредь отвечать на любые недружественные шаги в соответствии с принципом взаимности» (См.: Лавров назвал глупостью восприятие законодателями США России как своего противника. URL: <https://www.interfax.ru/world/589676> (дата обращения 19.11.2018)).

во-вторых, исключение иллюзий по поводу возможности длительных добросердечных, партнерских и взаимовыгодных отношений с Западом, определяющее необходимость постоянной готовности к латентным недружественным актам и отражению скрытой агрессии со стороны последнего и быстрый переход к ответным действиям («хуже войны с Англией может быть только дружба с ней» (Е.А. Едрихин-Вандам)¹). Так, руководители постсталинской эпохи (Н.С. Хрущев, Л.И. Брежнев, М.С. Горбачев) придерживались курса на политику «мирного сосуществования²» с западной капиталистической системой³ (предполагающую отказ от военного решения межгосударственных разногласий на фоне наличия ядерного оружия у противоборствующих сторон), которая в таком случае вместо подготовки к военному противостоянию стала использовать финансово-информационную манипулятивную игру (В.Ю. Катасонов) как доминирующую стратегию своих военно-социальных практик против СССР. В результате внутренняя убежденность советского политического руководства в возможности «мирного сосуществования» с капиталистическим Западом сначала привела к ослаблению идеологической, культурной, экономической и т.п. защищенности СССР в основных сферах его жизнедеятельности⁴, а затем к

¹ Цит. по: Фурсов А.И. Вперед к победе. Русский успех в ретроспективе и перспективе. – М., 2017. – С.223.

² Причем поддержка англосаксами идеи «мирного сосуществования» представляет собой элемент такой игровой военно-социальной практики, реализуемой во внешнеполитической сфере, как «тактическое партнерство», и имеющее своей целью разрушение СССР.

³ В то же время данная политика противоречила ленинско-сталинской идеи бдительного и избирательного подхода к политике «мирного сосуществования» только с определенными государствами, не являющимися флагманами капитализма (См.: Две диаметрально противоположные политики мирного сосуществования. Шестая статья по поводу открытого письма ЦК КПСС. Редакция газеты «Жэньминь жибао». Редакция журнала «Хунци» (12 декабря 1963 года). URL: http://library.maoism.ru/great_polemic/peace_coexistence_1963-12-12.html (дата обращения: 8.11.2018).

⁴ К примеру, экспорт «западного» образа жизни, ставший одной из причин аксиологической деконструкции ценностной системы советского общества, поддержка «диссидентского» движения, превращение СССР на фоне роста цен на нефть в ресурсный «придаток» Запада и т.п.

развалу последнего и надеждам на «помощь» геополитического оппонента («Заграница нам поможет!»), последствия которой (деградация реального сектора экономики, финансовая зависимость, обнищание населения, отсутствие консолидирующей идеологии и т.п.) современная Россия устраняет до сих пор;

в-третьих, качественное отличие арсенала и содержания отечественных контригровых военно-социальных практик от западных по объектам воздействия, масштабу, характеру, применяемым методам и средствам. Дело в том, что менталитет российского общества не предполагает использование военно-социальных практик, аналогичных деструктивным игровым технологиям, применяемым англосаксами, в частности, в духовной и социальной сферах (концептуальная война, когнитивная война, провоцирование социальной напряженности и т.п.);

в-четвертых, скрупулезный выбор времени и объекта нанесения контригрового удара. В данной связи необходимо учитывать и использовать противоречия в западной цивилизации, которые в мировой истории не раз позволяли российскому государству возродиться и вернуться на глобальную «шахматную» доску сначала в качестве игрока, а потом – одного из «хозяев» игры¹. Иными словами, противоречия и кризисы в западных обществах и элитах необходимо рассматривать, как возможность для российской государственности вернуть свои пошатнувшиеся позиции в мировой геополитике. В таком случае объектами контригровых военно-социальных

¹ Так, после Смуты Западу помешали «добить» Россию противоречия в его стане, приведшие к Тридцатилетней войне (1618-1648), а после окончания этой войны у российского государства уже были силы дать отпор полякам; правление Петра Первого (1682-1725) истощило Россию и опять сделало ее уязвимой для западных соседей, однако войны за польское (1733-1735) и австрийское (1740-1748) наследства отвлекли их от задачи причинения вреда Российской империи, и уже в середине XVII века Россия восстановилась и одержала победу в Семилетней войне (1756-1763); в результате Гражданской войны (1918-1922) Советский Союз был бы легкой добычей для англосаксов, однако разногласия в их стане и Мировой финансовый кризис 1929 года опять дал шанс стране выжить и завоевать статус мировой державы по итогам Второй мировой войны (См.: Фурсов А.И. Кризис дарит России шанс. URL: <https://youtu.be/VDepxHYhELY> 4-6 мин 20 с (дата обращения: 15.07.2019)).

практик должны стать подлинные субъекты управления глобального оппонента, а также мировоззренческие¹, социально-психологические², экономические³, энергетические⁴, финансовые⁵, социальные⁶, информационные⁷, военные⁸ и иные проблемы и уязвимости западного общества, испытывающего трудности на фоне кризисных или конфронтационных процессов в нем;

в-пятых, уменьшение зависимости Российской Федерации от влияния Запада в финансовой, экономической, культурной, технологической и других сферах как возможность демпфирования (а в перспективе – исключения) деструктивного влияния наступательных военно-социальных практик глобального оппонента в российском социуме. Уменьшение зависимости от Запада должно опираться на стратегию продвижения в культуре,

¹ Примитивизм мышления, низкий уровень образования, ориентация на максимальный уровень потребления и комфорт, даже во время боевых действий и т.д.

² Низкий моральный дух армии США в войнах и конфликтах последних десятилетий, невысокий порог социальной «боли» внутри страны и т.д.

³ Высокий внутренний госдолг (более 22 трлн долларов по состоянию на 2019 год), производственный сектор вынесен за пределы страны, уровень доходов населения остается на уровне начала 80-х годов прошлого века, что приводит к истончению «среднего слоя» и т.д.

⁴ Так, центрифужный метод обогащения Ураном-235, распространенный в США в 60-х годах XX века, оказался неэффективным и его использование привело к тому, что ядерного топлива в стране осталось на 40-50 лет работы атомных электростанций. А более эффективный газоцентрифужный метод обогащения Ураном-235, применяемый в СССР и РФ вкупе со 100% владением Россией акций компании-монополиста, его обогащающего (через «дочку» «Росатома» – Uranium One), дает возможности воздействия на энергетическую систему США, на 40-50% зависящую от «мирного атома» (См.: Острецов И.Н. Уран-235 – Ахиллесова пята Америки. URL: https://youtu.be/_FMf5dYjkUU 15-16 мин (дата обращения: 04.02.2019)).

⁵ Виртуальный механизм функционирования финансов, который при организации широкомасштабных кибератак может, как минимум, стать источником кризиса.

⁶ Расовые проблемы, кризис института брака на фоне неоправданного расширения влияния ЛГБТ-сообщества, увеличение доли католиков среди верующих и т.п.

⁷ Антиамериканская деятельность Э. Сноудена, эффективность кибератак «Биарс», «Анонимус» и т.п.

⁸ К примеру уязвимость супервулкана Йеллоустонского национального парка, а также разломов Сан-Андреас, Сан-Габриель и Сан-Хосинто в Калифорнии от ударов ядерным оружием, которые приведут к извержению и землетрясениям, и запустят необратимую последовательность геоклиматических катаклизмов в США.

мировоззрении, экономике. политике традиционалистских идеалов, ценностей и интересов;

в-шестых, консолидация сил, заинтересованных в уменьшении влияния англосаксов в мире как внутри страны, так и за рубежом. В данной связи необходимы усилия официальных и неофициальных внешнеполитических ведомств России, неправительственных и некоммерческих организаций, СМИ, направленные на объединение оппозиционных Западу сил, в состав которых могут входить как отдельные страны (Китай, Иран, Северная Корея, Венесуэла, Турция и др.), так и экономические и военные блоки (ШОС, ОДКБ, СНГ и т.п.);

в-седьмых, дальнейшая разработка и совершенствование оборонительных, контрнаступательных и превентивных военных практик. Необходимо признать превосходство Запада в использовании игровых военно-социальных практик в основных сферах жизнедеятельности глобального общества. Однако России принадлежит не раз доказанное в войнах и конфликтах прошлого и настоящего право называться страной, отстаивавшей свою независимость и территориальную целостность в жестокой и бескомпромиссной вооруженной борьбе, в которой игровые технологии занимают не последнее место.

Учитывая предложенные принципы, целесообразно рассмотреть в данном параграфе сначала основные оборонительные направления отечественных военно-социальных практик в сферах жизнедеятельности российского общества.

Так, в духовной сфере необходимо сосредоточить усилия на формировании мировоззрения в духе патриотизма, коллективизма и православия, а также обозначить критические направления и препятствия распространению постмодернистского мировоззрения, западного образа жизни, ценностей, стереотипов мышления, практик духовного потребления и их популяризации в СМИ, Интернете, киноиндустрии и т.д. имеющимися

образовательными, религиозными, информационными, культурными и т.п. средствами.

Основным инструментом противодействия рассмотренным игровым военно-социальным практикам глобального оппонента в духовной сфере, на наш взгляд, должна стать кардинально обновленная система образования, базирующаяся на дореволюционных, советских и не противоречащих им западных традициях воспитания и обучения человека-творца («вальдорфская» педагогика и т.п.).

В данной связи в системе отечественного образования в рамках преподавания гуманитарных и социально-экономических наук необходимо внесение корректив, которые раскрывали бы сущность, источники и искусственный характер происхождения постмодернистской системы взглядов и ее гносеологической оптики, западного образа жизни, его ценностей и т.д., механизмы их разрушительного воздействия на общество и личность. Наряду с этим, необходимо в контексте отечественного образования укреплять позиции модернистского мировоззрения с его позитивными взглядами на будущее, опирающегося на идеи коллективизма и всеобщего блага и т.п.

Совершенствование системы образования должно также быть направлено на противодействие когнитивной войне, которая препятствует адекватному восприятию современной социальной реальности, роли и места человека в обществе, пониманию глобальной проективной деятельности России в мире и эффективному прогнозированию появления препятствий и угроз на пути ее реализации¹.

¹ Дело в том, что «культура предвидения в России не выдержала удара постмодерна – скатилась в суждения, конструирующие любое множество реальностей. Россия стала обществом спектакля, а оно несовместимо с предвидением и проектированием будущего. Наша культура утратила инструменты и навыки для войны «образов будущего». Мы заражены чужими образами-вирусами и экзистенциональными ловушками. И поэтому мы потеряли коллективных субъектов предвидения и формирования образа будущего» (См.: Кара-Мурза С.Г. Управление развитием: предвидение и проектирование будущего.

Система образования и воспитания должна стать основой формирования как российских граждан, так и новой отечественной элиты (взамен «компрадорской», «пятой»¹, «шестой»²) колонн, представленных в образовании, культуре, бизнесе, государственном управлении и СМИ), возвращенной в рамках российской культуры, науки и философии. Фундаментом образования и воспитания должна составить идея творческого развития личности в духе патриотизма, православия, коллективизма и других национальных ценностей.

Особая роль должна отводиться воспитанию новой российской элиты в духе служения Отечеству, стойкости в реализации его коренных интересов и целей и т.п. в условиях противодействия западных оппонентов. В данной связи необходимы образовательные организации иного уровня, прообразами которых могут стать суворовские училища, кадетские корпуса, военные училища (а не закрытые школы англосаксов) с федеральными образовательными

URL:<http://spkurdyumov.ru/future/upravlenie-razvitiem-predvidenie-i-proektirovanie-budushhego/> (дата обращения: 11.12.2017)).

¹ Общими чертами «пятой колонны» являются: работа на собственный корыстный интерес за счет государства («элита распила») (См.: Фурсов А.И. Элита распила. URL:<http://svpressa.ru/society/article/66091/> (дата обращения: 30.10.2018)), стремление несправедливо приватизировать активы и институты государства, вывоз капитала, офшорное владение активами (См.: Глазьев С.Ю. Деофшоризация и ответственность. URL:http://4pera.ru/news/analytics/deofshorizatsiya_i_otvetstvennost/ (дата обращения: 30.10.2018)), клановость, непатриотизм и компрадорский характер, коллективная вина за упадок страны, часто двойное гражданство, двойная мораль, недвижимость, дети обучаются за рубежом и не несут воинской повинности (См.: Где живут и учатся дети российской элиты. URL: <http://www.besttoday.ru/read/6604.html> (дата обращения: 30.10.2018)), приверженность либерализму и общественным манипулятивным практикам, уход из-под суда или непривлечение к нему, нередкая связь с криминалом и теневой экономикой. Все они – объект разоблачений Фонда борьбы с коррупцией А.Навального (И.А. Козырев).

² «Шестая колонна подразумевает тех, кого мы еще не можем точно квалифицировать в нашем политологическом словаре: ее представители за Путина и за Россию, но при этом за либеральную, прозападную, модернизированную и вестернизированную Россию, за глобализацию и интеграцию в западный мир, за европейские ценности и институты, за то, чтобы Россия стала процветающей корпорацией в мире, где правила и законы устанавливает глобальный Запад, частью которого России и суждено стать – на как можно более достойных и выгодных основаниях... Шестая колонна – не враги Путина, а его сторонники. Если они и предатели, то не в масштабах страны, а в масштабах цивилизации. Они не атакуют Путина в каждом его патриотическом шаге, они его сдерживают... Но у этого процесса духовного возвращения на Родину, к русской сути, к нашим истокам, к русской судьбе, есть фундаментальный враг. Им является шестая колонна. Она настолько укоренена в правящей элите, что блокирует любые оздоровительные инициативы президента» (А. Дугин).

стандартами, учитывающими и раскрывающими не только суть и причины событий прошлого и настоящего, но и специфику игры наднациональных и национальных субъектов, их методы, формы и способы решения своих геополитических, экономических, социальных и других проблем. Особое внимание необходимо уделять методикам выявления признаков игры в практиках западных акторов и отработанным алгоритмам борьбы с ней. В данной связи целесообразно использовать ретроспективные курсы по истории глобальных игр наднациональных элит (А.И. Фурсов¹ и др.). Значительный интерес и возможности использования в подобных образовательных учреждениях также будет вызывать книжная и видеосерия «Смысл игры» С.Е. Кургиняна².

Однако, помимо образовательных организаций среднего и высшего образования, необходима широкая сеть отечественных интеллектуальных, «мозговых» центров и «фабрик» мысли в политической, экономической, культурной, военной и т.п. сферах. Одно из основных предназначений «фабрик» мысли как инструментов контригровых военно-социальных практик заключается в адекватном представлении картины мира и построении модели политической, экономической, военной и т.п. обстановки, анализа вариантов их развертывания, а также формирования наиболее эффективных прогнозов и сценариев действий глобальных акторов в рамках последних. Иными словами, интеллектуальные центры – это «советчики», помощники подлинных субъектов (акторов), творящих мировую политику и будущее планеты. Так, в США исследование Советского Союза как объекта возможного нападения занимались около 1200 организаций³, а в Советском Союзе – изучение поли-

¹ См. Фурсов А.И. Курс русской истории. URL:https://www.youtube.com/watch?v=AyhIxUVIWDQ&list=PLM8nzAoHbcBPjMY4YdNryfoMuvC_7krle (дата обращения: 15.12.2017).

² См. Кургинян С.Е. Смысл игры. URL:https://www.youtube.com/watch?v=TFPeJN6wv1E&list=PLbvR7_TV_kwHNNkLwhQOCIpZUsSLwQIDV (дата обращения: 15.12.2017).

³ Вашингтонский университет (Эллисонский центр исследований России, Восточной Европы и Центральной Азии); Висконсинский университет в Мадисоне (Центр

тики, экономики и идеологии осуществлялось Институтом США и Канады РАН¹ с целью выработки внешнеполитического курса страны. В современной России ситуация с количеством и качеством интеллектуальных центров также требует коренной трансформации. Так, количество «мозговых» центров в США составляет около 2000², в Китае – около 2500³, в России – 215⁴. В то же время, и это количество «фабрик» мысли в России не отражает точную цифру интеллектуальных центров, работающих в интересах российского правительства. Так, Московский центр Карнеги в рейтинге мировых интеллектуальных центров, подготовленном Университетом Пенсильвании в 2018 году, занимает первое место среди российских «фабрик» мысли⁵. Между тем данный «мозговой» центр финансируется извне, продвигает сомнительные политиче-

России, Восточной Европы и Центральной Азии); Гарвардский университет (Дэвисский центр российских и евразийских исследований); Иллинойский университет в Урбана-Шампейн (Центр России, Восточной Европы и Евразии); Индианский университет (Институт России и Восточной Европы); Калифорнийский университет в Беркли (Институт исследования славистики, Восточной Европы и Евразии); Калифорнийский университет в Лос-Анджелесе (Центр европейских и евразийских исследований); Колумбийский университет (Институт Гарримана); Канзасский университет (Центр исследований России, Восточной Европы и Евразии); Мичиганский университет (Центр исследований России и Восточной Европы); Университет штата Огайо (Центр славистики и восточно-европейских исследований); Стэнфордский университет (Центр исследований России, Восточной Европы и Евразии); Техасский университет в Остине (Центр исследований России, Восточной Европы и Евразии); Университет Питтсбурга (Центр исследований России и Восточной Европы); Чикагский университет (Центр исследований Восточной Европы и России); Военный институт иностранных языков МО США в Монтерее и т.д.

¹ См.: Фурсов Андрей. Доклады Форос-Сибирь. URL: <http://www.docme.ru/doc/96993/andrej-fursov---doklady-foros-sibir>. (дата обращения: 19.12.2017).

² См.: Кедров Е. «Мозговые» центры, лобби и национальная безопасность США. URL: <https://katehon.com/ru/article/mozgovye-centry-lobbi-i-nacionalnaya-bezopasnost-ssha> (дата обращения: 02.07.2019).

³ См.: Комиссина И.Н. Новые «мозговые центры» с китайской спецификой: проблемы и перспективы развития // Проблемы национальной стратегии. – 2017. – №6 (45). – С. 68.

⁴ См.: McGann James G. 2018 Global Go To Think Tank Index. URL: https://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1017&context=think_tanks (дата обращения: 06.07.2019).

⁵ В данной связи выглядит откровенно лицемерным расположение данной организации в национальном рейтинге интеллектуальных центров России, подготовленном Университетом Пенсильвании в 2018 году, на первых местах (См.: McGann James G. 2018 Global Go To Think Tank Index. URL: https://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1017&context=think_tanks (дата обращения: 06.07.2019).

ские и мировоззренческие идеи, противоречащие подлинным интересам российского государства¹. В данной связи целесообразно проведение мониторинга и сортировки интеллектуальных центров и купирование деятельности правовыми методами тех, которые относятся к иностранным агентам.

В интересах противодействия когнитивной войне акторов, находящихся под влиянием мировоззрения постмодерна, необходимы коррекция теоретико-методологического аппарата, в первую очередь, гуманитарных и социально-экономических наук и исключение из нее специфического содержания «гносеологической оптики» постмодерна².

Преодоление последствий «когнитивной» агрессии на образовательном пространстве России необходимо осуществлять на основе возвращения, в первую очередь, в гуманитарные и социально-экономические исследования теоретико-методологического инструментария диалектико-материалистической гносеологии.

Наряду с этим, в контексте повседневности целесообразно использовать внутренний смысловой потенциал русского языка, обращенный как к рациональному, так и чувственному элементам деятельности, который в настоящее время является препятствием для понимания, осмысления и разработки англосаксонскими аналитиками новых игровых форм и коммуникативных способов военно-социальных практик, ориентированных на причинение вреда России.

Мировоззренческой основой подобной национальной коммуникативной особенности, по мнению А.А. Денисова, является русская ментальность, наиболее приспособленная к образному мышлению и, как следствие, к твор-

1 См.: Гаспарян А., Крылов А., Каминник И., Мартынов А. Антироссийская деятельность западных «мозговых» центров. URL: <http://www.grso.ru/articles/antirossijskoj-deyatelnosti.html> (дата обращения: 06.07.2019) и др.

² Насытившего исследовательский аппарат расплывчатыми категориями (цитирование, имидж, наложение, тело, нарратив и т.д.), подвергающего жесткой критике методы познания модерна (анализ и синтез, индукцию и дедукцию и т.д.), выказывающего подозрительное отношение к рациональному познанию вообще, гипертрофирующего непосредственный опыт, описание, отказывается от претензий на единое, точное, объективное описание мира и т.д.

ческому и нестандартному решению сложных познавательных задач (А.П. Девятов, А.Р. Бахтияров, А.А. Гагаев, А.А. Румянцев). Иными словами, специфические иррациональные познавательные и творческие способности русского человека представляют собой «щит» от «когнитивных» средств поражения западных агрессоров. Конкретным направлением противодействия актам и акторам «когнитивной» войны является внедрение специфических методик и средств решения научных проблем и построения научных теорий, среди которых важное место занимает феномен творчества, изобретательства (а также смекалки как сугубо русской формы теоретической и практической изворотливости) и их отечественные практико-ориентированные концепции¹.

Специфическим отечественным коммуникативным оружием на полях сражений «когнитивной» войны является отсутствие запрета на обсуждение любых тем, а также традиция называть вещи и проблемы своими именами, чего нет в странах Запада, где идея политкорректности и толерантности «убила» свободу слова и стала ширмой, за которой политические и экономические акторы получили возможности сокрытия информации и манипуляции социумом. Открытость в обсуждении острых тем может создать преимущество в поиске и формулировании нового мировоззрения в современной гонке

¹ Так, значительным опытом в накоплении теоретических и методологических наработок в теории творчества как особой познавательной практики обладают наши ученые и мыслители, которые не поддались постмодернистскому «унынию», сохранили оптимизм «шестидесятников» и веру в прогресс. Таковым примером является теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) Г.С. Альтшуллера (См.: Альтшуллер Г.С. Творчество как точная наука. – Петрозаводск, 2004. – 202 с. и др.) как концепция научно-технического творческого подхода к решению нетривиальных задач, основным ядром которой стал алгоритм решения изобретательских задач (АРИЗ), апогеем развития которой стали общая теория сильного мышления (ОТСМ) и жизненная стратегия творческой личности (ЖСТЛ). Причем основная идея ЖСТЛ – «составить сводную «идеальную партию» в «игре» творческой личности с внешними и внутренними обстоятельствами. Внешние обстоятельства – сопротивление окружающей среды, материальной субстанции самого человека (надо зарабатывать на пропитание, это отнимает силы и время), ближнего (семья), дальнего (общество) окружения. Внутренние обстоятельства – сопротивление проблемы (См.: Альтшуллер Г.С., Верткин И.М. Введение в ЖСТЛ. URL: <https://www.altshuller.ru/trtl/hertrtic1.asp> (дата обращения: 06.11.2018)).

за когнитивным управлением миром (Денисов А.А.¹) в духе русской ментальности.

Другим оригинальным, исконно русским способом обороны от современных игровых военно-социальных практик глобального оппонента в духовной сфере является отечественная смеховая культура (нетождественная концепции М.М. Бахтина), основой которой является специфический юмор, воплощающийся в нетривиальном восприятии мира, полноте жизни и безграничном оптимизме, трудолюбии и любви к родной земле, апологии мужества, открытости и силы, вечном нравственном возрождении, способности высмеивания собственных недостатков и т.д., недоступном для понимания англосаксами².

Наряду с этим, важнейшими оборонительными направлениями обеспечения противодействия игровым военно-социальным практикам глобального оппонента в духовной сфере на уровне государственного управления могут стать разработка и внедрение Концепции духовной безопасности государства³, коррелирующей с положениями Концепции информационной безопасности и других правовых актов в сфере национальной безопасности. Данная концепция должна быть направлена на отстаивание собственной национальной идентичности, сохранение единого духовного пространства, русского языка как средства межнационального общения и самосознания, продвижения и утверждения традиционалистских религиозных (православных), педагогических (преимущественно российского и «советского» содержания) и т.п. практик, которые позволяют

¹ См.: Денисов А.А. Сильные и слабые стороны российской аналитики в управлении конфликтом. Взгляд того, кто работает против аналитиков. URL: <http://www.peremeny.ru/books/osminog/8597> (дата обращения: 25.10.2018).

² Русский юмор как оружие и фактор противодействия западной экспансии в информационной среде, средство «запутывания», в определенных контекстах – «запугивания», создания интеллектуальных парадоксов для интеллектуальных центров противника и его спецслужб рассматривал и популяризировал М.Н. Задорнов, справедливо полагая его непонятным, парадоксальным и противоречивым для англосаксов, а потому и опасным для них.

³ См.: Тонконогов А.В. О концепции обеспечения духовной безопасности Российской Федерации // Социально-гуманитарные знания. – 2013. – №6. – С. 58-66.

сохранить самостоятельность в мыслях и поступках, а также здоровую и трезвую телесность¹.

В рамках отражения консциентальной агрессии особой значимостью обладают возрождение и утверждение социальных ценностей российского общества² в интересах противодействия целенаправленной аксиологической деконструкции, проводимой англосаксами³, и сохранения национальной, культурной и интеллектуальной независимости.

В данной связи необходимо культивировать и сохранять в совокупности социальных ценностей российского общества *справедливость*, которая является внутренним мотивом, источником и маркером несогласия русского народа с засильем англосаксов и ставленников последних в политике и экономике, а также их ценностями (толерантность, сексуальная свобода и т.п.). В то же время отсутствие справедливости в спектре высших ценностей может поставить любое общество в мировой конкурентной борьбе в уязвимое положение (к примеру, Индия эпохи английского владычества).

Территориальная целостность, независимость России и патриотизм также представляют собой высшие ценности русского народа. Симптоматично в данной связи сравнение значимости данных ценностей и их

¹ Так, одной из биологических причин победы советского народа в Великой Отечественной войне стал «сухой» закон 1914-1925 г., в результате которого было рождено первое советское поколение, обладающее «железным» здоровьем, выносливостью и долготерпением.

² К примеру, соборности как исключения кулуарности в принятии важнейших социально значимых решений; справедливости как глубинном мотиве и средстве борьбы с неравенством и эксплуатацией; коллективизма как противоположности индивидуализму, «атомизирующему» современное общество и упрощающему задачу внешнего управления и манипуляции; труда как производства, а не «игры на бирже» или обмане потребителя и навязывании ему ненужных товаров; творчества как привнесения нового и социально полезного; неприхотливости как противоположности неоправданной роскоши и «духовной» бедноты современного идеала достойной жизни, позволяющей сконцентрироваться на нематериальных основах жизни и т.д.

³ Особую роль в данной связи играет отечественная классическая литература и драматургия. Так, произведения Ф.М. Достоевского, Л.Н. Толстого и др., а также А.П. Чехова экранизированы и поставлены на сцене многократно, и не только отечественными режиссерами, что целесообразно рассматривать как фактор воспитания российского социума, так и ознакомление и трансляцию национальных ценностей и мировоззренческих установок зарубежному зрителю.

присутствие в социальных практиках различных наций, выраженное в готовности их отстаивания ценой собственных жизней. Так, с 1 сентября 1939 года до 22 июня 1941 года немцы, захватывая страны Европы, потеряли убитыми около 60 тысяч человек (в войне с Францией – 27074 человек, с Польшей – 16343, с Норвегией – 300, за остров Крит – 6500, с Югославией – 151, с Грецией – 10500 (по другим данным – 1684)¹. Причем малые потери Германии обусловлены не только профессионализмом немецкой «военной машины», но и слабой волей к победе, низким уровнем патриотизма и преступным «пацифизмом» европейских военачальников, армии, политических, культурных деятелей и мирного населения. В то же время Советский Союз только с 22 июня по 6 июля 1941 года оказал вооруженное противодействие и уничтожил 15 тысяч фашистов², а к 3 августа 1941 года – 179 тысяч³. Наряду с этим, на протяжении всей войны моральные (патриотизм, мужество, героизм и т.п.) и физические (сила, ловкость, выносливость и т.д.) качества советского солдата признавали даже фашисты⁴.

Помимо этого в интересах противодействия игровым военно-социальным практикам глобальных оппонентов необходимо исключить деятельность псевдорелигиозных сект (саентология и др.), псевдохристианских культов (мормоны, свидетели Иеговы, Российская

¹ См.: Потери фашистов до нападения на СССР. URL: www.maxpark.com/community/14/content/4989968 (дата обращения: 12.12.2017).

² См.: О потерях 1941 года. URL: <http://www.zhistory.org.ua/potery2.htm> (дата обращения: 12.12.2017).

³ См.: Потери за первые полтора месяца Великой Отечественной войны 1941-1945 годов. URL: <http://warconflict.ru/rus/catalog/?action=shwprd&id=1307> (дата обращения: 12.12.2017).

⁴ Например, Мелентин Фридрих фон Вильгельм, генерал-майор танковых войск, начальник штаба 48-го танкового корпуса, впоследствии начальник штаба 4-й танковой армии отмечал: «Можно почти с уверенностью сказать, что ни один культурный житель Запада никогда не поймет характер и души русских. Знание русского характера может послужить ключом к пониманию боевых качеств русского солдата, его преимуществ и методов борьбы на поле боя. Стойкость и душевный склад бойца всегда были первостепенными факторами в войне и нередко по своему значению оказывались важнее, чем численность и вооружение войск» (См.: Что писали немецкие солдаты о русских. URL: www.news-usa.ru/chto-pisali-nemetskie-soldaty-o-russkikh.html (дата обращения: 12.12.2017)).

Марианская Церковь, Церковь Христа и т.д.), разрушающих религиозно-нравственные основы российского общества и т.д. Так, активность псевдохристианских культов в духовной сфере российского общества обусловлена спектром сомнительных целей: для Российской Марианской Церкви – провозглашение Российской Федеративной Теократической страны; Церкви Объединения (движение Муна) – замена традиций нашей страны на некую «Небесную традицию», замена христианства на мунизм; Белого братства – возможно, апробирование определенными силами различного рода методик психофизиологического воздействия на людей в широких масштабах; мормонов – прикрытие для работы разведслужб США и т.д.¹. Между тем деятельность ряда псевдорелигиозных сект в духовной сфере общества маскирует финансовую выгоду. Так, саентологическая церковь, несмотря на глубокую мировоззренческую подоплеку их учения и основ лечения, преследует цель обогащения её организаторов² (зарубежные отделения Церкви саентологии платят центральному «около 10 % от своих доходов»³). Наряду с этим, саентологическая церковь жёстко контролирует использование своих символов и названий, видя в них зарегистрированный товарный знак и средство получения дохода. Юристы саентологической церкви угрожают судебными исками частным лицам и организациям, использующим эти символы и названия в книгах и на сайтах без разрешения. Помимо этого, маскируясь под религиозную организацию, саентология представляет собой предприятие по оказанию ненужных и даже пагубных услуг по душевному оздоровлению на основании квазинаучных понятий (душевные абберации, одитинг и т.д.) с использованием шарлатанских приборов (Э-метр) стоимостью в несколько десятков тысяч долларов. Так,

¹ См.: Деструктивные псевдохристианские культы. URL:<http://миссия-нск.рф/category/деструктивные-псевдохристианские-ку/> (дата обращения: 28.11.2018).

² Так, «церковь саентологии платит своим членам 10 % комиссии за каждого привлеченного человека, проходящего обучение или консультирование» (См.: Behar Richard. The Thriving Cult of Greed and Power. – Time (6 мая 1991)).

³ См.: Sappell Joel, Welkos Robert W. The Man In Control, Los Angeles Times (24 июня 1990), стр. A41:4.

плата за «одитинг¹» и знакомство с учением может составлять десятки и сотни тысяч долларов². По пути личного обогащения руководители саентологического учения не гнушаются криминальных средств³. Показательны и те игровые по сути способы популяризации саентологии и формирования ее положительного образа, которыми пользуются руководители саентологической церкви⁴.

Основные усилия в обеспечении безопасности России в условиях применения противником военно-социальных практик игрового содержания в *социальной сфере* должны быть направлены на противодействие силам, ангажированным западными акторами, дестабилизирующим государство и способствующими распространению западного образа жизни, насаждению деструктивных идей и теорий. В данной связи необходимы усилия по консолидации российского социума на основе православных традиций,

¹ Одитинг – важнейшая практика в саентологии, представляет собой общение один на один клиента («преклира») с саентологическим консультантом («одитором»), в рамках «точно определенных» (то есть стандартизованных) процедур (См.: Одитинг // Википедия. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/одитинг> (дата обращения: 12.09.2018)).

² См.: Cooper, Paulette Scandal of Scientology, Chapter 19, Tower Publications, NYC, 1971.

³ Так, «в начале 1980-х годов одиннадцать верховных саентологов, включая жену Хаббарда, оказались в американских тюрьмах за незаконное проникновение в ряд правительственных и частных учреждений, похищение документов и подслушивание телефонных разговоров с целью помешать антисаентологическим изысканиям. В последние годы сотни бывших приверженцев саентологии (многие из которых заявили, что подвергались психическому и физическому давлению) покинули «церковь» и, подвергая себя немалому риску, выступили с острой ее критикой. Некоторые подали на нее в суд и выиграли, другие, получив в общей сложности 500 000 долларов отступного, взяли свои иски назад» (См.: Егишянц С.А. Тупики глобализации: торжество прогресса или игры сатанистов? – М., 2004. – С. 278).

⁴ В целях материального обогащения саентология наряду с прочими приемами использует ряд игровых практик сомнительного содержания: «поддерживает официальные связи с влиятельными корпорациями Хилла и Ноултона, помогающими ей избавиться от имиджа маргинальной группы; участвует в спонсировании Игр доброй воли Тэда Тернера вместе с такими компаниями, как «Сони» и «Пепси»; скупает в розничной книжной торговле громадные партии собственных изданий, добиваясь, таким образом включения их в списки бестселлеров; занимает своей рекламой целые страницы в изданиях типа «Ньюс-уик» и «Бизнес-уик», в которых саентология преподносится как «философия»; использует для навязывания своей книжной продукции все рекламные возможности телевидения; вербует богатых и авторитетных профессионалов через сеть консультационных групп, обычно скрывающих свои связи с саентологией». (См.: Там же. – С. 280),

отечественных идеалов коллективизма, ценностей семейной жизни, национального единства и т.п. Так, в настоящее время одним из самых консолидирующих российское общество событий является празднование Дня Победы советского народа в Великой Отечественной войне 9 мая. В то же время российская повседневность не должна быть насыщена западными поводами для социального единения (День всех влюбленных – 14 февраля, Хеллоуин – 31 октября и т.п.). В данной связи необходимо акцентировать внимание в процессе обучения и воспитания в дошкольных образовательных организациях, а также образовательных организациях среднего и высшего образования, СМИ и Интернете на национальной и мировой значимости достижений и побед российского и советского народа в мировой истории (День народного единства – 4 ноября, Всемирный день авиации и космонавтики – 12 апреля и т.п.), его заслуг в науке и технике¹.

Наряду с этим, эффективность противодействия игровым военно-социальным практикам в социальной сфере обеспечивается устойчивостью экономико-финансовой сферы государства к воздействиям извне и предполагает повышение производительности труда (в том числе на основе метода повышения эффективности труда)² и развитие реального сектора

¹ П.Н. Яблочков и А.Н. Лодыгин – первая в мире электрическая лампочка, В.К. Зворыкин – первый в мире электронный микроскоп, телевизор и телевидение, С.П. Королев – первая в мире баллистическая ракета, космический корабль, первый спутник Земли и т.п.

² В конце 30-х годов этот метод, стал широко внедряться во всех сферах народного хозяйства СССР, обеспечив в послевоенный период невиданные ранее темпы развития страны. Инициатором разработки прорывного метода повышения эффективности труда (МПЭ), скорее всего, был Л.П. Берия. Он, будучи в 30-х годах партийным руководителем Грузии, превратил ее, всего за несколько лет, из весьма отсталой, в одну из самых экономически развитых и процветающих республик СССР. Суть предложенного метода заключалась в разделении любой коллективной деятельности на плановую и сверхплановую. Плановая деятельность заключается в выполнении определенного объема работ в заданные сроки. За плановую деятельность работник получает ежемесячную или еженедельную зарплату, величина которой зависит от его квалификации и стажа работы по специальности... Гениальность разработчиков МПЭ заключалась в том, что они сумели регламентировать понятие сверхплановой работы для большинства видов коллективной деятельности и разработать лишенную субъективности систему материального и морального поощрения за эту работу. МПЭ позволял каждому работнику реализовать свой творческий потенциал (от каждого по способностям), получить за это соответствующее

экономики, достижение экономической и финансовой независимости и безопасности и т.п. Реализация данных направлений уменьшит бедность и социальное расслоение как важнейшие условия, позволяющие внешним акторам «играть» на дестабилизацию и разрушение России через стимулирование и обострение ее внутренних социальных (национальных, демографических и т.п.) противоречий.

В данной связи требуют серьезного пересмотра навязанные Западом всему миру и России модели¹ и практики хозяйственной деятельности², обслуживающие материальные интересы элит, создающие условия для манипуляций и махинаций, представляющие собой причины участвовавших экономических кризисов как симптомов «начала конца» западной парадигмы мировой экономики. Наряду с этим, необходимо отметить неустойчивость и зависимость капиталистического уклада англосаксонской экономики от ресурсов некапиталистических стран. Так, после «черного понедельника» 19 октября 1987 года индекс Доу-Джонса упал на самую минимальную отметку за

вознаграждение (каждому по труду) и, вообще, почувствовать себя личностью, уважаемым человеком. Другие члены коллектива также получали свою долю вознаграждения, что исключало зависть и трудовые конфликты, которые были характерны для стахановского движения (См.: Сталинская экономика. Секреты успеха. URL: <http://ipolk.ru/blog/rusistoria/18222.html> (дата обращения: 27.11.2018).

¹ Так, инфляционная модель экономики должна быть исключена, поскольку она делает зависимыми реальный и потребительский сектора экономики от банковского капитала и длит до бесконечности нарушение библейского запрета на ростовщический процент. В новых условиях экономика должна перейти на новую парадигму и концептуальную модель. В частности: на значительные элементы централизованного планирования и перераспределения национального дохода; на отказ от ссудного процента; на отказ от конкуренции с переходом к модели «кооперативного выигрыша» (как это доказал нобелевский лауреат по экономике 1994 года Дж. Нэш); на новые безденежные модели создания стоимости (См.: Катасонов В.Ю. Международная торговля без денег. URL: http://communitarian.ru/publikacii/ekonomika/mezhdunarodnaya_orgovlya_bez_deneg_15052014/ дата обращения: 29.10.2018), основанные не на транзакциях купли-продажи, а на ресурсных транзакциях фондирования (складчины) и т.д. (И.А. Козырев).

² Основанные на экстенсивной модели экономики, зависимой от финансового сектора, предполагающей постоянное увеличение государственного долга, бесконтрольное потребление ресурсов и отсутствие заботы об окружающей среде (особенно при добыче полезных ископаемых в «третьем» и «четвертом» мире), распространение «этики золотого тельца» на неэкономические социальные сферы и т.д.

всю его историю – 22,6%¹. Запрошенный Рональдом Рейганом прогноз о перспективах развития экономической системы США на фоне надвигающегося кризиса показал возможность краха последней в течение ближайших 10-12 лет. Однако эти трудности были преодолены за счет распада СССР и социалистического лагеря и перераспределения их экономического капитала в пользу США, благодаря таким финансовым махинаторам, как Дж. Сорос и др., приватизации и т.п. факторам (А.И. Фурсов). В настоящее время испытывающий схожие экономические проблемы Запад наращивает давление на Россию, Иран, Китай и другие страны с помощью современных игровых военно-социальных практик в интересах решения своих экономических трудностей и выживания за счет ресурсов последних. В такой ситуации залогом стабильности и защищенности национальной экономики может стать её определенная обособленность, тем более, что у нашей страны уже есть опыт её создания в советскую эпоху, позволивший не быть втянутым в мировой экономический кризис 1929 года, Бреттон-Вудскую систему и т.п. «ловушки» англосаксов. Помимо этого возрождение собственной экономики необходимо осуществлять на основе национального (российского (до 1917 года) и советского) опыта и принципов (к примеру, не до конца утерянные технологии СССР по комплексному народно-хозяйственному планированию и стимулированию процессов совершенствования производства и его продуктивности, которые являются более эффективными, чем те манипулятивные наработки, за которые в последнее время дают нобелевские премии по экономике (Карамурза С.Г.)).

Другим важнейшим направлением обеспечения безопасности России является достижение *финансовой независимости*. Дело в том, что современные виртуализированные мировые финансы подконтрольны Федеральной резервной системе США (ФРС). В результате зависимость Центробанков большинства стран мира от ФРС, в том числе и России, делает трудной зада-

¹ См.: Черный понедельник (1987). URL:[https://ru.wikipedia.org/wiki/Черный_понедельник_\(1987\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Черный_понедельник_(1987)) (дата обращения: 11.12.2017).

чу обретения самостоятельности и свободы на глобальном уровне. Даже при наличии патриотично настроенного населения, сильной армии финансовая зависимость будет условием для внешнего управления страной. В таком случае преодоление зависимости Центробанка России от влияния ФРС и других финансовых структур позволит демпфировать последствия манипуляций и махинаций западных акторов.

В данной связи основными оборонительными направлениями против военно-социальных практик глобального оппонента в финансово-экономической сфере должны являться: преодоление зависимости Центробанка России от ФРС, а также разработка действенных механизмов создания «финансового железного занавеса» на случай кризисов капитализма англосаксонского образца, махинаций и санкций внешних акторов; принудительное прекращение оттока капитала из страны, инициированное «компрадорской» элитой; отказ от доллара как расчетной валюты; возвращение в сферу юрисдикции и налогообложения российских компаний, зарегистрированных за рубежом (их суммарная стоимость около 2,5 трлн долларов)¹; создание экономических и финансовых союзов со странами, находящимися в оппозиции к англосаксам (Иран, Сирия, Китай, Северная Корея, Венесуэла и т.д.) и т.д.

К тому же, экономико-финансовое развитие по следующим направлениям: снижение уровня безработицы; повышение социальной защищенности населения и недопущение, тем самым, его попадания в сферу деятельности «пятой колонны» и «компрадорской» элиты и т.п.; возвращение полноценного бесплатного здравоохранения; решение демографических проблем путем финансовой поддержки молодых и многодетных семей и т.п., создаст условия для исключения или демпфирования применения игровых военно-социальных практик против России в социальной сфере.

¹ См.: Катарсонов В.Ю. Лекция в Троице-Сергиевой Лавре. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=Q6v0Oeg> 1 час - 1 час 5 мин (дата обращения: 26.02.2018).

Основные оборонительные усилия в обеспечении безопасности России в условиях применения противником военно-социальных практик игрового содержания в политической сфере должны быть направлены на выявление и исключение из нее акторов, преследующих цели и результаты, угрожающие самостоятельности и независимости внешне- и внутривнутриполитического курса страны посредством деструктивных для государства процессов и практик. Вместе с тем основные направления должны охватывать как внутреннюю, так и внешнюю политику.

Во внутренней политике необходимо своевременно выявлять информационные, правовые и финансовые способы деятельности политических сил, которые являются выразителями интересов западных элит, и препятствовать их распространению, а также исключить западные политические практики театрализации (выборов, процесса законотворчества и т.п.), манипуляции (электоральными массами, общественным мнением и т.п.), «очернения» имиджей политических деятелей, подмену «прав государства» «правами человека», насаждение толерантности как принципа политических отношений и т.п.; осуществлять разработку и внедрение патриотичной, православной и социально-ориентированной идеологии, позволяющей консолидировать политические силы и российское общество против западных агентов влияния и т.п. структур; совершенствовать партийную систему государства и усилить ориентацию в деятельности партий на консолидацию российского общества, улучшение его материального благосостояния, повышение качества здравоохранения и т.д.; вести борьбу с коррупцией (как одним из условий успешности деструктивных игровых воздействий извне) и т.д.

Во внешней политике основные усилия по противодействию военно-социальным практикам Запада должны осуществляться на основе Концепции

внешней политики Российской Федерации¹. Помимо этого к конкретным направлениям противодействия игровым военно-социальным практикам англосаксов необходимо отнести: препятствование «очернению» образа России в форме укрепления международных связей, санкционному давлению Запада, расширению поводов для санкций (уничтожение Боинга-747 МН-17 над Донбассом, «дело Скрипалей», «Керченский инцидент» и т.п.), сворачиванию сотрудничества с США и другими западными странами по научным, культурным и промышленным направлениям; наращивание диалога с США и другими западными странами по общим вызовам и угрозам; недопущение сворачивания сотрудничества по взаимовыгодным направлениям; повышение эффективности мер сдерживания НАТО и т.п.²

Особое внимание необходимо обратить на необходимость недопущения такой деструктивной игровой военно-социальной практики, как «тактическое» партнерство, под которое попадают как союзы с рядом славянских стран (Болгария, Венгрия и т.д.), так и альянсы с англосаксами (Англией, США и др.)³.

Под «тактическое» партнерство в определенной степени попадает современное тесное взаимодействие Китая с Российской Федерацией⁴. Так,

¹ См.: Концепция внешней политики Российской Федерации (утверждена Президентом Российской Федерации ВВ. Путиным 30 ноября 2016 года). URL: www.mid.ru/foreign_policy/news/-/asset_publisher/cKNonkJE02Bw/content/id/2542248 (дата обращения: 26.10.2018).

² См.: Внешняя политика России: взгляд в 2018 год. URL: <http://russiancouncil.ru/forecast2018> (дата обращения: 26.10.2018).

³ Так, партнерские отношения с англосаксами имели место в самые сложные моменты советской (российской) государственности (Вторая мировая война, 80-90 гг. XX века) и были выгодны, в первую очередь, последним. В то же время в рамках данного сотрудничества СССР нес на себе самое тяжелое бремя по разгрому немцев, а в 80-90 гг. XX века результатом данного партнерства стали разрушительные последствия для российской экономики (спад экономики, обнищание населения, отток ресурсов, «грабительская» приватизация и т.д.). В данной связи будет подтверждающим высказывание генерала русской армии периода Первой мировой войны, военного разведчика, специалиста в области геополитики Алексея Вандама (Едрихина): «Хуже вражды с англосаксом может быть только дружба с ним».

⁴ У «тактического» партнерства Китая с Россией присутствует ряд противоречивых источников. Тенденции к сближению Китая с Россией обусловлены агрессивной экономической и военной политикой США, недостаточной военной оснащенностью по

политическая и военно-политическая стратегия Китая¹ в общении с миром вообще и Россией в частности² основана на особой игровой методологии, которая представлена стратагемным мышлением³. В данной связи основными оборонительными направлениями должны стать акты в духе китайской

сравнению с Российской Федерацией и США, энергетическими возможностями России и т.п., а источником будущего противостояния – наличие пока не выраженных на дипломатическом уровне территориальных претензий. Так, в 2013 году правительственная китайская газета Wenweipo опубликовала статью «Шесть войн, в которых Китай должен участвовать в следующие 50 лет». Все запланированные войны – объединительные: с Тайванем (2020-2025 гг.), возвращение острова Спратли (2025-2030 гг.), Южного Тибета (2035-2040 гг.), островов Дяоюйдао (Сенкаку) и Рюкю (2040-2045 гг.), объединение с Внешней Монголией (2045-2050 гг.) и **возврат российских земель (2055-2060 гг.)** (См.: Шесть войн, в которых Китай должен участвовать в следующие 50 лет // Военное обозрение. – 19 октября 2013 года.

¹ Данная стратегия берет свое начало в традициях китайской внешней политики, начиная с эпохи Цинь Шихуанди (259 г. до н.э. – 210 г. до н.э.), который использовал политику построения как «вертикальных», так и «горизонтальных» союзов (являющихся теоретической основой современной практики «тактического» партнерства) накануне агрессии против противников Китая, которые представлены в военно-теоретическом труде Сунь-Цзы («Самая лучшая война – разбить замыслы противника; на следующем месте – разбить его союзы; на следующем месте – разбить его войска»), трактате «Тридцать шесть стратагем» (стратагема «Убить чужим ножом»: используй друга, чтобы убить врага; «Осадить Вей, чтобы спасти Чжао»: разделить врагов и т.д.). Именно с той эпохи формируется понятие «мягкой силы».

² Так, академик В.С. Мясников почти два десятка лет работал с дипломатическими документами Китая, относящимися к империи Цин. Он изучал взаимоотношения Китая с Русским государством в XVII веке. Владимир Степанович обратил внимание на особую закономерность в построении отношений. И, наконец, он нашел один необычный документ, название которого открыло тайну дипломатии Китая. «Стратегические планы умирения русских» – так именовалась стратагема, которую реализовывал китайский император. Конечная цель ее – это вытеснение русских из Приамурья (См.: Чаепития в Академии: Секретное оружие Востока (Интервью с академиком В.С. Мясниковым). URL: https://www.pravda.ru/science/academy/18-05-2011/1077158-chaeptite_myasnikov-0/ (дата обращения: 18.12.2018).

³ Тридцать шесть китайских стратагем (игр), о которых запад узнал только в 1970 году благодаря русскому ученому-синологу Владимиру Мясникову и швейцарцу Харро фон Зенгеру, представляют собой шесть способов достижения целей политических практик: имитационные игры – создание иллюзорной действительности («Из ничего сотворить нечто», «Притвориться глупцом не теряя головы», «Украсить сухое дерево искусственными цветами»); маскирующие игры, их цель имеющиеся обстоятельства делать скрытыми от взгляда другой стороны («Обмануть императора, чтобы переплыть море», «На востоке поднимать шум, на западе нападать», «Скрывать за улыбкой кинжал»); дезинформирующие игры: о том, что на самом деле неизвестно, сообщается как об известном факте («Бить по траве, чтобы испугнуть змею», «Грозить софоре, указывая на тутовое дерево»); выгодные игры: своевременно используются активно вызванные или случайно создавшиеся условия («Грابتь во время пожара», «В покое ожидать утомленного врага»); игры-уходы, т.е. уклонение от неблагоприятных обстоятельств (См.: Ветренко И.А. Игровые практики в политическом процессе: автореф. дис. ... докт. полит. наук. – Екатеринбург, 2009. – С. 33-34).

стратегии: демонстрация военной силы, не позволяющая усомниться в необходимости добрососедских отношений («Скрывать за улыбкой кинжал»¹, «Пожертвовать сливой, чтобы спасти персик»² и т.п.), анализ и прогнозирование тенденций развития внешне- и внутривластного курса; недопущение численного перевеса между русскими и китайцами на Дальнем Востоке России и т.п.

Основные усилия в обеспечении безопасности России в условиях ведения противником информационной войны, основанной на «постправде» с её методологией языковых³ и рефлексивных игр, необходимо направить на контроль, создание действенных правовых и технических средств воздействия и управления инфосредой, включающей Интернет, телевидение, радио и печатные издания.

В данной связи будет продуктивным опыт Китайской Народной Республики, которая «закрывает» свое интернет-пространство от ряда подконтрольных США социальных сетей (Facebook, Instagram, Twitter и т.д.), телевизионных каналов (CNN), электронных версий газет (New York Times) и

¹ В данной связи актуальным направлением является военное сотрудничество армий Китая и России на уровне учений (Восток-2018, Центр-2019 и т.д.) и военных игр («Танковый биатлон», «Авиадартс» и т.п.), которое показывает преимущество российской техники, тактики и подготовки личного состава.

² Россия уступила Китаю три участка земли общей площадью 337 кв. км: половину острова Большой на реке Аргунь, остров Тарабаров целиком и примерно треть острова Большой Уссурийский на Амуре (См.: Территориальные игры: как Россия расставалась со своими землями. URL: <https://ru.krymr.com/amp/28681682.html> (дата обращения: 03.11.2018)).

³ Основным содержанием языковой игры англосаксов в основе проводимой ими информационной войны против своих геополитических противников (Россия, Иран, Северная Корея и т.д.) является обман, введение в заблуждение, «передергивание» фактов, замалчивание одной информации и гипертрофирование другой и т.д. Таким образом «ведется война ЛЖИ против ПРАВДЫ. Ложь обладает страшной силой. Даже если человек понял, что его обманули, признание этого факта требует ОЧЕНЬ больших усилий. Это самое слабое место, т.к. практически ВСЕ построено на ЛЖИ, а ПРАВДА ВСЕГДА ПОБЕЖДАЕТ ЛОЖЬ. Важно понимать, что США всеми силами пытаются достигнуть МОРАЛЬНОГО ПРЕВОСХОДСТВА, тогда можно делать все, что угодно. Достигают они этого при помощи ЛЖИ (Права человека просто вопиют). В сущности, все могущество США основано на ЛЖИ. Можно смело утверждать США – ИМПЕРИЯ ЛЖИ» (См.: Когнитивная война. URL: <https://oko-planet.ru/politik/politikdiscussions/122730-kognitivnaya-voyna.html> (дата обращения: 12.12.2017)).

т.д.¹. Наряду с этим, необходимо воспользоваться и другими способами и наработками в обеспечении информационной безопасности, апробированными в Китае: борьба с анонимностью в Интернете, создающей условия для информационного, «телефонного» терроризма², способного извне создать препятствия для работы государственных и частных предприятий и организаций (к примеру, многочисленные звонки о заложенных бомбах в городах России с сентября 2017 года); развитая сеть государственных учреждений, осуществляющих технический и идеологический контроль за функционированием и содержанием контента³.

Однако предпринятые попытки закрытия внутреннего информационного пространства не гарантируют полной безопасности от игровых способов современных военно-социальных практик, т.к. может существовать значительное количество «компрадорских» СМИ и интернет-порталов, блоггеров и других внутренних акторов информационной войны. В

¹ Более подробно см.: Кирюшин А.Н. Приоритетные направления обеспечения безопасности России в условиях применения противником игровых форм и способов военно-социальных практик игрового происхождения // Научное мнение. – 2018. – № 3. – С. 17-22.

² В принятых Госсоветом КНР Правилах на провайдеров интернет-услуг возложены обязанности по ведению полного учета всей появляющейся на сайте информации и комментариев, фиксированию времени публикации, регистрационных имен пользователей, интернет-адресов, с которых пользователи выходят в Интернет. Причем эти записи должны храниться в течение 60 дней. Более того, в марте 2015 г. Департаментом информации были приняты «10 правил аккаунтов», согласно которым сайт обязан предоставлять реальные данные и запрашивать у пользователя подтверждение его личности. На практике это значит, что если на сайте есть поле «Имя/фамилия», то клиент обязан подтвердить регистрацию путем предоставления удостоверения личности. Те сайты, которые этого не делают, могут лишиться регистрации (См.: Асфандиаров Б.М. Правовое регулирование использования Интернета в КНР и Вьетнаме // Современное право. – 2005. – № 8. – С. 73-75).

³ Сегодня существует несколько организаций, контролирующих китайский сегмент сети Интернет: во-первых, уже названное выше Министерство промышленности и информатизации КНР, которое несет ответственность исключительно за обеспечение технического функционирования Интернета и информационных технологий; во-вторых, Департамент интернет-безопасности и защиты МГБ КНР; в-третьих, направляющая группа интернет-безопасности ЦК КПК в составе Министерства культуры КНР. Задачи регулирования информационных технологий также возложены на еще одно ведомство – Государственное управление по делам радиовещания, кинематографии и телевидения. Оно ответственно за блокирование интернет-провайдерами на централизованном уровне доступа к порнографическим ресурсам и сайтам, предлагающим азартные игры.

данной связи необходима постоянно совершенствующаяся правовая и техническая база, позволяющая препятствовать деструктивным информационным воздействиям извне. Продуктивной тенденцией в данном направлении является принятие в Российской Федерации законов о СМИ-иноагентах¹, который делает подотчетными финансовые основы их существования и функционирования, а также о фейках² и оскорблении власти³.

Наряду с этим, защита внутреннего информационного пространства невозможна без «возвращения» отечественного Интернета на территорию России. Дело в том, что практически весь российский домен Интернета (корневые сервера адресов с национальным доменом «nazvanie_saita.ru», «nazvanie_saita.su»), корневые сертификаты шифрования паролей находятся в основном в США, Бразилии, Германии, Нидерландах и других западных странах и подконтрольны, в первую очередь, Министерству торговли и Ассоциации бухгалтеров Северной Америки, соответственно⁴. В данной связи велика возможность контроля и редактирования контента и в худшем случае – коллапса информационного пространства Российской Федерации, за которым последует череда промышленных катастроф (на предприятиях, где функционирует система управления и безопасности, разработанная за рубежом и обновляемая из внешних информационных ресурсов), крах финансовой системы («завязанной» на сертификаты шифрования Ассоциации

¹ См.: Федеральный закон от 25 ноября 2017 г. N 327-ФЗ «О внесении изменений в статьи 10.4 и 15.3 Федерального закона «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» и статью 6 Закона Российской Федерации «О средствах массовой информации»». URL: <http://ivo.garant.ru/#/document/11900239/paragraph/19333/doclist/0/selflink/0/context/> (дата обращения: 13.12.2017).

² См.: Федеральный закон от 18 марта 2019 года N 31-ФЗ «О внесении изменений в статью 15 Федерального закона «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» // Российская газета. – 20 марта 2019 года.

³ См.: Федеральный закон от 18 марта 2019 года N 30-ФЗ «О внесении изменений в статью 15 Федерального закона «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» // Российская газета. – 20 марта 2019 года.

⁴ См.: Ашманов И.С. Новый виток цифровой колонизации России. URL: <https://youtu.be/uuwQCPsOLwU> 4 - 5 мин (дата обращения: 13.11.2018).

бухгалтеров Северной Америки) и т.д. В данной связи актуальным оборонительным направлением противодействия военно-социальным практикам англосаксов в информационной среде должно являться полное возвращение технической основы российского сегмента Интернета на ее территорию. В этой связи продуктивным шагом является открытие с 5 ноября 2009 года национального кириллического домена верхнего уровня «название_сайта.рф», серверы которого находятся на территории России. Однако масштабы распространения данного домена пока не позволяют конкурировать с доменами «.ru» и «.su».

В то же время, «помимо контроля за доступом к внутренней инфосфере России со стороны заинтересованных акторов, остается возможность влияния на общественное сознание с помощью газет, кино и развлекательных передач, которые в неявном виде содержат в себе аспекты информационного влияния на стереотипы, ценностные суждения, шаблоны поведения и другие повседневные практики россиян»¹. В таком случае в интересах «девестернизации» отечественных масс-медиа и их продукции необходимо повысить долю отечественных передач просветительского, документального характера на телевидении, производство и качество российских фильмов патриотической направленности, ввести для российских кинотеатров фиксированный процент проката отечественного кино, превышающий зарубежный, создать в Интернете патриотичную блогосферу и т.п.

Основные усилия в обеспечении безопасности России в условиях организации и осуществления геополитическим противником «цветных» революций, «революций 2.0» и гибридных войн должны сочетать акты противодействия информационному воздействию в социальных сетях, СМИ²

¹ См.: Кирюшин А.Н. Приоритетные направления обеспечения безопасности России в условиях применения противником игровых форм и способов военно-социальных практик игрового происхождения // Научное мнение. – 2018. – № 3. – С. 18-19.

² В данной связи будет продуктивным использовать имеющиеся технологии и механизмы, разработанные и внедренные И.С. Ашмановым. К примеру, поисковый сервис Крибрум, объектом которого являются социальные сети и СМИ. Данный поисковик выкачивает огромные объемы данных (твиты, ретвиты, сообщения, ссылки и т.д.), анализ

и т.д. с отражением организованных и неорганизованных действий противника.

«Особую опасность для российского общества составляет угроза осуществления «цветных» революций, создание благоприятного фона для которых выполняет информационная война с использованием методик аксиологической деконструкции («расшатывается» значимость национальных ценностей, осуществляется их подмена либеральными, навязываются сомнительные идеалы существования, потребления и т.п.), импринтинга (циклическое воспроизведение антигосударственных лозунгов («Россия без Путина!» и т.п.), слоганов («Кто не скачет, тот москаль!» и т.п.) и других способов воздействия»¹.

Борьба с «цветными» революциями, «революциями 2.0» должна быть комплексной и осуществляться по нескольким направлениям:

финансовая «разведка» каналов и активов поддержки извне, а также выявление акторов (организаторов и активных участников) протестных действий; аналитическая и прогностическая деятельность, ориентированная на выявление признаков подготовки, определение совокупности сил и органов управления будущими политическими акциями и т.д. в целях купирования или демпфирования начала «цветной» революции различными способами²; правовые аспекты борьбы с «цветными» революциями должны

которых позволяет увидеть аккаунты-боты, их количество и активность, источник фейковых новостей и заказчиков последних, зафиксировать начало информационной операции и т.д. (См.: Ашманов И.С. Современные информационные войны. URL: <https://youtu.be/skFc6OeU8rs> (дата обращения: 15.01.2019); Ашманов И.С. Социальные сети – орудие информационной войны. URL: <https://youtu.be/DwLrR34E840> (дата обращения: 15.01.2019); Ашманов И.С. Оцифрованный опиум. URL: <https://youtu.be/Ixv3-FnoHrc> (дата обращения: 15.01.2019) и т.д.).

¹ См.: Кирюшин А.Н. Приоритетные направления обеспечения безопасности России в условиях применения противником игровых форм и способов военно-социальных практик игрового происхождения // Научное мнение. – 2018. – № 3. – С. 18-19.

² Так, у экспансии англоязычной музыки есть глубоко завуалированный подтекст, закрепленный в их военно-социальных практиках. Дело в том, что с середины 1970-х годов, а точнее с феномена Битлз, начинается совершенно другая музыка, сильно отличающаяся от предыдущих традиций. Причем симптоматично, что когда нужно было запустить процесс революции 1968 г., то работала рок-музыка – 160 ударов в минуту. А

заключаться в принятии законов и подзаконных актов по предупреждению последней, направленной на ужесточение мер против организаций и лиц, уличенных в подготовке и подстрекательству к протестным движениям; разъяснительная работа через официальные СМИ истинных причин, акторного состава, подлинных целей, средств и возможных пагубных последствий деятельности оппозиции и т.п.

Техническая специфика проблемы борьбы с искусственно организованными волнениями должна заключаться в «ограничении (по времени или территории) вплоть до полного отключения мобильной сети и Интернета в целях нейтрализации систем «твиттерного» управления протестными движениями, а также блокирование СМИ-иноагентов, блоггеров оппозиции, призывающих к свержению государственной власти и т.д». ¹ В данной связи будет продуктивным учет успешного опыта купирования «цветной» революции (революции «зонтиков») в Гонконге².

Необходимо отметить, что неэффективность реализации данных направлений может привести к перерождению «цветной» (или «твиттерной»)

когда нужно было пригасить – начался стиль диско, итальянская музыка. А стиль диско – это ровно 72 удара в минуту. Это великолепная психофизическая манипуляция большими массами (См.: Фурсов Андрей. Мировой кризис 24.03.2016. URL:<http://rusnov.ru/andrej-fursov-mirovoj-krizis-24-03-2016/> (дата обращения: 19.12.2017)). Советские контрмеры подобной звуковой формы управления отразили понимание ее сущности и специфики функционирования: во времена глобальных трансформаций и потрясений по главным телевизионным каналам страны показывали «Лебединое озеро».

¹ См.: Кирюшин А.Н. Приоритетные направления обеспечения безопасности России в условиях применения противником игровых форм и способов военно-социальных практик игрового происхождения // Научное мнение. – 2018. – № 3. – С. 17-22.

² Так, место сбора протестующих было огорожено, осуществлялся досмотр подвозимых вещей (в частности, были предотвращены попытки ввоза арматуры митингующим), запрещен ввоз палаток, еды, воды, отключен Wi-fi, ограничено электроснабжение, отсутствовала инфраструктура, обеспечивающая жизнедеятельность. Параллельно вычислялись помощники митингующих из числа снабжающих их водой, питанием. После волнений бизнес организаций, осуществлявших питание митингующих, был признан нежелательным и последние подвергались жестким проверкам и разорительным штрафам за нарушения. Позже были выявлены профессора британского происхождения, которые поощряли отсутствие на своих занятиях студентов из числа митингующих и не ставили им прогулы. Впоследствии данных профессоров уволили, а некоторые из отсутствовавших студентов получили реальные сроки заключения (См.: Руслан Карманов про Китай и мифы (Часть 2). 17-26, 29-31 мин. URL: <https://youtu.be/ZY-P771EhLA> (дата обращения: 10.08.2019)).

революции в гибридную войну посредством поддержки борьбы внутренней оппозиции за права человека, против коррупции и т.п. внешними регулярными силами потенциального противника.

В данной связи следует уделять особое внимание вскрытию действий противника¹ по: выявлению экстремистских общественных групп и политических объединений, способных участвовать в планируемых акциях ненасильственного, а затем и силового характера, вплоть до гражданской войны; подготовке лидеров, способных возглавить политический протест, имеющий конечной целью государственный переворот; обучению в специализированных лагерях полевых командиров и боевиков для силовых акций, организации мобилизационных пунктов за рубежом и маршрутов перебросок наемников; поддержке экстремистских элементов в оппозиции и ее экспансии в регионы, прежде всего, за счет координированного использования контролируемых оппозицией электронных отечественных и зарубежных СМИ и т.п., завоевания поддержки со стороны международных организаций и международной общественности; организации сетевых структур управления подрывными действиями, снабжения, связи и мониторинга обстановки.

Наряду с этим, необходимо дополнить отмеченные направления рядом мер сугубо военно-научного и военно-педагогического характера, ориентированного на подготовку качественного кадрового ресурса, способного обеспечить разработку и реализацию стратегии противодействия заключительным фазам «цветной» («твиттерной») революции и гибридным войнам: совершенствование возможностей военной науки и образования в сфере технологий прогнозирования нестабильностей и военных угроз вблизи границ России, опираясь на технологии компьютерного моделирования; разработка методик предупреждения и борьбы с гибридными войнами посредством теории игр и принятия решений и т.д.

¹ См.: Бартош А.А. Стратегия и контрстратегия гибридной войны // Военная мысль. – 2018. – №10. – С. 5-20.

Таким образом, учитывая недостаточные возможности современной Российской Федерации в области геополитического противостояния с Западом, в настоящее время необходимо придерживаться ряда отмеченных оборонительных направлений обеспечения её безопасности в условиях применения глобальным оппонентом игровых военно-социальных практик в основных сферах жизнедеятельности российского общества.

4.2. Основные превентивные и контрнаступательные направления развития отечественных военно-социальных практик в рамках обеспечения национальной безопасности Российской Федерации

Контригровые (превентивные и контрнаступательные) военно-социальные практики акторов Российской Федерации, призванных обеспечивать ее национальную безопасность, должны осуществляться преимущественно в сферах жизнедеятельности общества глобальных оппонентов. Наряду с этим, необходимо отметить неоднозначность статуса и ограниченность применения превентивных отечественных военно-социальных практик в силу подавляющего доминирования моделей, методов, средств, алгоритмов и стереотипов действий глобального противника во всех социальных сферах (за исключением, военной), как внутри России, так и за рубежом.

Приоритетные контрнаступательные и превентивные направления отечественных игровых военно-социальных практик в духовной сфере глобального оппонента необходимо рассматривать в рамках: продвижения и популяризации в западной (преимущественно, англосаксонской) среде российской духовной идентичности на информационном, образовательном, художественном и т.п. уровнях в рамках межгосударственных (Год России в Италии в 2017 году, Год России в Японии в 2018 году и т.д.) и региональных взаимодействий; организации и проведения международных спортивных

(Олимпийские игры в Сочи в 2014 году, Чемпионат мира по футболу в 2018 году и т.п.), культурных (конкурс военных оркестров «Спасская башня», гастроль Большого театра и т.д.) и т.п. мероприятий, позволяющих познакомить иностранных гостей с духовными ценностями, традициями и бытом России, и тем самым сформировать ее положительный образ; критики западных духовных ценностей, стереотипов мышления, идей и практик за рубежом в рамках работы международных организаций (ООН, ПАСЕ и т.д.), посредством кинематографии¹ и другими возможными средствами.

К наиболее эффективным отечественным контрнаступательным направлениям военно-социальных практик в экономико-финансовой сфере целесообразно отнести: формирование единого экономического и финансового мирового пространства, исключая главного нефtedоллара, англосаксонских финансовых механизмов и инструментов; разработку и внедрение альтернативных экономических основ и моделей² социального существования³, ориентированных на достижение

¹ Летят журавли (1957), Иваново детство (1962), Андрей Рублев (1966), А зори здесь тихие (1972), Москва слезам не верит (1979), Американская дочь (2005), театральные постановки произведений Ф.М. Достоевского («Преступление и наказание», «Братья Карамазовы», «Записки из подполья» и т.п.).

² Централизованное планирование и перераспределение национального дохода; отказ от ссудного процента; отказ от конкуренции с переходом к модели «кооперативного выигрыша» (как это доказал нобелевский лауреат по экономике 1994 года Дж. Нэш); безденежные модели создания стоимости (См.: Катасонов В.Ю. Международная торговля без денег. URL: http://communitarian.ru/publikacii/ekonomika/mezhdunarodnaya_torgovlya_bez_deneg_15052014/ (дата обращения: 29.10.2018)), основанные не на трансакциях купли-продажи, а на ресурсных трансакциях фондирования (складчины) и т.д. (И.А. Козырев).

³ По мнению Ю.К. Плетникова, в современную эпоху явно обозначилась тенденция диалектического самоотрицания капитализма. В диалектико-материалистическом понимании социализм не сводится лишь к простому антикапитализму. Общественное развитие невозможно без исторической преемственности. Но эта преемственность в данном случае не имеет ничего общего с конвергенцией капитализма и социализма – конструированием некоего «гибридного общества». Она реализуется через диалектическое «снятие» – включение в новую общественную систему предшествующих социальных достижений в преобразованном и подчиненном виде. Поэтому социализм выступает в историческом процессе как посткапитализм. Особую роль в самоотрицании капитализма как общественной системы играет формирование общественно-экономического уклада трудовой коллективной собственности (См.: Плетников Ю.К. Социалистическая

материального и духовного благополучия большинством, а не избранными членами общества, элитой; разработку и поддержание в готовности к применению информационных средств и инструментов, способных разрушить глобальные финансовые каналы связи, работу платежных систем и т.д. англосаксов, а также создание альтернативных информационных средств, каналов связи, независимых фондовых рынков и т.д., защищенных от воздействия противника, и способных функционировать на фоне разрушения финансово-экономической инфосреды англосаксов и т.д.

Следующей сферой, в которой необходимо выработать основные направления использования контригровых военно-социальных практик, является внешнеполитическая.

Во внешней политике к основным направлениям контрнаступательных военно-социальных практик России против геополитического оппонента необходимо отнести: активную внешнеполитическую деятельность по формированию и упрочению связей внутри политических (ШОС) и военно-политических союзов (ОДКБ), находящихся в оппозиции к англосаксонским альянсам; сохранение территориальной целостности и суверенитета России и ее союзников в условиях дестабилизации мировых политических процессов англосаксами, опираясь на демонстрацию военной мощи в рамках боевых действий в Сирийской Арабской Республике, учений, выставок и т.п.; конструктивное воздействие на общемировые процессы в ранге миротворца (в Абхазии, Донецкой и Луганской областях, Сирии, Ливии и т.д.); проведение активной внешней политики, ориентированной на развитие и продвижение на международную арену экономических отраслей и проектов, обладающих потенциалом противодействия влиянию геополитического оппонента в регионах («Северный поток-2», «Турецкий поток», строительство АЭС, гуманитарная помощь и т.п.); формирование партнерских и взаимовыгодных отношений со странами, граничащими с

альтернатива капитализму. URL: https://library.ua/m/articles/view/СОЦИАЛИСТИЧЕСКАЯ-АЛЬТЕРНАТИВА_КАПИТАЛИЗМУ (дата обращения: 17.11.2018)).

США, Великобританией и их союзниками, являющимися геополитическими оппонентами последних (Куба, Северная Корея и т.д.); развитие и совершенствование военной организации государства, участие в проведении учений за рубежом, укрепление боевого содружества в рамках военных игр («Танковый биатлон», «Авиадартс» и т.д.), совместных миротворческих операциях и т.д.; создание внешнеполитического органа и совершенствование системы защиты прав и интересов граждан за рубежом и т.д.

В рамках военно-социальных практик игрового содержания, пронизывающих все сферы жизнедеятельности общества, ведущее место среди которых занимает информационная война, основные контрнаступательные направления должны обуславливаться ориентацией российского общества на борьбу с «постправдой», навязываемой англосаксами в рамках глобального коммуникативного пространства.

При ведении информационной войны против англосаксов необходимо не уподобляться оппоненту в его практиках использования «грязных» приемов и методов (аксиологическая деконструкция, обман, влияние на подсознание, манипуляция общественным мнением, подмена понятий, создание и навязывание мифов, «наклеивание» ярлыков и т.п.). Коренное отличие информационной войны российского образца от западного заключается в ориентации на поиск истины, развенчание лжи, обмана, подтасовок, «фейков», предупреждение постановочных акций противника и других «грязных» приемов геополитических оппонентов¹, а также представление широкой общественности подлинной картины мира с ее

¹ В данной связи нельзя согласиться с максимой западных СМИ и политики англосаксонского образца, высказанной фантастом Робертом Шекли, полагавшем «самым обидным, что в информационной войне всегда проигрывает тот, кто говорит правду. Он ограничен правдой, а лжец может нести что угодно». Между тем ложь в конечном итоге чревата разоблачением и потерей доверия к ее актору. Ложь дорого обходится ее субъекту еще и в материальном плане: она требует затрат как на оплату лжецов, так и на постановочные действия, «круглосуточное» убеждение в СМИ и т.п. Иными словами, искусственность лжи исчерпаема, дорога, рано или поздно разоблачаема и не является прочным основанием для стратегической победы в информационном противоборстве.

актерами, их скрытыми действиями, средствами и подлинными целями¹, как в СМИ, так и в ООН и на других международных площадках.

Между тем раскрытие широкой общественности наиболее глубоких и прагматичных мотивов и целей глобальных игроков англосаксонского происхождения нуждается в широкой информационной телевещательной сети, которая должна быть представлена по большей мере в медиа-пространстве США, а также ее союзников (Великобритании, Канады, Франции, Германии и др.) Продуктивной тенденцией в данном контексте является функционирование за рубежом каналов «Russia Today» и «Sputnik», обладающих популярностью, признанной даже англосаксами². В то же время, «англосаксы не комментируют подлинные причины популярности: особый взгляд, отличный от информационного, однобокого и не блещущего разнообразием, мнения американских СМИ, а также логическая стройность преподносимой информации, ее подлинность и фактологическая насыщенность. Причем даже англосаксонские органы, контролирующие деятельность СМИ, не могли уличить российские иновещательные компании

¹ Например, пресс-конференции официального представителя Министерства обороны генерал-майора Конашенкова И.Е. о деятельности ВКС в Сирийской Арабской республике, а также официального представителя МИД РФ Марии Захаровой о внешнеполитической обстановке в мире и отношении к ней России и т.д.

² «Один из первых звоночков для «вашингтонского обкома» прозвучал в 2011 году – через 6 лет после создания российского международного вещательного канала RT. Тогдашняя госсекретарь Хиллари Клинтон на слушаниях в Конгрессе констатировала: США проигрывают информационную войну, основными конкурентами американских СМИ, по ее словам, являются арабский телеканал Al Jazeera, китайский CCTV и российский RT. Еще через два года Хиллари Клинтон заявила, что BBG – Совет управляющих по вопросам вещания, контролирующей работу «Голоса Америки», «Радио Свободная Европа-Радио Свобода» и других организаций, вещающих за пределами США, «практически не функционирует». С тех пор финансирование и вещание RT только нарастает, канал на английском, арабском и испанском языках могут принимать 700 миллионов человек, созданы интернет-платформы на французском и немецком. В США RT можно смотреть в свободном кабельном доступе, в том числе во всех крупных отелях, вступил в действие интернет-ресурс «Спутник» на 35 языках. Кризис в российской экономике не стал помехой в развитии изданий, отстаивающих «коренные интересы» и воюющих с «англосаксонскими СМИ» (См.: Москва выигрывает «информационную войну». Как американские СМИ комментируют феномен популярности российских каналов иновещания RT и Sputnik. URL: <https://www.novayagazeta.ru/articles/2016/10/26/70312-moskva-vyigryvaet-informatsionnuyu-voynu> (дата обращения: 19.12.2017)).

во лжи¹. В таком случае необходимо и дальше, несмотря на сопротивление, расширять представительство и увеличивать количество отечественных информационных телевизионных каналов и информационных порталов за рубежом, особенно в англосаксонской инфосреде»². Помимо этого необходимо использовать уязвимости и слабые места информационной системы глобального оппонента в интересах упреждения и нарушения его атак на сферы жизнедеятельности российского общества и т.д.

Следующим важнейшим направлением обеспечения безопасности страны является использование технологий, сочетающих специфические игровые практики с военными в контрнаступательной борьбе как с протестными движениями, «цветными» («твиттерными») революциями, так и в рамках гибридных войн. Так, основные контрнаступательные и превентивные направления³ противодействия протестным движениям, «цветным» революциям, гибридным войнам, наряду с контракциями информационного противоборства, основываются на: упреждающей реакции на возможные угрозы, конфликты, протесты, характер которых позволяет достигать значительных результатов при относительно небольших возмущающих воздействиях (яркий пример – воссоединение с Крымом); пресечении попыток НАТО добиться превосходства в Европе за счет наращивания военного давления, размещения оперативных и стратегических

¹ Так, российские дипломаты постоянно указывают на тот факт, что «медиакруги Великобритании знакомы с результатами проверки британским государственным медиарегулятором Ofcom (Управление по коммуникациям) деятельности Russia Today (RT) и информагентства Sputnik. Доподлинно известно, что под определение «недостоверность» не попал ни один из информационных продуктов, выпущенных сотрудниками этих российских медиакомпаний. В то время как The Times регулярно уличается в распространении «фейковых» новостей» (См.: МИД России прокомментировал статью The Times о RT и Sputnik. URL: <https://russian.rt.com/world/news/391631-mid-rossii-the-times-rt-sputnik> (дата обращения: 19.12.2017)).

² См.: Кирюшин А.Н. Приоритетные контрнаступательные направления обеспечения безопасности России с опорой на игровые способы военно-социальных практик // Военный академический журнал. – 2018. – № 1(17). – С. 85.

³ См.: Бартош А.А. Гибридная война: переход от неудач к победам // Независимое военное обозрение. – 1 июня 2018 года. URL: http://nvo.ng.ru/realty/2018-06-01/1_998_hybrid.html (дата обращения: 25.11.2018).

наступательных вооружений на угрожаемых направлениях; сосредоточении главных усилий на приграничных с Россией направлениях (в первую очередь, на Украине, в Прибалтике, в Грузии), которые могут использоваться в качестве баз для будущих вторжений на фоне возможной внутренней региональной нестабильности; оснащении Вооруженных сил России новыми видами оружия и военной техники, позволяющими быстро и эффективно реагировать на действия вооруженных группировок, разведывательно-диверсионных групп, протестных акций оппозиционно настроенных групп мирного населения и т.п.

Помимо этого нуждается в дальнейших военно-научных исследованиях разработка теоретических основ применения приемов и способов контрнаступательных военных практик, использующих эвристические аспекты игровых практик в организации и ведении боевых действий, в том числе и в рамках гибридных войн. Так, в Военном учебно-научном центре Военно-воздушных сил «Военно-Воздушная академия им. проф. Н.Е. Жуковского и Ю.А. Гагарина» (г. Воронеж) осуществляются детальные теоретические исследования¹ возможностей практической реализации идеи

¹ См.: Казаков В.Г., Кирюшин А.Н. Комплексное управление боевыми действиями // Военная мысль. – 2013. – №7. – С.61-67.; Кирюшин А.Н. Рефлексивные игры в военном деле // Аспекты информационного противоборства: сборник работ ЦАТУ. – М., 2013. – С.327-334.; Казаков В.Г., Кирюшин А.Н. Рефлексивные процессы в противоборстве тактического уровня // Академические Жуковские чтения. Тактика ВВС [текст]: сб. науч. ст. по материалам Всероссийской НПК (20-21 ноября 2013 г.). – Воронеж: ВУНЦ ВВС «ВВА», 2013. – С.37-41.; Kazakov V.G., Lazukin V.F., Kiryushin A.N. Double-Track Control over Combat Action // Military Thought. – 2014. – № 2. – P. 136-144.; Казаков В.Г., Кирюшин А.Н., Лазукин В.Ф. Способ комплексного управления боевыми действиями // Военная мысль. – 2014. – № 5. – С. 54-60.; Казаков В.Г., Кирюшин А.Н. Комплексное управление боевыми действиями // Вестник Академии военных наук. – 2015. – № 4. – С. 36-41.; Казаков В.Г., Кирюшин А.Н. Теория и практика применения рефлексивных игр в военном деле // Вестник Военной академии Республики Беларусь. – 2015. – №4(49). – С. 46-54.; Васильев Г.А., Казаков В.Г., Кирюшин А.Н., Тараканов А.Ф. Рефлексивное управление противником: теоретические основы и математические модели принятия решений. – Воронеж, 2019. – 140 с и т.д.

комплексного управления боевыми действиями¹, которая представляет собой сочетание рефлексивных игровых практик с сугубо военными.

В истории военной мысли и современной отечественной военнo-научной литературе² постоянно присутствует обращение к процессу и поиску возможностей управления противником с помощью технологий рефлексивного управления. В рамках данной проблематики используется иной ракурс исследования проблем управления³. Проблема скрытого («мягкого») управления, решаемая некоторыми исследователями, вынуждала их типологизировать процессы управления на *административные* и *рефлексивные*⁴. Однако сторонники подобной точки зрения (П.И. Третьяков и др.) акцентировали внимание только на процессах рефлексивного управления

¹ Под комплексным управлением боевыми действиями целесообразно понимать обобщенный, синхронизированный и непротиворечивый процесс управления как подчиненными силами (средствами), так и создание возможностей управления силами (средствами) противника в вооруженном противоборстве тактического уровня.

² См.: Авилов А.В. Рефлексивное управление. Методологические основания: Монография. – М., 2003. – 201 с.; Новиков Д.А., Чхартишвили А.Г. Рефлексивные игры. – М., 2003. – 192 с.; Губанов Д.А., Новиков Д.А., Чхартишвили А.Г. Социальные сети: модели информационного влияния, управления и противоборства. – М., 2008. – 228 с.; Цырельчук Н.А., Цырельчук И.Н., Цырельчук Н.Н. Рефлексивное управление: монография. – Минск, 2008. – 512 с.; Усов В.Н. Рефлексивное управление: философско-методологический аспект: монография. – Челябинск. – 220 с.; Чаусов Ф.С. Рефлексивный подход в управленческой деятельности. – СПб., 2008. – 286 с.; Леоненко С. Рефлексивное управление противником // Армейский сборник. – 1995. – №8. – С. 27-31.; Чаусов Ф. Основы рефлексивного управления противником // Морской сборник. – 1999. – №9. – С. 11-15.; Ионов М. Управление противником // Морской сборник. – 1995. – №7. – С. 29-31.; Махнин В.Л. Рефлексивные процессы в военном искусстве: историко-гносеологический аспект // Военная мысль. – 2013. – №2. – С. 31-44 и т.д.

³ Так, аксиоматичным является понимание сущности управления как целенаправленного воздействия управляющей подсистемы на управляемую с целью достижения определенного результата. В таком случае общепринятым, но в то же время препятствующим дальнейшему изучению и практическому применению, содержанием процессов управления боевыми действиями в широком смысле является признание за последними легитимности (субординационности) только лишь в отношении тех войск (сил), которые находятся в непосредственном подчинении. Иначе говоря, под управлением, в общепринятом смысле, понимается управление только лишь подчиненными воинскими формированиями, устройствами, машинами и т.д., поскольку «интеллект лица, принимающего решение с противоборствующей стороны достаточно долго считался неконтролируемым фактором» (См. Махнин В.Л. Рефлексивные процессы в военном искусстве: историко-гносеологический аспект // Военная мысль. – 2013. – №2. – С. 33).

⁴ См.: Третьяков П.И. Практика управления современной школой (опыт педагогического менеджмента). – М., 1995. – 200 с и др.

в содружестве¹, между тем областью данного направления является рефлексивное управление в вооруженной борьбе². Учитывая тот факт, что в военном деле процесс управления имеет свои особенности, так как преследует деструктивные цели (уничтожение, устранение, причинение вреда противнику и т.д.), целесообразнее использовать термин «*командное управление*» (Ф. Чаусов).

Наиболее вероятными процессами, совмещающими акты командного и рефлексивного управления боевыми действиями, являются *процесс принятия решений* вообще и *замысел боевых действий* (как содержащий конкретную управляющую информацию) в частности.

Важнейшим моментом, определяющим практическую реализацию комплексного управления боевыми действиями, является формирование способа последнего как последовательности увязанных по месту, времени и целям действий командного и рефлексивного характера. Объединенные и когерентные друг другу способы командного и рефлексивного управления в контексте комплексного управления боевыми действиями могут заменить способ выполнения боевой задачи, формируемый в замысле решения на боевые действия (см. рисунок 4). Вместе с тем назрела настоятельная необходимость, опираясь на симулякративную специфику инструментов рефлексивного управления, проиллюстрировать сопряжение последних с элементами командного управления на временной шкале, как на этапе подготовки к ее выполнению, так и в ходе выполнения боевой задачи (см. рисунок 5). В этой связи, предлагается рассмотреть временные и содержательные аспекты данного сопряжения на примере управления при подготовке и

¹ Тем не менее, рефлексивное управление в содружестве, т.е. подчиненными воинскими формированиями, так же должно иметь место в деятельности военачальника, поскольку именно ему принадлежит роль фактора, стимулирующего как поддержание высокого боевого духа, уверенности в победе (и других факторов духовного характера), так и высокой мотивации, твердости и целенаправленности в выполнении боевых задач, которые отданием боевого приказа или распоряжения автоматически не появляются.

² См.: Дружинин В.В., Конторов Д.С. Вопросы военной системотехники. – М., 1976. – 220 с.

выполнении боевых задач воинскими формированиями. Под каждый из элементов способа комплексного управления боевыми действиями выделяются соответствующие силы и средства, обеспечивающие реализацию упорядоченной совокупности приемов командного и рефлексивного управления¹.



Рисунок 4 – Перспективное содержание замысла решения на боевые действия

Для решения задач рефлексивного управления противником целесообразно иметь специально выделенные силы и средства (вооруженные подразделения, а также средства и силы информационного противоборства, контролирующие инфосреду, блогосферу и т.д.).

Вместе с тем следует уделить особое внимание временной градации действий актов командного управления и соответствующих им мероприятий рефлексивного управления противником:

¹ Вопросы разработки и внедрения перспективных способов, в том числе, и способов комплексного управления боевыми действиями представлены в ряде работ автора (См.: Казаков В.Г., Кирюшин А.Н. Проблема определения роли и места научно-педагогического состава военных академий в разработке новых способов боевых действий // Вестник Академии военных наук. – 2017. – №3. – С.34-39).

на этапе непосредственной подготовки за интервал времени с получения боевой задачи до начала ее выполнения силами и средствами рефлексивного управления противником реализуются соответствующие подготовительные мероприятия, создающие благоприятные условия для выполнения боевой задачи в соответствии с выработанным замыслом. В тоже время силы и средства, выделенные на его реализацию, осуществляют подготовительные мероприятия перед началом боевых действий по выполнению боевой задачи;

на этапе выполнения боевой задачи, действия сил и средств рефлексивного управления противником начинают осуществляться синхронно с вступлением в боевые действия сил и средств, непосредственно выполняющих боевую задачу

При этом реализация способа рефлексивного управления противником на этапах непосредственной подготовки и выполнения боевой задачи осуществляется посредством посылок противнику соответствующих информационных пакетов (ИП)¹.

Опираясь на тезис о симулякративной сущности основного инструмента рефлексивного управления – информационного пакета, способ рефлексивного управления противником будет представляться как упорядоченная совокупность посылаемых противнику информационных пакетов в целях создания благоприятных условий для выполнения боевой задачи нашими войсками (силами).

Каждый информационный пакет представляет собой комплекс симулякров несуществующей боевой обстановки, актов боевой и повседневной деятельности и (или) симулякров, скрывающих реально существующую боевую

¹ Под информационным пакетом понимается совокупность сведений, представляющая из себя передачу рисков, уверенности, рефлексивного отображения ситуации, мотивирование, формирование стереотипов, затягивание времени, рассеяние внимания и т.д. Информационный пакет в рамках способа рефлексивного управления реализуется через совокупность симулякров, которые воплощаются как в нерепрезентативной форме (симуляция), так и в репрезентативной форме (сокрытие). Специфика каждого симулякра информационного пакета заключается в его способности быть воспринятым противником с помощью определенных технических средств и способов обработки информации.

обстановку и ее элементы, характеризующие активность наших войск (сил) в процессе боевых действий.

Следующим аспектом осмысления места и роли рефлексивного управления в циклическом процессе действий в вооруженной борьбе, гибридной войне является попытка генерации алгоритма симулякривных действий, осуществляемых как перед, так и в ходе выполнения боевой задачи, и повышающих эффективность последующих действий.

Циклический процесс выполнения боевой задачи в контексте комплексного управления боевыми действиями (см. рисунок 6) начинается с ее получения и последующей оценки обстановки, в ходе которых командир с учетом существующего опыта ведения боевых действий и осуществления мероприятий рефлексивного управления, проводимых по плану старшего начальника, приступает к формированию способа рефлексивного управления одновременно с выработкой способа выполнения поставленной боевой задачи.

Вся имеющаяся информация об обстановке с учетом возможного ее изменения ко времени выполнения боевой задачи подвергается рефлексии в двух существенно различных аспектах¹:

1. Информационной рефлексии подвергаются предположения относительно процесса и результата размышлений командования противника о состоянии и численности наших войск (сил) и возможном замысле на предстоящие боевые действия. Иными словами, целью информационной рефлексии являются выяснение и оценка того объема сведений, которым может обладать противник о наших силах (средствах) и их вероятных действиях. Источником сведений для информационной рефлексии являются результаты анализа имеющихся у противника средств разведки, их типажа, количества и расположения, а также оценки возможностей

¹ См.: Новиков Д.А., Чхартишвили А.Г. Рефлексивные игры. – М., 2003. – С. 12.

противника по комплексной обработке полученной от них информации.

2. Операционная рефлексия¹ направлена на априорное отражение процесса и результата размышлений о принципах и особенностях принятия решений противником в рамках тех сведений, которыми он обладает. Здесь происходит оценка своих возможностей, состояния наших войск (сил) и замыслах боевых действий² и противника, а также принимаются конкретные решения на боевые действия. В данной связи немаловажным является определение факторов, влияющих на процессы принятия решения противником вообще.

Интегральным фактором, определяющим размышления и стиль принятия решения является «когнитивный домен»³, в котором рассматриваются особенности мыслительных процессов и нематериальных свойств (качеств) командования, проблемы морали и боевого духа, уровень и полнота подготовленности личного состава и техники, боевой опыт командиров и т.д.

Итогом информационной и операционной рефлексии должны стать определение лицом, принимающим решение (ЛПР), образа «себя» (своих войск), который сложился у противника, а также перечень возможных реакций на наши действия в соответствии с замыслом.

¹ Термин «стратегическая рефлексия», которого придерживаются отмеченные авторы, был сознательно изменен на «операционная рефлексия», поскольку первый в контексте проблем военного искусства «размывает» процесс исследования тактического по своей сути объекта.

² Дело в том, что процесс принятия любого решения, в том числе и на боевые действия, отражает в себе ряд индивидуальных черт военачальника. Так, широко известен исторический факт о том, что Наполеона в его походах сопровождала картотека, в которой были досье на многих военачальников Европы. Субъективные черты полководца, так или иначе, воплощаются в его решениях: будучи талантливым военачальником и тонким психологом, Наполеон мог предвосхитить поведение и замыслы своего противника, опираясь на сведения из картотеки.

³ См.: Арзуманян Р.В. Кромка Хаоса. Сложное мышление и сеть: парадигма нелинейности и среда безопасности XXI века. – М., 2012. – С. 313.

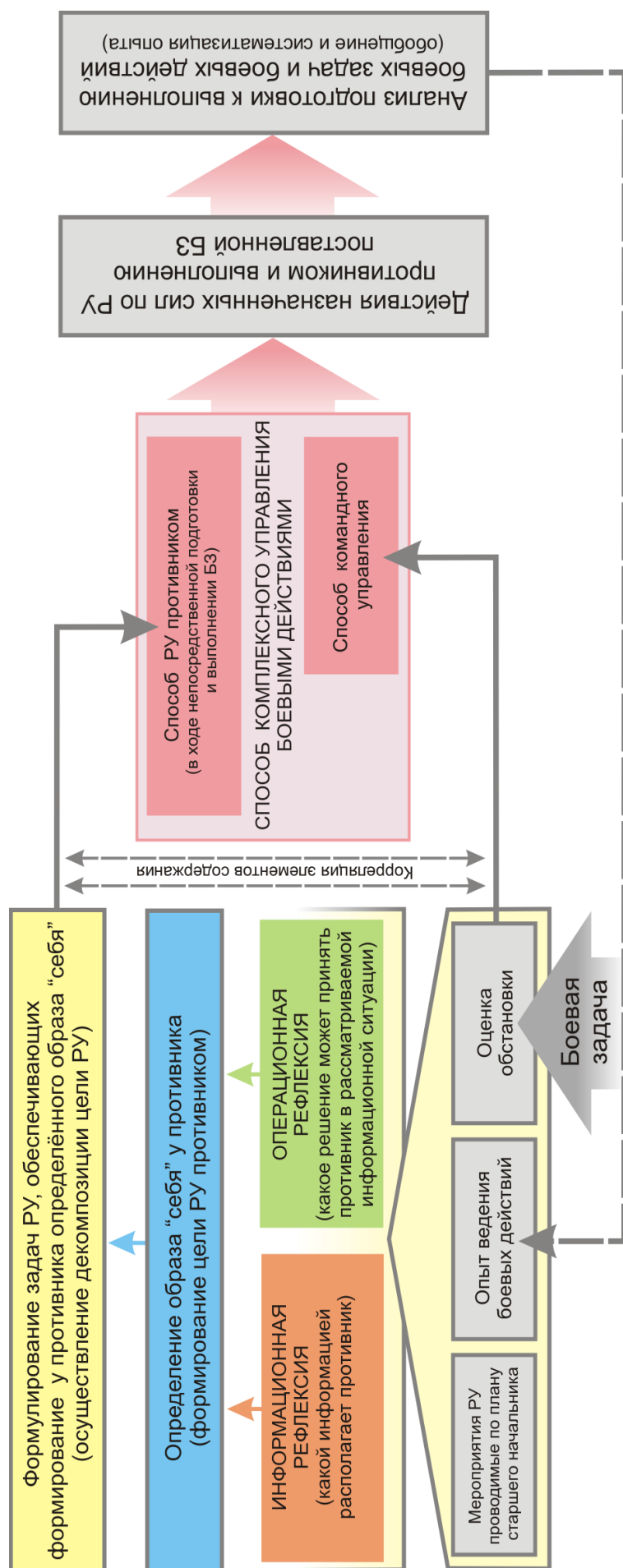


Рисунок 6 – Упрощенная схема цикла выполнения боевой задачи в контексте комплексного управления боевыми действиями

В результате информационной и операционной рефлексии в сознании командира формируется виртуальная картина конкретных боевых действий, максимально приближающаяся к отображению реальной боевой обстановки в том числе и с рефлексивной позиции противника. При этом поле виртуализации боевых действий может быть расширено за счет проведения компьютерного моделирования, обеспечивающего визуализацию образа обстановки и привлечение большего числа лиц боевого расчета для его дальнейшего уточнения и анализа.

Следующим шагом будет определение выгодного образа своих сил и средств, который за счет передачи некоторой совокупности информационных пакетов может быть сформирован у противника. Отталкиваясь от реально существующего образа «себя» и зная тот образ своих сил (средств), который необходим для создания благоприятных условий выполнения боевой задачи, формируется цель рефлексивного управления.

Далее, сопоставляя цель рефлексивного управления с имеющимися в распоряжении командира силами и средствами, последний производит ее декомпозицию и формирует задачи рефлексивного управления, определяет порядок их решения, как до начала боевых действий, так и в ходе выполнения боевой задачи. Таким образом создается так называемый пространственно-временной каркас (хронотоп) мероприятий рефлексивного управления. Для решения каждой задачи рефлексивного управления выделяются силы и средства, реализующие конкретную последовательность информационных пакетов, влияние которых на условия по выполнению боевой задачи также должно быть подвергнуто детальной оценке и согласованию со способом командного управления.

Разработанный путем синхронизации способов командного и рефлексивного управления противником способ комплексного управления кладется в основу замысла решения на выполнение боевой задачи, детализируется в ходе планирования и осуществляется на практике.

Завершающим этапом цикла выполнения каждой боевой задачи является анализ его результатов, предоставляющий ценный фактологический и аналитический материал, который будет использован уже в качестве исходных данных в процессе выполнения следующих боевых задач.

Необходимо отметить, что в зависимости от условий обстановки и специфики поставленной боевой задачи важность элементов рефлексивного управления противником в процессе боевых действий будет в значительной степени изменяться. И при определенных обстоятельствах может даже стать более значимой, чем управление силами, выполняющими боевую задачу. В соответствии с этим, для качественной отработки способа рефлексивного управления противником командиру целесообразно иметь специальную группу (возможно внештатную) в составе боевого расчета, обладающую соответствующей квалификацией по информационно-психологическому противоборству, наделенную обязанностями по разработке и выдаче предложений командиру по использованию конкретных мероприятий рефлексивного управления для их совмещения с действиями командного управления. В таком случае тесная работа боевого расчета обеспечит устранение «шероховатостей» взаимодействия и должна стать залогом повышения эффективности управления боевыми действиями благодаря внедрению комплексности последнего.

Выводы по четвертой главе.

1. Недостаточные возможности Российской Федерации в области геополитического противостояния с Западом актуализируют необходимость разработки и внедрения оборонительных направлений в основных сферах жизнедеятельности российского общества, обеспечивающих ее национальную безопасность в условиях применения глобальным оппонентом игровых военно-социальных практик. Основной задачей данных оборонительных направлений должно стать совершенствование процессов купирования, демпфирования, ослабления и пресечения несиловых военно-социальных практик в духовной,

экономико-финансовой, политической и социальной сферах жизнедеятельности российского общества.

2. Содержание направлений применения отечественных контрнаступательных и превентивных военно-социальных практик имеющимися экономическими, финансовыми, информационными и иными возможностями и средствами России недостаточно для воздействия на сферы жизнедеятельности общества глобального оппонента. Тем не менее, к предлагаемым контрнаступательным и превентивным направлениям необходимо отнести военно-социальные практики, базирующиеся на уменьшении зависимости Российской Федерации от влияния Запада в финансовой, экономической, технологической и других сферах, критическом отношении к действиям глобального оппонента на мировой арене, использовании альтернативных контригровых технологий, нетождественным применяемым англосаксами в духовной и социальной сферах (концептуальная война, когнитивная война, провоцирование социальной напряженности и т.п.) и предполагающих консолидацию сил, заинтересованных в уменьшении влияния англосаксов в мире, скрупулезный выбор времени и объекта нанесения контригрового удара, а также дальнейшую разработку и совершенствование контрнаступательных и превентивных военных практик с весомой долей игровых алгоритмов, повышающих их эффективность. Однако стратегическим направлением отечественных контригровых военно-социальных практик будет являться демонтаж существующего миропорядка, основанного на деструктивных игровых механизмах и практиках, навязанных англосаксами, и построение нового, предполагающего сохранение мира, единение и консенсус в межгосударственных взаимодействиях, верховенство права, формирование справедливого и устойчивого мироустройства и т.п.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В диссертации предпринята попытка социально-философского и военно-прикладного исследования проблемы игры как вида современных социальных практик, направленных на явное (или скрытое) достижение целей и результатов в повседневности посредством коммуникативных средств и методов. Выявлена амбивалентность практических результатов и последствий игры в современных социальных практиках, обусловленная мировоззренческой позицией, мотивами, ценностями и интересами ее акторов, а также полярными аспектами содержания: игра как модель социальной реальности и игра как способ искажения и ухода, отвлечения от действительности.

К наиболее важным **выводам диссертации** необходимо отнести следующие:

1. Под *социальными практиками целесообразно понимать деятельность конкретного актора (акторов), направленную на преобразование социальной реальности*. Многообразие подходов к осмыслению сути практики (социальных практик) позволило выявить две традиции их соотношения с игрой.

Первая традиция, характерная для эстетико-онтологического (Платон), теологического (Николай Кузанский, Фома Аквинский и т.д.), объективно-идеалистического (Г. Гегель), диалектико-материалистического (К. Маркс, Ф. Энгельс и т.д.), отечественного феноменологического (Т.И. Заславская, В.И. Родионова и т.д.) подходов к осмыслению практики (социальных практик), связана с приоритетом социального и трансцендентного (Абсолютная идея, Логос и т.п.) в них. Данная традиция понимания сущности практики (социальной практики) обуславливает ориентацию на использование игры преимущественно в качестве вида конструктивной практики, направленной на преобразования социальной реальности в интересах достижения социальнозначи-

мых целей и результатов (освоение бытия, моделирование, обучение, воспитание, социализация, передача опыта и т.д.).

Вторая традиция, представленная в телеологическом (Аристотель), номиналистско-теологическом (У. Оккам, Д. Скот и др.), эмпирическом (Д. Юм), прагматическом (Ч.С. Пирс, У. Джеймс, Дж. Дьюи и др.), западном феноменологическом (Л. Витгенштейн, И. Гофман, Б. Латур, А. Шюц и др.) подходах, связана с воплощением субъективно-идеалистических основ практик (социальных практик), сопровождающихся антропоцентричными, индивидуалистическими и скептическими мотивами социального действия, актуализирующими процессы социальной атомизации и конфронтации. Подобное понимание сущности практики (социальной практики) создает условия для использования игры не только в конструктивном ключе, но и в качестве способа разрушения, разобщения и стагнации сфер и фрагментов социальной реальности через достижение деструктивных целей (господства, выгоды, манипуляции, обмана, создания альтернативы бытия, оболванивания, отвлечения и т.д.).

2. Игра в основных типах мировоззрения выступает их неотъемлемым элементом, а также специфическим мировоззрением, упрощающим достижение амбивалентных целей и результатов в повседневности, выполнение как конструктивных, так и деструктивных социальных функций. Причем игра как мировоззрение акторов современных социальных практик в зависимости от его типа носит свои специфические черты.

Так, в мифологическом мировоззрении игра, с одной стороны, облегчает достижение целей социальной консолидации, унификации сознания, самопознания и самоидентификации, объяснения окружающего мира и т.д., с другой – упрощает достижение господства, получение выгоды и т.д. В религиозном мировоззрении игра предстает как способ постижения и достижения Истины бытия и следования ей (православие, ислам), так и в качестве механизма и принципа функционирования бытия, существования божественного и человеческого и т.п. (индуизм, буддизм и т.п.), которые

способствовали превращению одних социальных групп верующих, государств (Индия, Вьетнам и т.д.) в объект игры (внешнего управления, захвата и т.п.) других субъектов (папство, англиканство); в научном мировоззрении игра повышает эффективность процессов освоения бытия, получения истинного знания, обоснования и внедрения методик и технологий его применения, но также может быть использована в целях средства и способа причинения вреда, манипуляции массами, их обмана, оболванивания и т.п.; в философском мировоззрении игра, воплощаемая как практика индивидуализированных акторов, актуализирует субъективизм, скептицизм, индивидуализм, нагнетание напряженности в обществе, и, в конечном итоге, «войне всех против всех» (Т. Гоббс). В то же время условиями функционирования игры как социальнозначимой практики в сферах познания, образования, науки и т.п. были признаны критическое отношение к ней, скрупулезная оценка содержания и последствий игры вплоть до ограничения ее моральными и юридическими способами (Августин, М. Монтень, В.С. Соловьев и др.).

3. Под игрой необходимо понимать вид социальной практики, имеющей условный характер и предполагающей преобразование социальной реальности посредством достижения как конструктивных (освоение бытия, моделирование, обучение, воспитание, социализация, передача опыта и т.д.), так и деструктивных (господство, выгода, манипуляция, обман, создание альтернативы бытия, оболванивание, отвлечение и т.д.) целей и результатов в повседневности.

Условный характер игры как социальной практики обусловлен ее смешанной (повседневно-симулякративной) коммуникативной природой, которая предоставляет ее акторам возможность преобразования не только условной (симулякративной) реальности игры, но и повседневности.

4. Структура игры в современных социальных практиках обеспечивает достижение разноплановых целей и результатов ее акторам. Структура игры как социальной практики включает в себя: многоуровневый акторный состав,

состоящий из *субъектов* (хозяин, творец, инициатор (провокатор), помощники (исполнители)) и *объектов* («битые фигуры» (проигравшие или приносимые в жертву), зрители (наблюдатели, слушатели), обучаемые, воспитуемые и т.п.), преследующих конкретную *цель (или цели)*, действующих в соответствии с *правилами* или в обход их, использующих разнообразные *средства (способы)* в рамках *игрового пространства и времени (хронотопа)*, функционирующего в соответствии с определенным *сюжетом (сценарием)*. *Итогом (результатом)* игры в общем случае будут совокупность конструктивных и деструктивных последствий, выгодных ее субъектам в повседневности, выполнение или саботирование тех или иных социальных функций, не всегда тождественное поставленным и достигнутым *целям*.

Структура игры как социальной практики определяет ее основные функции, позволяющие достигать как конструктивных, так и деструктивных целей. Так, для достижения в общем случае продуктивных целей характерны следующие функции игры: *познавательная (эвристическая)*, направленная на получение истинного знания; *развивающая*, ориентированная на повышение эффективности и скорости социальных изменений на фоне меняющихся условий; *педагогическая*, заключающаяся в ее признании в качестве одного из способов и средств воспитания, обучения и досуговой деятельности; *социализирующая (адаптивная)*, ориентированная на передачу социального опыта, уточнение, коррекцию и трансляцию мировоззренческих ориентиров, взглядов и мнений и т.д. в целях социальной адаптации, единения и снижения накала внутренних противоречий; *терапевтическая (компенсаторная)*, позволяющая канализировать негативную энергию общества и конкретного человека в общепринятые игровые практики, осуществлять психологическую помощь и психокоррекцию и т.п.

К функциям, позволяющим достигать деструктивные цели игровых практик, относят: *развлекательную (гедонистическую)*, содержание которой заключается в получении удовольствия от участия в ней или наблюдения за ее

процессом, что приобрело в современном обществе угрожающие масштабы; *манипулятивную*, способствующую активизации внешнего скрытого управления социумом в интересах субъекта (хозяина, творца, помощников); *конституирующую*, сопровождающуюся признанием игры в качестве социального регулятива, принципа и способа существования, а также символа общепринятого несерьезного отношения к событиям, процессам и практикам.

Помимо этого к функциям игры, которые в зависимости от характера целей, применяемых средств и способов, могут быть как конструктивными, так и деструктивными, отнесены: *телеологическая (целевая)*, связанная с предоставлением заинтересованным акторам возможности достижения целей на основе поиска оптимальных решений в конкретной практике посредством ее моделирования; *имитационная*, обеспечивающая частичное воспроизведение или подражание оригиналу посредством создания нерепрезентативного симулякра последнего; *маскирующая*, призванная скрыть существенные явления или процессы от объекта (объектов) с помощью репрезентативного симулякра; *эмоциогенная*, которая, с одной стороны, может приводить к позитивным эмоциям (в случае спортивных игр и игротерапии), а с другой – нагнетать негативные (к примеру, в контексте азартных игр, когда создается неустойчивый эмоциональный фон), мешающие принимать верные и взвешенные решения.

5. Существующая типология игр (Аристотель, С.И. Ожегов, В.И. Даль, Ф.Г. Юнгер, Р. Кайуа, Н.В. Казанова, Е.В. Мельникова и др.) недостаточна для социально-философского анализа игры как современной социальной практики. Среди перспективных оснований выделяется типологизация игры, учитывающая ее параметры как социальной практики: по сферам жизнедеятельности (на политические, финансово-экономические, социальные и духовные), в зависимости от масштаба (на глобальные и локальные), коммуникативного содержания и специфики соотношения константных и симулякративных связей (с превалированием константных и преобладанием

симулякративных связей), по характеру воздействия на общество (на конструктивные и деструктивные).

6. Показано повышены роли и значения несиловых факторов в современных способах разрешения межгосударственных противоречий, в том числе и в войне. В данной связи введена в научный оборот категория **«военно-социальные практики»**, учитывающая роль и значение игры как важнейшего несилового фактора не только в рамках боевых действий, но и в противостояниях в гуманитарной, социально-экономической, информационной и других сферах.

Под **военно-социальными практиками** понимается **вид политических практик, сочетающий вооруженную борьбу (военные действия) с несиловыми противоборствами игрового характера в основных сферах жизнедеятельности общества противника, ориентированными на достижение превентивных, оборонительных, наступательных и контрнаступательных целей.**

Выявлено, что военно-социальные практики эпохи «классических» войн в основном сводились к сугубо военным практикам и использовали игру как модель войны, способ прогнозирования хода и исхода вооруженной борьбы, основы военного образования и т.п. Современные военно-социальные практики базируются в основном и в первую очередь на несиловых противоборствах, основу которых составляет игра, ее механизмы и алгоритмы. Последние включают краткосрочные и долгосрочные игровые практики (информационное давление, экономические санкции, политический шантаж и т.п.), скрытые глобальные процессы («обрушение» образования, «деиндустриализация» и т.д.) и т.п., которые предваряют, сопровождают и нередко заменяют военные практики (вооруженную борьбу) и превосходят их по эффективности.

7. Приоритет в разработке современных военно-социальных практик принадлежит англосаксонским государствам, их военно-политическим,

экономическим, финансовым и иным блокам, являющимся глобальными оппонентами России и ряда восточных цивилизаций (Китай, Иран, Сирия и т.п.), центрально- и южноамериканских стран (Куба, Венесуэла и т.п.). Англосаксонские акторы придерживаются экспансивной и захватнической направленности своих военно-социальных практик, которые реализуются преимущественно как деструктивные игровые технологии в сферах жизнедеятельности общества противника (духовной, социальной, экономико-финансовой, политической) посредством коммуникативных средств и способов.

В духовной сфере жизнедеятельности общества основным содержанием военно-социальных практик англосаксов явились трансформация, переформатирование, симулякратизация и искажение существующего мировоззрения, реализуемые посредством концептуальной, когнитивной и консуетальной войн, аксиологической деконструкции, внедрения идей европоцентризма, создания «экуменической» церкви и т.п. Результатом и духовным пространством отмеченных военно-социальных практик стал постмодерн, упрощающий достижение господства скрытыми наднациональными субъектами, получение ими материальной выгоды и т.п.

К наиболее распространенным военно-социальным практикам игрового содержания в социальной сфере относятся: провоцирование «пятой колонной» социальных противоречий, обусловленных имущественным расслоением в целях дестабилизации государственной власти; распространение западного образа жизни, подвергающего сомнению отечественные идеалы коллективизма, ценности семейной жизни, национального единства и активизирующие социальную атомизацию и разобщенность и т.п.

Третьей сферой жизнедеятельности общества, где активно используются глобальным оппонентом России военно-социальные практики на основе игры, является экономико-финансовая. К ее практикам необходимо отнести: приоритет финансовой системы и ее инструментов над реальным сектором

экономики; устойчивое влияние наднациональных финансовых структур на национальные экономики через Центробанки последних; «виртуализация» финансов; функционирование международной финансовой системы на основе «нефтедоллара»; экономические санкции и финансовые махинации; экономическая экспансия капиталистических держав против заведомо «слабых» экономик и т.п.

Четвертой сферой жизнедеятельности общества, где осуществляется применение англосаксами военно-социальных практик на основе игры, является политическая. Отметим среди них основные: театрализация политической жизни (выборов, процесса законотворчества и т.п.); манипуляции электоральными массами; «очернение» имиджей политических деятелей; подмена «прав государства» «правами человека»; насаждение толерантности как принципа политических отношений и т.п.

К военно-социальным практикам на основе игры, используемым во всех сферах жизнедеятельности общества, относится информационная война (противоборство), основным средством которой является «постправда» как сочетание лжи и ее современных суррогатов («контрзнания», «полуправда», «альт-истина», «выдуманные новости» («фейки»), «вбросы») с правдой в различных пропорциях.

К специфическим разновидностям военно-социальных практик, представляющим собой сочетание игровых технологий в невоенной сфере с военными практиками (вооруженными столкновениями низкой интенсивности (или тактического уровня) оппозиции, повстанцев или армии, протестными движениями, социальными волнениями, забастовками и т.п.), относятся «цветные» революции, «революции 2.0» и гибридные войны.

8. Представлены приоритетные оборонительные направления, обеспечивающие национальную безопасность Российской Федерации в основных сферах ее жизнедеятельности в условиях применения глобальным оппонентом игровых военно-социальных практик. Основным содержанием

данных оборонительных направлений является купирование, демпфирование и пресечение действия несиловых военно-социальных практик в духовной, экономико-финансовой, политической и социальной сферах жизнедеятельности российского общества.

9. Отмечена пагубность и бесперспективность ведения только оборонительных действий против несиловых военно-социальных практик англосаксов. Выполнение оборонительных мероприятий по противодействию западным игровым военно-социальным практикам должно сопровождаться (или предваряться) переходом к контригровым (контрнаступательным и превентивным) актам по отношению к сферам жизнедеятельности геополитического оппонента. В работе сформулированы основные принципы и направления применения отечественных контрнаступательных и превентивных военно-социальных практик, обусловленные ограниченными экономическими, финансовыми, информационными и иными возможностями России воздействовать на сферы жизнедеятельности общества глобального оппонента.

Стратегическим направлением отечественных контригровых военно-социальных практик должен являться демонтаж существующего миропорядка, основанного на деструктивных игровых механизмах и практиках в сферах политики, экономики, культуры и т.д., навязанных англосаксами, и построение нового, предполагающего сохранение мира, единение и консенсус в межгосударственных взаимодействиях, верховенство права, формирование справедливого и устойчивого мироустройства и т.п.

Основное содержание отмеченных направлений заключается в продвижении российской духовной идентичности в информационном, образовательном, художественном, спортивном и т.п. пространстве Запада; формировании единого экономического и финансового мирового пространства, исключаящего засилье доллара, англосаксонские финансовые механизмы и инструменты, модели и методы хозяйственной деятельности;

активной внешнеполитической деятельности по формированию и упрочению связей внутри политических (ШОС) и военно-политических союзов (ОДКБ), находящихся в оппозиции к англосаксонским альянсам и т.п.; скрупулезном выборе времени и объекта нанесения контригрового удара, а также дальнейшей разработке и совершенствовании контрнаступательных и превентивных военных практик с весомой долей игровых алгоритмов, повышающих их эффективность.

Рекомендации, касающиеся дальнейшей теоретической разработки данной проблемы, связаны с расширением социально-философского и военно-прикладного исследований проблемы игры в современных социальных практиках с позиций осмысления и оценки ее конструктивных и деструктивных форм в основных сферах жизнедеятельности общества, выявления уязвимостей и слабых мест в функционировании и развитии российского государства, которые могут стать объектом несиловых военно-социальных практик глобального оппонента.

Опираясь на разработанные в диссертации положения, предлагается исследовать ряд перспективных направлений по данной проблематике:

использование материала диссертации в качестве основы для полемики в научном сообществе и в органах государственного управления по поводу совершенствования содержания уже существующих концепций (информационной, общественной, экономической и т.п.) безопасности российского общества и подготовки проектов новых концепций и стратегий (духовной, финансовой) безопасности;

представление игры как философской категории, глубина и масштабность распространения современных форм которой инициирует необходимость дальнейшей концептуализации в рамках такой философской отрасли, как *игрология*;

институционализация *игрологии* в образовательных организациях, осуществляющих подготовку специалистов в сфере политики, военного дела, эко-

номики, финансов, религии, культуры и т.п. в качестве учебной дисциплины, адаптированной под конкретную специальность. Основным содержанием данных дисциплин должны стать репрезентация сущности игры, ее специфики и проявлений в деятельности глобальных противников России, а также формулирование методик и способов раннего обнаружения и противодействия использованию игровых технологий информационного, рефлексивного содержания со стороны недружественных акторов;

дальнейшее теоретическое осмысление идеи комплексного управления оперативными и стратегическими действиями, а также вопросов их согласования и синхронизации в общем контуре управления вооруженной борьбой в рамках национальной системы управления обороной государства.

Рекомендации практического характера включают предложения, направленные на реализацию ряда теоретических положений социально-философского исследования проблемы игры в современных социальных и военно-социальных практиках, а также вопросов военно-прикладного характера, связанных с совершенствованием содержания национальной безопасности России и процессов организации и планирования вооруженной борьбы различного уровня. В данной связи необходимо выделить основные *оборонительные и контрнаступательные* направления.

Так, *в духовной сфере* основные оборонительные усилия необходимо направить на формирование мировоззренческих устоев российских граждан в духе патриотизма, коллективизма и православия, а также критику и препятствие распространению постмодернистского мировоззрения, западного образа жизни, ценностей, стереотипов мышления и практик духовного потребления и их популяризации в СМИ, Интернете, киноиндустрии имеющимися образовательными, религиозными, информационными, культурными и другими средствами. Основным инструментом противодействия рассмотренным игровым военно-социальным практикам глобального оппонента в духовной сфере должна стать отечественная система образования, базирующаяся на дорево-

люционных, советских и не противоречащих им западных традициях воспитания и обучения человека-творца («вальдорфская» педагогика и т.п.). Другим оригинальным, исконно русским способом обороны от современных игровых военно-социальных практик глобального оппонента в духовной сфере является отечественная смеховая культура (понимаемая вне концепции М.М. Бахтина), основой которой является специфический юмор, воплощающийся в не-тривиальном восприятии мира, полноте жизни и безграничном оптимизме, трудолюбии и любви к родной земле, апологии мужества, открытости и силы, вечном нравственном возрождении и способности высмеивания собственных недостатков и т.д., недоступном для понимания англосаксами. Наряду с этим, важнейшими оборонительными направлениями обеспечения противодействия игровым военно-социальным практикам глобального оппонента в духовной сфере на уровне государственного управления могут стать разработка и внедрение Концепции духовной безопасности государства, коррелирующей с положениями Концепции информационной безопасности и других правовых актов в сфере национальной безопасности. Помимо этого в интересах противодействия игровым военно-социальным практикам глобальных оппонентов необходимо исключить деятельность псевдорелигиозных сект (саентология и др.), псевдохристианских культов (мормоны, свидетели Иеговы, Российская Марианская Церковь, Церковь Христа и т.д.), разрушающих религиозно-нравственные основы российского общества.

Основные усилия в обеспечении безопасности России в условиях применения противником военно-социальных практик игрового содержания *в социальной сфере* должны быть направлены на противодействие силам («компрадорской» элите и т.п.), ангажированным западными акторами, дестабилизирующими государство и способствующими распространению западного образа жизни, насаждению деструктивных идей и теорий, провоцированию межнациональных конфликтов и т.п.

Наряду с этим, эффективность противодействия игровым военно-социальным практикам в социальной сфере обеспечивается устойчивостью *экономико-финансовой сферы* государства к воздействиям извне, предполагает повышение производительности труда (в том числе на основе метода повышения эффективности труда) и развитие реального сектора экономики, достижение экономической и финансовой независимости и безопасности и т.п. Реализация данных направлений уменьшит бедность и социальное расслоение как важнейшие условия, позволяющие внешним акторам «играть» на дестабилизацию и разрушение России через стимулирование и обострения ее внутренних социальных (национальных, демографических и т.п.) противоречий.

Основными оборонительными направлениями против военно-социальных практик глобального оппонента в финансово-экономической сфере должны являться: преодоление зависимости Центробанка России от ФРС, а также разработка действенных механизмов создания «финансового железного занавеса» на случай кризисов капитализма англосаксонского образца, махинаций и санкций; принудительное прекращение оттока капитала из страны, инициированное «компрадорской» элитой; отказ от доллара как расчетной валюты; возвращение в сферу юрисдикции и налогообложения российских компаний, зарегистрированных за рубежом; создание экономических и финансовых союзов со странами, находящимися в оппозиции к англосаксам (Венесуэла, Иран, Китай, Северная Корея, Сирия, Турция и др.) и т.д.

К тому же, экономико-финансовое развитие по следующим направлениям: снижение уровня безработицы; повышение социальной защищенности населения и недопущения, тем самым, его попадания в сферу деятельности «пятой» колонны и «компрадорской» элиты и т.п.; возвращение полноценного бесплатного здравоохранения; решение демографических проблем путем финансовой поддержки молодых и многодетных семей и т.п. создаст условия для исключения или демпфирования применения игровых военно-социальных практик против России в социальной сфере.

Основные усилия в обеспечении безопасности России в условиях применения противником военно-социальных практик игрового содержания *в политической сфере* должны быть направлены на выявление и исключение из нее акторов, преследующих цели и результаты, использующие деструктивные процессы и практики, угрожающие самостоятельности и независимости внешне- и внутривнутриполитического курса страны. Вместе с тем основные направления должны охватывать как внутреннюю, так и внешнюю политику.

Во внутренней политике необходимо своевременно выявлять и препятствовать правовыми и финансовыми способами деятельности политических сил, которые являются выразителями интересов западных элит, а также исключить распространение западных политических практик театрализации (выборов, процесса законотворчества и т.п.), манипуляции (электоральными массами, общественным мнением и т.п.), «очернения» имиджей политических деятелей, подмену «прав государства» «правами человека», насаждение толерантности как принципа политических отношений и т.п.; осуществлять разработку и внедрение патриотичной, православной и социально-ориентированной идеологии, позволяющей консолидировать политические силы и российское общество против западных агентов влияния, «компрадорской» элиты, «пятой» колонны и подобных структур; совершенствовать партийную систему государства и усилить ориентацию в деятельности партий на консолидацию российского общества, улучшение его материального благосостояния, повышения качества здравоохранения и т.д.; вести борьбу с коррупцией (как одним из условий успешности деструктивных игровых воздействий извне).

Во внешней политике основные усилия по противодействию военно-социальным практикам Запада должны осуществляться на основе Концепции внешней политики Российской Федерации. Помимо этого, к конкретным направлениям противодействия игровым военно-социальным практикам англичанов необходимо отнести: препятствование «очернению» образа России в форме укрепления международных связей, санкционному давлению Запада,

расширению поводов для санкций (уничтожение Боинга-747 МН-17 над Донбассом, «дело Скрипалей», «Керченский инцидент» и т.п.), сворачиванию сотрудничества с США и другими западными странами по научным, культурным и промышленным направлениям; наращивание диалога с США и другими западными странами по общим вызовам и угрозам; недопущение сворачивания сотрудничества по взаимовыгодным направлениям; повышение эффективности мер сдерживания НАТО и т.п.

Основные усилия в обеспечении безопасности России в условиях ведения противником информационной войны, основанной на «постправде» и методологии языковых и рефлексивных игр необходимо направить на контроль, создание действенных правовых и технических средств воздействия и управления инфосредой, включающей Интернет, телевидение, радио и печатные издания.

Оборонительные акты в интересах обеспечения безопасности России в условиях организации и осуществления геополитическим противником «цветных» революций, «революций 2.0» и «гибридных войн» должны сочетать акты противодействия информационному воздействию в социальных сетях, СМИ и т.д. с отражением организованных и неорганизованных действий противника силового характера; деятельность в рамках контрнаступательных и превентивных направлений обеспечения безопасности России в духе ее национальной традиции защиты Отечества, заключающейся в использовании контригровых военно-социальных практик в сферах жизнедеятельности общества глобального оппонента как симметричного ответа на захватнические и деструктивные действия последнего.

Стратегическим направлением отечественных *контрнаступательных* (или *превентивных*) военно-социальных практик должен являться демонтаж существующего миропорядка, основанного на деструктивных игровых механизмах, шаблонах и стереотипах социального действия в экономике, политике, финансах, культуре и т.п., навязанных англосаксами, и построение нового,

предполагающего сохранение мира, единение и консенсус в межгосударственных взаимодействиях, верховенство права, формирование справедливого и устойчивого мироустройства и т.п.

Основное содержание отмеченных направлений заключается в продвижении российской духовной идентичности в информационном, образовательном, художественном, спортивном пространстве Запада; формировании единого экономического и финансового мирового пространства, исключающего засилье доллара, англосаксонские финансовые механизмы и инструменты, модели и методы хозяйственной деятельности; активной внешнеполитической деятельности по формированию и упрочению связей внутри политических (ШОС) и военно-политических союзов (ОДКБ), находящихся в оппозиции к англосаксонским альянсам и т.п.; скрупулезном выборе времени и объекта нанесения контригрового удара, а также дальнейшей разработке и совершенствовании контрнаступательных и превентивных военных практик с весомой долей игровых алгоритмов, повышающих их эффективность.

В сугубо военном аспекте контрнаступательных и превентивных военно-социальных практик целесообразно увеличить долю игрового содержания за счет разработки и внедрения в вопросы организации и выполнения боевых задач. В данной связи предлагается использовать теоретические результаты исследования комплексного управления боевыми действиями в качестве основы для разработки и уточнения ряда положений руководящих документов (боевых уставов, наставлений и т.д.), а также в рамках учебных дисциплин по теории игр и принятии решений в системе оперативно-тактической подготовки слушателей академий Министерства обороны Российской Федерации.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абрамов Н.А. Словарь русских синонимов и сходных по смыслу выражений. – 7-е изд., стереотип. – М.: Русские словари, 1999. – 502 с.
2. Авантюрист от природы. Честная биография основателя Гринпис Дэвида МакТаггарта. URL: <http://www.ecoleaks.info/grinpis-devid-maktaggart-pravda/> (дата обращения 14.10.2015).
3. Августин Блаженный. Об истинной религии. Теологический трактат. – Мн.: Харвест, 1999. – 1600 с.
4. Авилов А.В. Рефлексивное управление. Методологические основания: монография. – М.: ГУУ, 2003. – 201 с.
5. Авраамов П.А. Стратегия Го. Древняя игра и современный бизнес, или Как победить в конкурентной борьбе. – М.: Олимп-Бизнес, 2017. – 420 с.
6. Агрессия против Ирака. URL: <http://www.panteon-istorii.narod.ru/sob/irak.htm> (дата обращения: 14.10.2015).
7. Азартные игры Древней Греции. URL: <http://cascasino.ru/istoriya-azartnih-igr/azartnie-igri-drevnei-grecii.php> (дата обращения: 19.05.2018).
8. Алексеев А.П., Васильев Г.Г. Краткий философский словарь. – М.: ТК Велби, Изд-во Проспект, 2010. – 496 с.
9. Альбедиль М.Ф. Вечная Индия. Духовный путеводитель. – СПб.: Вектор, 2013. – 256 с.
10. Альтшуллер Г.С., Верткин И.М. Введение в ЖСТЛ. URL: <https://www.altshuller.ru/trtl/herrtic1.asp> (дата обращения: 6.11.2018).
11. Альтшуллер Г.С. Творчество как точная наука. – Петрозаводск: Скандинавия, 2004. – 202 с.
12. Анализ вещания «Первого канала» и «России»: 0,3% времени на детские передачи. URL: <https://whatisgood.ru/theory/science/televidenie-korolevstvo-krivux-zerkal/> (дата обращения: 12.11.2017).

13. Англо-русский словарь Мюллера. URL: <https://studyenglishwords.com/words/game> (дата обращения: 18.08.2017).
14. Антология мировой философии: в 4 т. – Т. 2. – М.: Мысль, 1970. – 776 с.
15. Антология мировой философии: в 4 т. – Т. 1. – Ч. 2. – М.: Мысль, 1969. – 936 с.
16. Арзуманян Р.В. Кромка Хаоса. Сложное мышление и сеть: парадигма нелинейности и среда безопасности XXI века. – М.: Regnum, 2012. – 600 с.
17. Аристотель. Метафизика // Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 1. – М., Мысль, 1976. – С. 65-368.
18. Аристотель. Никомахова этика. – М.: ЭКСМО-Пресс, 1997. – 368 с.
19. Аристотель. О софистических опровержениях // Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 2. – М., Мысль, 1978. – С. 528-587.
20. Аристотель. Политика // Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 4. – М.: Мысль, 1976–1983. – С. 376-344.
21. Аристотель. Политика. – М.: АСТ, 2014. – 400 с.
22. Аристотель. Поэтика // Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 4. – М.: Мысль, 1983. – С. 645-680.
23. Аристотель. Сочинения: в 4 т. – Т. 4. – М.: Мысль, 1983. – 830 с.
24. Асташова А.Н., Кирюшин А.Н., Новиков Е.Ю. Методология исследования феномена игры: классические и инновационные представления // Современные научные исследования и инновации. – Август, 2012. URL: <http://web.snauka.ru/issues/2012/08/16350> (дата обращения: 20.01.2018).
25. Асфандиаров Б.М. Правовое регулирование использования Интернета в КНР и Вьетнаме // Современное право. – 2005. – № 8. – С. 73-75.
26. Ашманов И.С. Новый виток цифровой колонизации России. URL: <https://youtu.be/uuwQCPsOLwU> (дата обращения: 13.11.2018).
27. Ашманов И.С. Современные информационные войны. URL: <https://youtu.be/skFc6OeU8rs> (дата обращения: 15.01.2019).

28. Ашманов И.С. Социальные сети – орудие информационной войны. URL: <https://youtu.be/DwLrR34E840> (дата обращения: 15.01.2019).
29. Ашманов И.С. Оцифрованный опиум. URL: <https://youtu.be/Ixv3-FnoHrc> (дата обращения: 15.01.2019).
30. Баранов А.В. Введение в прикладную лингвистику. – М.: Эдиториал УРСС, 2001. – 347 с.
31. Барклай де Толли М.Б. Инструкции М.Б. Барклая де Толли к Э.Ф. Сен-При от 11 июня 1812 г. // 1812 год в воспоминаниях современников: под ред. А.Г. Тартаковского – М.: Наука, 1995. – С. 33-46.
32. Барлас Т.В. Игры и манипуляции в общении. Психологический практикум для начинающих. URL: <https://psy.wikireading.ru/29228> (дата обращения 26.07.2018).
33. Барт Р. Мифологии. – М.: Изд-во им. Сабашиных, 1996. – 312 с.
34. Бартош А.А. Гибридная война: переход от неудач к победам // Независимое военное обозрение. – 1 июня 2018 года. URL: http://nvo.ng.ru/reality/2018-06-01/1_998_hybrid.html (дата обращения: 25.11.2018).
35. Бартош А.А. Смыслы гибридной войны. URL: <http://nic-pnb.ru/vneshnepoliticheskie-aspekty-bezopasnosti/smysly-gibridnoj-vojny/> (дата обращения: 16.12.2017).
36. Бартош А.А. Стратегия и контрстратегия гибридной войны // Военная мысль. – 2018. – №10. – С. 5-20.
37. Басманов Н. Христианство и игра. URL: http://www.religare.ru/2_114722.html (дата обращения: 19.05.2018).
38. Батыгин Б.Г. Континуум фреймов: социологическая теория Ирвинга Гофмана (вступительная статья) // Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта. – М.: Институт социологии РАН, 2003. – С. 7-57.
39. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. – М.: Художественная литература, 1990. – 543 с.

40. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. – М., 1986. – 445 с.
41. Бауман З. От паломника к туристу // Социологический журнал. – 1995. – №4. – С 133–154.
42. Беляев В.А. Методология ММК. Наука и эзотерика. – М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2012. – 176 с.
43. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. – М.: Медиум, 1995. – 320 с.
44. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – М.: Бомбора, 1996. – 343 с.
45. Бессонов Б.Н. Идеология духовного подавления. – М.: Мысль, 1976.
46. Бжезинский З. Великая шахматная доска. (Господство Америки и ее геостратегические императивы). – М.: Международные отношения, 1998. – 112 с.
47. Бжезинский З. План игры: геостратегическая структура ведения борьбы между США и СССР. – М.: Прогресс, 1986. – 242 с.
48. Бжезинский З., Сноукрофт Б. Америка и мир. Беседы о будущем американской внешней политики. – М.: Астрель, 2012. – 317 с.
49. Блэк Дж. Оксфордский толковый словарь. – М., 2001. – 6240 с.
50. Большой энциклопедический словарь. – М.-СПб.: Большая российская энциклопедия, 2001. – 6124 с.
51. Бонецкая Н.К. Бахтин глазами метафизика. – М.: Центр гуманитарных инициатив, 2016. – 560 с.
52. Боров Ю.Б. Эстетика. – М.: Политиздат, 1969. – 350 с.
53. Бочарова Т.И. Комплексная деловая игра как средство формирования профессиональных навыков и функций специалистов: дис. ...канд. пед. наук. – Ставрополь, 2006. – 208 с.
54. БСЭ. Т.10. – М., 1969-1978. – 597 с.
55. Буддизм и чатуранга. URL: <http://thaichess.narod.ru/index/0-11> (дата обращения: 19.05.2018).

56. Булычев И.И., Кирюшин А.Н. Фактор игры в современном образовательном пространстве // Право и образование. – 2014. – № 4. – С. 56-63.
57. Булычев И.И., Кирюшин А.Н. О базисных логико-философских константах теории коммуникации // Философия и общество. – 2011. – №4 – С.97-117.
58. Булычев И.И., Кирюшин А.Н. Идея игры в мифологическом, религиозном и научном мировоззрении // Право и образование. – 2016. – № 1. – С. 113-120.
59. Бурдые П. Социология политики. – М.: Socio-Logos, 1993. – 336 с.
60. Бурдые П. Практический смысл / Пер. с фр. Н.А. Шматко. – М.-СПб.: Алетейя, 2001. – 567 с.
61. Буренок В.М., Печатнов Ю.А. Неприемлемый ущерб. – Независимое военное обозрение. – 8 февраля 2013 года. URL: http://nvo.ng.ru/concepts/2013-02-08/1_zerofication.html (дата обращения: 08.07.2018).
62. Бэкон Ф. Сочинения: в 2 т. – Т. 2. – М.: Мысль, 1997. – 582 с.
63. Бялый Ю.В. Концептуализация Не-Бытия. Концепты постмодернизма. URL:<http://rossaprimavera.ru/article/> (дата обращения: 12.07.2015).
64. В Швеции «Белые каски» уличили в создании «фейков» о спасении детей в Сирии. URL: <http://www.warandpeace.ru/ru/news/view/120299/> (дата обращения: 31.07.2017).
65. Вагнер Г. Основы исследования операций: в 3 т. – М.: Мир, 1972.
66. Валлон А. Психическое развитие личности. – М.: Просвещение, 1967. – 270 с.
67. Васильев Г.А., Казаков В.Г., Кирюшин А.Н., Тараканов А.Ф. Рефлексивное управление противником: теоретические основы и математические модели принятия решений. – Воронеж: ВУНЦ ВВС «ВВА», 2019. – 140 с.
68. Вебер М. Избранные произведения. – М.: Прогресс, 1990. – 274 с.

69. Вебер М. Хозяйство и общество: очерки понимающей социологии: в 4 т. – Т. 1. – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2016. – 418 с.
70. Великий крах 1929. URL: <https://youtu.be/5CvNZSlr6Ao> (дата обращения: 11.08.2018).
71. Вентцель Е.С. Введение в исследование операций. – М.: Советское радио, 1964. – 388 с.
72. Ветренко И.А. Игра как метод исследования социальной действительности // Психопедагогика в правоохранительных органах. – 2006. – №2(26). – С. 127-129.
73. Ветренко И.А. Игровые практики в политическом процессе: автореф. дис. ...докт. полит. наук. – Екатеринбург, 2009. – 43 с.
74. Виноградова С.М. Психология массовой коммуникации. URL: https://studme.org/47174/psihologiya/psihologicheskie_osobennosti_manipulyatsii_protivostoyanie_manipulyativnomu_vozdeystviyu (дата обращения 26.07.2018).
75. Виноградов В.Н. Лорд Пальмерстон в европейской дипломатии. – Новая и новейшая история. – 2006. – №5. URL: <http://vivovoco.astronet.ru/VV/JOURNAL/NEWHIST/PALM.HTM> (дата обращения 21.10.2018).
76. Витгенштейн Л. Логико-философский трактат. – М., 1958. – 133 с.
77. Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVI. – М.: Прогресс, 1985. – С. 79-128.
78. Вишнякова С.М. Профессиональное образование: Словарь. Ключевые понятия, термины, актуальная лексика. – М.: НМЦ СПО, 1999. – 539 с.
79. Внешняя политика России: взгляд в 2018 год. URL: <http://russiancouncil.ru/forecast2018> (дата обращения: 26.10.2018).
80. Военный энциклопедический словарь. – М.: Военное издательство, 2007. – 832 с.

81. Война и мир в терминах и определениях: под общ. ред. Д.О. Рогозина. – М., 2004. URL: https://war_peace_terms.academic.ru/150/ВОЕННАЯ_ПРАКТИКА (дата обращения: 12.09.2018).
82. Волков В.В., Хархордин О.В. Теория практик. – СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2008. – 298 с.
83. Волкова И.И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций: дис. ...докт. филол. наук. – Москва, 2015. – 433 с.
84. Встреча тысячелетия: патриарх и понтифик встали на защиту христиан. URL: <https://ria.ru/religion/20160213/1373753865.html> (дата обращения: 09.12.2017).
85. Выготский Л.С. Психология. – М.: Апрель Пресс: Эксмо-Пресс, 2000. – 1006 с.
86. Высказывания Тиллерсона о «российской агрессии» вызывают недоумения: МИД. URL: <http://www.m/allpravda.info/vyskazyvaniya-tillersona-orossiyskoj-agressii-vyzyvayut-nedoumenie-mid-39686.html> (дата обращения: 15.09.2017)).
87. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики. – М.: Прогресс, 1988. – 345 с.
88. Гаррет Р., Лондон Д. Основы анализа операций на море. – М.: Воениздат, 1974. – 270 с.
89. Гаспарян А., Крылов А., Каминник И., Мартынов А. Антироссийская деятельность западных «мозговых» центров. URL: <http://www.grso.ru/articles/antirossijskoj-deyatelnosti.html> (дата обращения: 06.07.2019).
90. Гачев Г.Д. Национальные образы мира. Америка в сравнении с Россией и Славянством. – М.: Раритет, 1997. – 676 с.
91. Где живут и учатся дети российской элиты. URL: <http://www.besttoday.ru/read/6604.html> (дата обращения: 30.10.2018).

92. Гегель. Философия духа // Гегель. Энциклопедия философских наук. – Т. 3. – М., Мысль, 1975. – 471 с.
93. Гегель. Философия природы // Гегель. Энциклопедия философских наук. – Т. 2. – М., Мысль, 1975. – 695 с.
94. Гедун Тендар. Общее исследование «Абхисамаяланкары» Майтреи. – XI., 141 1. // The Asian Classics Input Project. Release Three. – Washington, 1993. Catalog # S 0009, л. 108A.
95. Гераклит Эфесский: все наследие: на языках оригинала и в русском переводе. – М.: Мысль, 2012. – 416 с.
96. Ги Дебор. Общество спектакля. – М.: Опустошитель, 2017. – 232 с.
97. Главные итоги встречи патриарха Кирилла и Папы Римского. URL: <https://uznayvse.ru/v-mire/78172.html> (дата обращения: 9.12.2017).
98. Глазьев С.Ю. Деофшоризация и ответственность. URL: http://4pera.ru/news/analytics/deofshorizatsiya_i_otvetstvennost/ (дата обращения: 30.10.2018).
99. Головин С.Ю. Словарь практического психолога. – Минск: Харвест, 1998. – 800 с.
100. Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта: Пер. с англ. / Под ред. Г.С. Батыгина и Л.А. Козловой; вступ. статья Г.С. Батыгина. – М.: Институт социологии РАН, 2003. – 752 с.
101. Гречко П.К. Концептуальные модели истории. URL: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/History/Grech/06.php (дата обращения: 15.04.2015)
102. Громыко Ю.В. Консциентальное оружие – как оно действует // Российское аналитическое обозрение. – 1998. – №7. URL: <http://www.metuniv.chat.ru/rao/98-8-9/25grom.htm> (дата обращения: 21.04.2013).
103. Громыко Ю.В. Консциентальное оружие и консциентальные войны // Гуманитарные технологии: информационно-аналитический портал. URL: <http://gtmarket.ru/laboratory/publicdoc/2007/782> (дата обращения: 19.12.2016).

104. Громыко Ю.В. Оружие, поражающее сознание, – что это такое? URL: <http://www.pereplet.ru/text/grom0.html#back0> (дата обращения: 27.02.2015).
105. Громыко Ю.В. Постмодернизм – оружие массового поражения? // Российское аналитическое обозрение. – 1998. – № 8–9. URL: <http://www.metuniv.chat.ru/rao/98-7/nina.htm> (дата обращения: 23.02.2016).
106. Громыко Ю.В. Деятельностный подход: новые линии исследований // Вопросы философии. – 2001. – №2. – С. 116-124.
107. Гросс К. Душевная жизнь ребенка. – СПб., 1906. – 216 с.
108. Губанов Д.А., Новиков Д.А., Чхартишвили А.Г. Социальные сети: модели информационного влияния, управления и противоборства. – М.: Наука, 2008. – 228 с.
109. Губко М.В., Новиков Д.А. Теория игр в управлении организационными системами. – М.: МПСИ, 2005. – 137 с.
110. Гусева А.Ю. Типологии игры: «поэзия» и этология // Игровое пространство культуры. – СПб.: Европейский дом, 2002. – С. 54-56.
111. Гутенев М.Ю. Шахматы как феномен интеллектуальной культуры: автореф...канд.филос.наук. – Тюмень, 2013. – 21 с.
112. Гушин В.А. Игра как средство личностной социализации студентов: социально-философский аспект исследования: дис. ...канд. филос. наук. – Чебоксары, 2005. – 131 с.
113. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. В 4 т. Т.2. – М., 1979. – 960 с.
114. Две диаметрально противоположные политики мирного сосуществования. Шестая статья по поводу открытого письма ЦК КПСС. Редакция газеты «Жэньминь жибао». Редакция журнала «Хунци» (12 декабря 1963 года). URL: http://library.maoism.ru/great_polemic/peace_coexistence_1963-12-12.html (дата обращения: 8.11.2018).

115. Девятков А.П. Небополитика. Путь правды – разведка: Теория и практика «мягкой силы». – М.: Волант, 2013. – 352 с.
116. Декларация принципов терпимости. Статья 1.3. принята резолюцией 5.61. Генеральной конференции ЮНЕСКО от 16 ноября 1995 года. URL:[http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/ declaration/toleranc](http://www.un.org/ru/documents/decl_conv/declaration/toleranc) (дата обращения 4.12.2017).
117. Делёз Ж., Гваттари Ф. Тысяча Плато. Капитализм и шизофрения. – Екатеринбург-Москва: Астрель, 2010. – 896 с.
118. Денисов А.А. Сильные и слабые стороны российской аналитики в управлении конфликтом. Взгляд того, кто работает против аналитиков. URL: <http://www.peremenu.ru/books/osminog/8597> (дата обращения: 25.10.2018).
119. Деррида Ж. О грамматологии. – М.: Ad Marginem, 2000. – 512 с.
120. Деструктивные псевдохристианские культы. URL:<http://миссия-нск.рф/category/деструктивные-псевдохристианские-ку/> (дата обращения: 28.11.2018).
121. Джеймс М., Джонгвард Д. Рожденные выигрывать. – М.: Прогресс-Универ, 1993. – 336 с.
122. Джон Грэм. Доклад на молодежной ядерной конференции. – Братислава, 2000. URL: <http://www.greenpeace.narod.ru/skandal.htm> (дата обращения: 14.10.2015).
123. Дидро Д. Собрание сочинений. В 10 т. Т. 5. – М.-Л.: Мысль, 1935-1947. – 657 с.
124. Диоген Лаэртский О жизни, учениях и изречениях знаменитых философов / Ред. тома и авт. вступ. ст. А.Ф. Лосев; Перевод М.Л. Гаспарова. – 2-е изд. – М.: Мысль, 1986. – 571 с.
125. Добаев И.П. Дискурсивные практики геополитической идентификации России в условиях глобализации и регионализации. URL: <https://www.geopolitica.ru/article/diskursivnye-praktiki-geopoliticheskoy-identifikacii-rossii-v-usloviyah-globalizacii-i> (дата обращения: 05.09.2017)

126. Доватур А.И. Рабство в Аттике в VI-V вв. до н.э. – Л.: Наука, 1980. – 131 с.
127. Доказательства работы несистемной оппозиции на страны Запада. URL: http://www.ruxpert.ru/Доказательства_работы_несистемной_оппозиции_на_страны_Запада (дата обращения: 22.08.2017).
128. Достоевский Ф.М. Собрание сочинений: в 15 т. – Т. 14. – Л.: Наука, 1988–1996. – 783 с.
129. Дочь Рауля Кастро возглавила гей-парад под лозунгом «Гомофобии – нет! Социализму – да!». URL: <http://www.mk.ru/social/2013/05/12/852641-doch-raulya-kastro-vozglavila-geyparad-pod-lozungom-quotgomofobii-net-sotsializmu-daquot.html> (дата обращения: 9.12.2017).
130. Дружинин В.В., Конторов Д.С. Вопросы военной системотехники. – М.: Воениздат, 1976. – 220 с.
131. «Духовный кризис». Ольга Четверикова: «Разведывательная структура США напрямую связана с Ватиканом». URL: <http://youtu.be/8OUGBnhMZNk> 47 мин. (дата обращения 4.12.2017).
132. Европейские дипломаты поссорились из-за квот на прием беженцев. URL: <https://www.5-tv.ru/news/100213/> (дата обращения: 4.09.2018).
133. Егишянц С.А. Тупики глобализации: торжество прогресса или игры сатанистов? – М.: Вече, 2004. – 448 с.
134. Егорычев И.Э. Язык как событие (философско-антропологический анализ): автореф. дис. ...канд. филос. наук. – Санкт Петербург, 2009. – 24 с.
135. Емелин В.А. Идентичность в информационном обществе. – М.: Канон+, 2018. – 360 с.
136. Еще раз об «Окнах Овертона» (о Щедровицком). URL: <https://www.planet-kob.ru/articles/5270> (дата обращения: 13.07.2018)
137. Ефимов В.М., Комаров В.Ф. Введение в управленческие имитационные игры. – М.: Наука, 1980. – 270 с.

138. Забияко А.П. Религия // Энциклопедия религий / Под ред. А.П. Забияко, А.Н. Красникова, Е.С. Элбакян. – М., 2008. – 1520 с.
139. Завершнева Е.Ю. Выготский vs Фрейд: о переосмыслении психоанализа с точки зрения культурно-исторической психологии // Культурно-историческая психология. – 2016. – Т. 12. – № 4. – С. 14-25.
140. Западные спецслужбы следят за пользователями через Angry Birds. URL: <http://www.lifehacker.ru/2014/01/29/specsluzhby-poluchayut-angry-birds-peredayut-dannye-polzovatelej-specsluzhbam/> (дата обращения: 20.01.2016).
141. Заславская Т.И. О субъектно-деятельностном аспекте трансформационного процесса // Кто и куда стремиться вести Россию? Акторы макро-, мезо- и микроуровней современного трансформационного процесса. – М., 2001. – С. 3-15.
142. Зачем Америка напала на Ирак? URL: <http://www.warandpeace.ru/ru/exclusive/view/10480/> (дата обращения: 14.10.2015).
143. Зенкин С.Н. Роже Кайуа: игра, язык, сакральное // Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. – М.: ОГИ, 2007. – С. 7–30.
144. Зиммель Г. Избранное. В 2 т. Т.1. – М.: Мысль, 1996. – 670 с.
145. Игра, старая как империя / Под ред. Стивена Хайата. – М.: Претекст, 2015. – 446 с.
146. Игромания – болезнь слабой личности. URL: <http://www.fb.ru/article/30798/igromaniya---bolezn-slaboy-lichnosti> (дата обращения 24.09.2014).
147. Игротерапия для детей в домашних условиях. URL: <http://f-journal.ru/igroterapiya/> (дата обращения: 14.08.2018).
148. Ильясов Р.Р. Игра как предмет философского познания: онтологический и гносеологический аспекты: дис. ...докт. филос. наук. – Уфа, 2006. – 362 с.

149. Ильясов Р.Р. Игра как предмет философского познания: онтологический и гносеологический аспекты: автореф...докт.филос.наук. – Уфа, 2006. – 53 с.
150. Ильясов С.В. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. – М.: Флинта, 2009. – 230 с.
151. Инцидент в Тонкинском заливе. URL: <http://www.ru.wikipedia.org/инцидент в Тонкинском заливе> (дата обращения: 13.11.2015).
152. Иоанн Златоуст о лицедеях. URL: <https://elitsy.ru/communities/84094/1149815/> (дата обращения 07.07.2018)
153. Иоанн Златоуст. Похвала святому священномученику Игнатию Богоносцу. URL: <http://www.rusfront.ru/6919-svyatitel-ioann-zlatoust-pohvala-svyatomu-svyaschennomucheniku-ignatiyu-bogonoscu.html> (дата обращения 07.07.2018)
154. Ионов М. Управление противником // Морской сборник. – 1995. – №7. – С. 29-31.
155. Казаков В.Г., Кирюшин А.Н. Комплексное управление боевыми действиями // Военная мысль. – 2013. – №7. – С.61-67.
156. Казаков В.Г., Кирюшин А.Н. Комплексное управление боевыми действиями // Вестник Академии военных наук. – 2015. – № 4. – С. 36-41.
157. Казаков В.Г., Кирюшин А.Н., Лазукин В.Ф. Способ комплексного управления боевыми действиями // Военная мысль. – 2014. – № 5. – С. 54-60.
158. Казакова Н.Т. Феномен игры в философии: методологический анализ: дис. ...докт. филос. наук. – Иркутск, 1999. – 354 с.
159. Казанова Н.В., Мельникова Е.В. Структура и типы игры: история и современный взгляд // Грани познания. – 2015. – №6 (40). – С. 33-34.
160. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. – М.: ОГИ, 2007. – 304 с.
161. Как американцы продают гуманитарную помощь в Африке. URL: <https://cont.ws/@idlkv19780104/206818> (дата обращения: 28.11.2017).

162. Как живет Великобритания. Рассказывает А. Фурсов. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tiPfnYpHOqE> (дата обращения: 30.10.2017).

163. Как Ротшильды и Рокфеллеры делят Россию... URL: <https://amdn.news/kak-roshil-dy-i-rokfielliery-dieliat-rossiiu> (дата обращения: 1.12.2017).

164. Как сложилась судьба летчика-дезертира Виктора Беленко. URL: <http://adfave.ru/kak-slozhilas-sudba-letchika-dezertira-viktora-belenko-v-ssha/> (дата обращения: 4.12.2017).

165. Калдор М. Новые и старые войны: организованное насилие в глобальную эпоху / пер. с англ. А. Апполонова, М. Дондуковского; ред. перевода А. Смирнов, В. Софронов. – М.: Изд-во Института Гайдара, 2015. – 416 с.

166. Канке В.А. Основы философии. – М.: Университетская книга, 2008. – 288 с.

167. Кант И. Сочинения: в 6 т. – Т. 5. – М.: Мысль, 1966. – 414 с.

168. Капитализм держится на лохах и дураках. (Профессор В.Ю. Катасонов) URL: http://m.youtube.com/watch?v=swkdE8_7LTQ 2.00-2.35 мин. (дата обращения: 1.03.2018).

169. Кара-Мурза С.Г. Управление развитием: предвидение и проектирование будущего. URL: <http://spkurdyumov.ru/future/upravlenie-razvitiem-predvidenie-i-proektirovanie-budushhego/> (дата обращения: 11.12.2017).

170. Каргаполова И.А. Человек в зеркале языковой игры. – СПб.: Золотое сечение, 2007. – 407 с.

171. Карманов про Китай и мифы (Часть 2). URL: <https://youtu.be/ZY-P771EhLA> (дата обращения: 10.08.2019).

172. Кассирер Э. Язык и миф. К проблеме именования богов // Кассирер Э. Избранное: Индивид и космос. – М.-СПб.: Университетская книга, 2000. – 654 с.

173. Кастельс М. Власть коммуникации. – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2017. – 592 с.
174. Катасонов В.Ю. Америке нужна не нефть, а нефтедоллары. URL: <http://www.trueinform.ru/modules.php?file=article&name=News&sid=19731> (дата обращения: 23.10.2015).
175. Катасонов В.Ю. Лекция в Троице-Сергиевой Лавре. URL: http://www.youtu.be/S_eQi6v0Oeg (дата обращения: 26.02.2018).
176. Катасонов В.Ю. Международная торговля без денег. URL: http://communitarian.ru/publikacii/ekonomika/mezhdunarodnaya_torgovlya_bez_deneg_15052014/ дата обращения: 29.10.2018).
177. Катасонов В.Ю. Центробанки на службе «хозяев денег». В 2 кн. – М.: Библиотека РЭО им. С.Ф. Шарапова, 2018. – Кн. 1. – 306 с.; Кн. 2. – 385 с.
178. Кафтан В.В., Кафтан В.В. Гуманитарные технологии ведения современной войны // Военный академический журнал. – 2017. – №1. – С. 84-91.
179. Кедров Е. «Мозговые» центры, лобби и национальная безопасность США. URL: <https://katehon.com/ru/article/mozgovye-centry-lobbi-i-nacionalnaya-bezopasnost-ssha> (дата обращения: 02.07.2019).
180. Киники. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Киники> (дата обращения: 7.04.2018).
181. Киршин Ю.Я. Военные методы кризисного реагирования. XX век породил гуманитарный интервенционизм. XXI век его узаконит // Независимое военное обозрение. – 2003. – 10 октября.
182. Кирюшин А.Н. Сущность игры и играизированных процессов в современных социальных практиках // Вестник Московского государственного областного университета. Серия «Философские науки». – 2016. – № 4. – С. 29-37.
183. Кирюшин А.Н. Структура игры и играизированных процессов в социальных практиках // Научное мнение. – 2017. – № 3. – С. 28-34.

184. Кирюшин А.Н. Приоритетные контрнаступательные направления обеспечения безопасности России с опорой на игровые способы военно-социальных практик // Военный академический журнал. – 2018. – № 1(17). – С. 83-87.

185. Кирюшин А.Н. Современные формы и способы военно-социальных практик игрового происхождения // Научное мнение. – 2018. – № 2(18). – С. 78-85.

186. Кирюшин А.Н. Приоритетные направления обеспечения безопасности России в условиях применения противником игровых форм и способов военно-социальных практик игрового происхождения // Научное мнение. – 2018. – № 3. – С. 17-22.

187. Кирюшин А.Н. Функции и роль игры и играизированных процессов в социальных практиках // Военный академический журнал. – 2017. – №1. – С. 134-138.

188. Кичигина А.Г. Миф и изобразительная деятельность человека: к постановке проблемы // Омский научный вестник. – 2006. – №10. – С. 318-322.

189. Киященко Н.И., Лейзеров Н.Л. Борьба идей в культуре и искусстве. – М.: Знание, 1972.

190. Клаузевиц К. О войне. – М.: Изд-во Terra Fantastica, 2003. – 864 с.

191. Ковалев С.М. О человеке, его порабощении и освобождении. – М.: Политиздат, 1970.

192. Ковалева Л.И. Гендерная игра: социально-философский анализ: автореф. дис. ...канд. филос. наук. – Красноярск, 2011. – 16 с.

193. Когнитивная война. URL: <https://oko-planet.su/politik/politikdiscussions/122730-kognitivnaya-voyna.html> (дата обращения: 12.12.2017).

194. Колин Пауэлл впервые признал, что в СБ ООН говорил неправду об ОМУ в Ираке. URL: <http://www.newsru.com/world/04apr2004/omu.html> (дата обращения: 14.10.2015).

195. Колин Пауэлл покаялся в прямом эфире. URL: <http://www.izvestia.ru/news/290039> (дата обращения 14.10.2015).

196. Комиссина И.Н. Новые «мозговые центры» с китайской спецификой: проблемы и перспективы развития // Проблемы национальной стратегии. – 2017. – №6 (45). – С.68-83.

197. Компрадор. URL:<http://ru.wikipedia.org/wiki/Компрадор> (дата обращения 4.12.2017).

198. Константин Крылов: памяти Александра Зиновьева. URL: <http://zinoviev.info/wps/archives/231> (дата обращения: 30.10.2017).

199. Конт-Спонвиль А. Философский словарь. – М.: Этерна, 2012. – 752 с.

200. Концепция внешней политики Российской Федерации (утверждена Президентом Российской Федерации ВВ. Путиным 30 ноября 2016 года). URL: www.mid.ru/foreign_policy/news/-/asset_publisher/cKNonkJE02Bw/content/id/2542248 (дата обращения: 26.10.2018).

201. Кравченко С.А. Играизация общества: блага и проблемы // Сборник научно-популярных статей-победителей конкурса РФФИ 2007 года / Под. ред. члена-корреспондента РАН В.И. Конова. – М.: Октопус Природа, 2008. – С. 270-276.

202. Кравченко С.А. Играизация российского общества (К обоснованию новой социологической парадигмы) // Общественные науки и современность. – 2002. – №6. – С. 143-155.

203. Краткий философский словарь / А.П. Алексеев, Г.Г. Васильев и др. – 2 изд. перераб. и доп. – М.: Прогресс, 2008. – 496 с.

204. Крашенинникова В.Ю. Россия – Америка: холодная война культур. – М.: Европа, 2007. – 392 с.

205. Крипке С. Семантическое рассмотрение модальной логики // Семантика модальных и интенциональных логик. – М.: Прогресс, 1981. – 424 с.
206. Крипке С. Тождество и необходимость // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XIII. – М., 1982.
207. Кто задает темп истории для нашего заколдованного мира. Андрей Фурсов. URL: <http://www.youtu.be/q26ifgnBhEQ> (дата обращения: 11.01.2018).
208. Кубинский лидер Фидель Кастро своей живучестью обязан шаманам Вуду. URL: <http://www.dallastelegraph.com/fidel-castro/> (дата обращения: 9.12.2017).
209. Кулин И. Альтернативное социальное проектирование в советском обществе 1960-1970-х годов, или Почему в современной России не прижились левые политические практики. URL: <http://www.polit.ru/article/2008/02/29/kukulin/> (дата обращения: 13.07.2018).
210. Кураев А.В. Богословие игры. URL: <https://kot-begemott.livejournal.com/2438438.html> (дата обращения: 19.05.2018).
211. Кургинян С.Е. Суть времени: в 4 т. – М.: МОФ ЭТЦ, 2012.
212. Кургинян С.Е. Смысл игры. URL: https://www.youtube.com/watch?v=TFPeJN6wv1E&list=PLbvR7_TV_kwHNNkLwhQOCIpZUsSLwQIDV (дата обращения: 15.12.2017).
213. Курочко М.М. Онтологии проективности социального бытия // Вестник МГОУ. Серия «Философские науки» – 2017. – №3. – С. 27-31.
214. Курт Левин и руководство по подавлению морального духа наций – «Перспективы времени и моральный дух»). URL: <https://management-club.com/chto-chitaem/dzhon-koleman-komitet-300/kurt-levin-i-rukovodstvo-po-podavleniyu-moralnogo-duha-natsij-perspektivy-vremeni-i-moralnyj-duh-time-perspective-and-morale.html> (дата обращения: 08.07.2018).
215. Кутырев В.А. Философия трансгуманизма. – Н.-Новгород: Нижегородский университет, 2010. – 85 с.

216. Лавров назвал глупостью восприятие законодателями США России как своего противника. URL: <https://www.interfax.ru/world/589676> (дата обращения 19.11.2018).

217. Лазарев В.С. Кризис «деятельностного подхода» в психологии и возможные пути его преодоления // Вопросы философии. – 2001. – №3. – С. 33-48.

218. Ларина Т.В., Шайдуллин Т.В. Анализ развития процесса моделирования боевых действий на примерах прошлого и настоящего / Мир образования – Образование в мире. – 2017. – №1(65). – С. 109-113.

219. Латур Б. Дайте мне лабораторию, и я переверну мир // Логос. – 2002. – №5-6 (32). – С. 1-32.

220. Латур Б. Об интеробъективности // Социология вещей: сб. ст. / под ред. В.С. Вахштайна. – М.: Территория будущего, 2006. – С. 169-198.

221. Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. – 384 с.

222. Лебедев В. Игротехника от Щедровицкого до Ходорковского. URL: <https://eugen1962.livejournal.com/127505.html> (дата обращения: 13.07.2018).

223. Левитин Д. Путеводитель по лжи. Критическое мышление в эпоху постправды. – М.: Миф, 2016. – 267 с.

224. Лейбниц Г.-В. Сочинения: в 4 т. – Т. 1. – М.: Мысль, 1982. – 636 с.

225. Лекторский В.А. Деятельностный подход: смерть и возрождение? // Вопросы философии. – 2001. – №2. – С. 56-66.

226. Леоненко С. Рефлексивное управление противником // Армейский сборник. – 1995. – №8. – С. 27-31.

227. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М.: Издательство МГУ, 1981. – 636 с.

228. Леонтьев М.В. Большая Игра. Британская империя против России и СССР. – М.: Астрель, 2012. – 347 с.

229. Лефевр Владимир Александрович // Википедия. URL: <http://www.warandpeace.ru/exclusive/view/100133/> (дата обращения: 28.07.2017).
230. Лефевр В.А. Логика рефлексивных игр и рефлексивное управление // Принятие решений человеком. – Тбилиси: Мецниереба, 1967. – 429 с.
231. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. – М.-СПб., 1998. – 270 с.
232. Лобов В.Н. Военная хитрость. – М.: Московское военно-историческое общество. – Логос, 2001. – 472 с.
233. Лосев А.Ф. Жизненный и творческий путь Платона // Платон. Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 1. – М.: Мысль, 1990. – 860 с.
234. Лосев А.Ф. Очерки античного символизма и мифологии. – М.: Мысль, 1993. – 960 с.
235. Лосев А.Ф. Эстетика Возрождения. – М.: Мысль, 1978. – 624 с.
236. Лотман Ю.М. О роли типологических символов в истории культуры // Семиосфера. – СПб.: Искусство-СПб, 2000. – С. 370-384.
237. Лотман Ю.М. Статьи по типологии культуры. Вып. 2. – Тарту, 1973. – С. 3-40.
238. Лотман Ю.М. Об искусстве. – СПб.: Искусство-СПб, 1998. – 704 с.
239. Лучшие цитаты от Джен Псаки. URL: <https://politikus.ru/articles/20914-dzhennifer-psaki-luchshie-citaty-ot-dzhen-psaki.html> (дата обращения: 11.08.2018).
240. Лэндрэнт Г.Л. Игровая терапия. – М.: Международная педагогическая академия, 1994. – 398 с.
241. Майдан и Ватикан. URL: <https://cont.ws/@rossiadzin/646572> (дата обращения: 10.12.2017).
242. Малкольм Н. Людвиг Витгенштейн: Воспоминания // Людвиг Витгенштейн: человек и мыслитель. – М., 1993. – 352 с.
243. Манойло А.В. Государственная информационная политика в особых условиях. – М.: Изд-во МИФИ, 2003. – 388 с.

244. Манойло А.В. Объекты и субъекты информационного противоборства. URL: <https://psyfactor.org/lib/psywar24.htm> (дата обращения: 10.10.2018).
245. Маркеев О.Г. Оружие возмездия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2001. – 464 с.
246. Маркс К. Капитал. Критика политической экономии // Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения. – Т.23. – М.: Мысль, 1955-1974.– 924 с.
247. Маслов А.А. Китай: колокольца в пыли. Странствия мага и интеллектуала. – М.: Алетейя, 2003. – 367 с.
248. Махнин В.Л. Рефлексивные процессы в военном искусстве: историко-гносеологический аспект // Военная мысль. – 2013. – №2. – С. 31-44.
249. Мельтюхов М.И. Упущенный шанс Сталина. Советский Союз и борьба за Европу: 1939-1940 года. URL: <http://www.wcry.narod.ru/meltyukhov/12.html> (дата обращения: 16.09.2013).
250. Мень А.В. История религии: в 7 т. – Т. 2. – М.: Слово, 1991. – 462 с.
251. Мень А.В. История религии: в 7 т. – Т. 1. – М.: Слово, 1991. – 287 с.
252. МИД России прокомментировал статью The Times о RT и Sputnik. URL: <https://russian.rt.com/world/news/391631-mid-rossii-the-times-rt-sputnik> (дата обращения: 19.12.2017).
253. Министр образования РФ и Болонский процесс. URL: <http://li.ru/interface/pda/?jid=3008171&pid=16579422&redirected=1&page=0&backurl=/users/svetladushka/post165794224/> (дата обращения: 22.11.2017.).
254. Миура Я. Го и восточная бизнес-стратегия. – М.: ООО Издательский дом «София», 2004. – 416 с.
255. Миф. URL:<https://ru.wikipedia.org/wiki/Миф> (дата обращения: 18.05.2018).
256. Монтаукский проект. URL: http://world.lib.ru/z/zhurawlew_w_n/motaukskijproekt.shtml (дата обращения: 23.11.2017.).

257. Монтень Мишель. Опыты. Избранные главы. – М.: Мысль, 1991. – 656 с.
258. Морз Ф., Кимбел Д. Методы исследования операций. – М.: Советское радио, 1956. – 307 с.
259. Москва выигрывает «информационную войну». Как американские СМИ комментируют феномен популярности российских каналов инновещания RT и Sputnik. URL: <https://www.novayagazeta.ru/articles/2016/10/26/70312-moskva-vyigryvaet-informatsionnuyu-voynu> (дата обращения: 19.12.2017).
260. Мрачная история частной Федеральной Резервной системы. URL: <https://oko-planet.su/politik/politiklist/103737-komu-prinadlezhit-federalnaya-rezervnaya-sistemafrs-ssha.html> (дата обращения: 11.08.2018).
261. На Кубе разрешили операции по смене пола. URL: https://daily.rbc.ua/rus/show/na_kube_razreshili_operatsii_po_smene_pola070620081 (дата обращения: 9.12.2017).
262. Надежны ли немецкие автомобили? URL: <https://www.4kolesa.mirtesen.ru/blog/43224731004/Nadezhnyi-li-nemetskie-avtomobili> (дата обращения: 28.09.2017).
263. Наименее развитые страны. URL: <https://ru.m.wikipedia.org/wiki/> (дата обращения: 28.11.2017).
264. Нахов И.М. Философия киников. – М.: Наука, 1982. – 224 с.
265. Нейман Д., Моргенштерн О. Теория игр и экономического поведения. – М.: Наука, 1970. – 707 с.
266. Неоязычество: религиозный культ или азартная игра. URL: <http://www.micha-licha45.livejournal.com/14084.html> (дата обращения: 5.09.2017.)
267. Никитин М.В. Курс лингвистической семантики. – СПб.: Научный центр проблем диалога, 1996. – 760 с.

268. Никифоров Ю.А. Советское военно-стратегическое планирование накануне Великой Отечественной войны // Мир истории. – 2001. – №2. URL: http://militera.lib.ru/research/nikiforov_ya/01.html (дата обращения: 10.03.2016).
269. Николай Кузанский. Игра в шар // Николай Кузанский. Сочинения: в 2 т. – Т. 2. – М.: Мысль, 1980. – С. 249-316.
270. Новая философская энциклопедия: в 4 т. – Т 2. – М.: Мысль, 2010. – 634 с.
271. Новая философская энциклопедия. URL: <https://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/document/HASH01fe0f0c925aa0b3a12b1bfd> (дата обращения: 6.04.2018).
272. Новейший философский словарь / Сост. А.А. Грицанов. – Минск: Харвест, 1998. – 1280 с.
273. Новиков Д.А. Иерархические модели военных действий // Управление большими системами. Выпуск 37. – М.: ИПУ РАН, 2012. – С. 29-31.
274. Новиков Д.А., Чхартишвили А.Г. Рефлексивные игры. – М.: СИНТЕГ, 2003. – 192 с.
275. О потерях 1941 года. URL: <http://zhistory.org.ua/potery2.htm> (дата обращения: 12.12.2017).
276. Области применения компьютерного моделирования. URL: <http://bourabai.ru/cm/6.htm> (дата обращения: 21.07.2018).
277. Одитинг // Википедия. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/одитинг> (дата обращения: 12.09.2018).
278. Ожегов С.И. Словарь русского языка. – М.: Русский язык, 1964. – 900 с.
279. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80000 слов и фразеологических выражений. – М.: Азбуковник, 1999. – 944 с.

280. «Окно Овертона» и технологии уничтожения. URL: http://www.kpnemo.ws/kubrik/2014/01/19/okno-overtona-i-tehnologii-unichtozheniya_7807/ (дата обращения: 16.08.2014)).

281. Опрос в США: политические партии не представляют интересы молодых людей. URL: <http://rossaprimavera.ru/opros-v-ssha-politicheskie-partii-ne-predstavlyayut-interesy-molodyh-lyudey> (дата обращения: 3.12.2017).

282. Опрос: немецкие автомобили – наименее надежные. URL: https://www.bbc.com/russian/business/2015/04/150416_car_reliability_index (дата обращения: 28.09.2017).

283. Организационно-деятельностные игры // Современный образовательный процесс: основные понятия и термины. – М., 2006.

284. Основы социальной концепции Русской православной церкви. URL: <http://www.patriarchia.ru/db/text/141422> (дата обращения: 05.05.2018).

285. Остин Дж. Л. Слово как действие // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVII. – М.: Прогресс, 1986. – С. 22.130.

286. О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации до 2020 года. Введена в действие Указом Президента РФ от 12.05.2009 № 537 // Российская газета. – № 88. – 19 мая 2009.

287. Острецов И.Н. Уран-235 – Ахиллесова пята Америки. URL: https://youtu.be/_FMf5dYjkUU (дата обращения: 4.02.2019).

288. Острецов В.М. Массонство, культура и русская история: историко-критические очерки. – 3. изд., сокращенное. – М.: Штрихтон, 2004. – 720 с.

289. Оуэн Г. Теория игр. – М.: Мир, 1971. – 295 с.

290. Павлов А.В. Философия культуры в постмодернизме: критический анализ: дис. ...докт. филос. наук. – Москва, 2019. – 447 с.

291. Пакистан шантажирует США. URL: <http://www.joeblack913/livejournal.com/124483.html> (дата обращения 13.09.2017).

292. Панарин А.С. Стратегическая нестабильность XXI века. – М.: Алгоритм, 2003. – 296 с.

293. Педагогический энциклопедический словарь / Под ред. Б.М. Бим-Бада. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2003. – 528 с.
294. Перестройка: главные удары по системам защиты от манипуляции // Кара-Мурза С.Г. Краткий курс манипуляции сознанием. URL: <https://public.wikireading.ru/54713> (дата обращения: 1.12.2017).
295. Перетолчин Д.Ю. Голливуд вымышленный и реальный. URL: https://www.youtube.com/watch?v=U3MnHLA_Hpc&list=WL&index=36&t=0s (дата обращения: 12.04.2019);
296. Перетолчин Д.Ю. Кто стоит за кулисами кинематографа. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GTIMie4QE6E&list=WL&index=94&t=0s> (дата обращения: 12.04.2019).
297. Перлы Джорджа Буша. Бушизмы. URL: <http://perly.ru/perlodrom/politbyuro/107-perly-dzhordzha-busha-bushizmy-vypusk-1.html> (дата обращения: 30.10.2017).
298. Пиаже Ж. Психология интеллекта. – СПб.: Питер, 2003. – 192 с.
299. Пивоев В.М. Мифологическое сознание как способ освоения мира. – Петрозаводск: Карелия, 1991. – 111 с.
300. Пирс Ч.С. Прагматизм // Пирс Ч.С. Избранные философские произведения. Пер. с англ. / Перевод К. Голубович, К. Чухрукидзе, Т. Дмитриева. – М.: Логос, 2000. – 448с.
301. Платон. Алкивиад I // Платон. Алкивиад I // Платон. Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 1. – М.: Мысль, 1990. – С. 220-267.
302. Платон. Алкиной. Учебник практической философии // Платон. Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 4. – М.: Мысль, 1994. – С. 625-663.
303. Платон. Государство // Платон. Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 3. – М.: Мысль, 1990. – С. 79-420.
304. Платон. Полное собрание творений Платона: в 15 т. – Т. 13. – Петербург: Academia, 1923.– 233 с.

305. Плетников Ю.К. Социалистическая альтернатива капитализму. URL: https://library.ua/m/articles/view/СОЦИАЛИСТИЧЕСКАЯ-АЛЬТЕРНАТИВА_КАПИТАЛИЗМУ (дата обращения: 17.11.2018).
306. Подольская О.С. Социально-философский анализ феномена языковых игр: автореф. дис. ...канд. филос. наук. – Благовещенск, 2012. – 20 с.
307. Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. – М., 1887. – 368 с.
308. Полтораков А.Ю. «Когнитивные войны» как особый тип политико-информационных противостояний. URL: <http://www.mperiya.by/politics1-19343.html> (дата обращения: 16.11.2014).
309. Поляков Ю.А. Переход к НЭПу и советское крестьянство. – М. 1967.
310. Послание Президента Федеральному Собранию // Президент России. URL: <http://www.kremlin.ru/events/president/news/19825> (дата обращения: 19.12.2016).
311. Постмодерн как мировоззрение перманентного кризиса. URL: http://kapital-rus.ru/articles/article/postmodern_kak_mirovozzrenie_permanentnogo_krizisa/ (дата обращения: 12.11.2017).
312. Потери за первые полтора месяца Великой Отечественной войны 1941-1945 годов. URL: <http://warconflict.ru/rus/catalog/?action=shwprd&id=1307> (дата обращения: 12.12.2017).
313. Потери фашистов до нападения на СССР. URL: <http://www.maxpark.com/community/14/content/4989968> (дата обращения: 12.12.2017).
314. Потехин В.К. Современные консциентальные войны и национальная безопасность России. URL: <http://www.milresource.ru/Potekhin-1.html> (дата обращения 12.09.2013).
315. Почему противостояние «Реала» и «Барселоны» напоминает гражданскую войну в России. URL: <https://m.sports.ru/tribuna/blogs/saltis/860986.html> (дата обращения: 11.11.2017)

316. Почепцов Г.Г. Из истории понятия гибридной войны в США и России. Мятёжвойна. URL: <http://psyfactor.org/psyops/hybridwar6.htm> (дата обращения 4.12.2017).
317. Поэтика мифа: Современные аспекты / Отв. ред. С.Н. Зенкин. – М.: РГГУ, 2008. – 100 с.
318. Придатченко М.В. Роль игры в конструировании социальной реальности: автореф. дис. ...канд. соц. наук. – Саратов, 2007. – 22 с.
319. Примеры глобализации в экономике, в повседневной жизни. Примеры глобализации в России. URL: <http://fb.ru/article/159031/primeryi-globalizatsii-v-ekonomike-v-povsednevnoy-jizni-primeryi-globalizatsii-v-rossii>. (дата обращения: 1.12.2017).
320. Пробирка Колина Пауэла и «легальность» нападения на Ирак. URL: <http://www.vakhnenko.livejournal.com/69779.html> (дата обращения: 14.10.2015).
321. Пронин А. Операция «Немыслимое» как несостоявшийся блицкриг Уинстона Черчилля. – Столетие. – 1 июля 2015 года. URL: http://www.stoletie.ru/ww2/operacija_nemyslimoje_ili_nesostojavshijsa_blickrig_uinstona_cherchilla_443.htm (дата обращения: 4.09.2018).
322. Против буржуазной фальсификации советского общества. – Л., 1967.
323. Психоз Майдана: Фактор внешнего воздействия. URL: <http://master-chudes.livejournal.com/1909.html> (дата обращения: 23.11.2017.).
324. Путин о «стиральном порошке» К. Пауэлла и агрессии США. URL: <http://www.chitalnya.ru/work/1082259/> (дата обращения: 14.10.2015).
325. Путин: Мы как мученики попадем в рай, а они сдохнут. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=uBOTM0JE7eM> (дата обращения: 19.11.2018).
326. Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль / Перевод В.А. Пяста. – М.-Л., 1929. – 536 с.

327. Разинов Ю.А. Понятие истинного и ложного у Платона в контексте соотношения эйдоса и эйдолона // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия «Философия. Филология». – 2013. – №1 – С. 21-29.
328. Родионова В.И. Социально-философский анализ технологизации социальных практик в современном обществе: автореф. дис. ...докт. филос. наук. – Ставрополь, 2015. – 45 с.
329. Россия на пути к информационному обществу: проблемы и перспективы. URL: http://gatamanov.blogspot.com/2014/03/blog-post_4.html (дата обращения 6.10.2018).
330. Роттердамский Эразм. Разговоры запросто. – М.: Мысль, 1969. – 702 с.
331. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. – СПб.: Питер, 2001. – 720 с.
332. Русинова Л.П. Педагогический словарь по темам. – Сарапул, 2010. URL: <http://www.didacts.ru/dictionary/1025/word/igra> (дата обращения: 14.10.2015).
333. Русский разведчик А. Чернышов против Наполеона. URL: <https://skeptimist.livejournal.com/2216587.html> (дата обращения: 16.09.2018).
334. Русский шпион при Наполеоне. URL: http://so-l.ru/news/y/2018_03_25_russkiy_shpion_pri_napoleone (дата обращения: 16.09.2018).
335. Руссо Ж.Ж. Рассуждение о происхождении и основания неравенства между людьми // Антология мировой философии: в 4 т. – Т. 2. – М., 1970. – С. 558-574.
336. РЭНД корпарейшн и военные игры в Прибалтике. URL: <http://www.warandpeace.ru/exclusive/view/100133/> (дата обращения: 28.07.2017).
337. Саати Т. Математические модели конфликтных ситуаций. – М.: Советское радио, 1977. – 304 с.

338. Салов В.И. Современная западногерманская буржуазная историография. – М. 1968.
339. Самохин М.М. С Богом не играют. URL: <http://www.pravoslavie.ru/100761.html> (дата обращения: 27.04.2018).
340. Самые глупые высказывания президентов США. URL: <http://fishki.net/1639466-samyie-glupye-vyskazyvaniya-prezidentov-ssha.html> (дата обращения: 30.10.2017).
341. Самые странные телешоу Японии. URL: <http://bravedefender.ru/samyie-strannyye-teleshou-yaponii/> (дата обращения: 12.11.2017).
342. Сартр Ж.-П. Тошнота // Сартр Ж.-П. Избранные произведения. – М.: Прогресс, 1994. – 399 с.
343. Серебрякова О.В. Игра как средство диагностики межличностных взаимоотношений дошкольников в норме и с общим недоразвитием речи. URL: <https://psibook.com/articles/igra-kak-sredstvo-diagnostiki-mezhlichnostnyh-vzaimootnosheniy-doshkolnikov-v-norme-i-s-obschim-nedorazvitiem-rechi.html> (дата обращения 26.07.2018).
344. Скоркин О.А. Человеческие компоненты игры // Биоэтика и гуманитарная экспертиза. Вып. 5 / Отв. ред. Ф.Г. Майленова. – М.: ИФРАН, 2011. – С. 224-225.
345. Словарь терминов по институциональной экономике. – М., 2001. URL: <http://vocable.ru/?rub=96> (дата обращения: 10.03.2016).
346. Смертельный вирус WWF. URL: <https://gur-ar.livejournal.com/38315.html> (дата обращения: 1.12.2017).
347. Советский энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1988. – 1600 с.
348. Современный философский словарь / Под общей редакцией д.ф.н., профессора В.Е. Кемерова. – 2 изд., испр. и доп. – Лондон, Франкфурт-на-Майне, Париж, Люксембург, Москва, Минск: ПАНПРИНТ, 2008. – 823 с.
349. Соловьев В.С. Сочинения: в 2 т. – Т.1. – М.: Мысль, 1988. – 892 с.

350. Сологубовский Н.А. Цели войны Америки против Сирии. URL: <http://www.proza.ru/2012/06/23/1446> (дата обращения: 23.10.2015).

351. Спецслужбы вели слежку за пользователями онлайн-игр. URL: <http://www.km.ru/world/2013/12/10/skandal-vokrug-edvarda-snoudena/727257-spetssluzhby-ssha-veli-slezhku-za-polzovatel> (дата обращения: 18.07.2014).

352. Сталинская экономика. Секреты успеха. URL: <http://ipolk.ru/blog/rusistoria/18222.html> (дата обращения: 27.11.2018).

353. Съянова Е. Цена победы. Спорт в Третьем рейхе. URL: https://www.m.diletant.media/articles/30305301/?sphrase_id=2786921 (дата обращения: 29.09.2017).

354. Съянова Е. Исторические фальшивки. Предыстория. Развенчание мифов. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Rq45wlJTjII> (дата обращения: 24.09.2017).

355. Табаров М. Театр Мауланы и театральность зикров и самаъ. – Душанбе, 2009. – 152 с.

356. Талыбзаде А. Театр и театральность в культуре ислама. URL: <http://lib.znate.ru/docs/index-7598.html?page=8> (дата обращения 07.07.2018).

357. Те же и Россия? URL: <http://www.news.rambler.ru/head/31714189/> (дата обращения: 23.10.2015).

358. Территориальные игры: как Россия расставалась со своими землями. URL: <https://ru.krymr.com/amp/28681682.html> (дата обращения: 3.11.2018).

359. Тертуллиан. О зрелищах // Творения Тертуллиана, христианского писателя в конце второго и в начале третьего века. – 2-е изд. – СПб.: Издание Кораблева и Сирякова, 1849. – С. 121-161.

360. Тимашева О.В. От Рабле до Уэльбека. – М.: Алетейя, 2011. – 336 с.

361. Тихомирова Е.Г. «Маскарад имен» – псевдонимика (альтернативные самопрезентации) // современные проблемы науки и

образования. – 2013. – №1. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=7741> (дата обращения: 22.05.2018).

362. Тищенко П.Д. Россия 2045: котлован для аватара (размышления в связи с книгой «Глобальное будущее 2045. Конвергентные технологии (НБИКС) и трансгуманистическая эволюция») // Вопросы философии. – 2014. – № 8. – С. 181-186.

363. Толшин А.В. Импровизация и маска. К вопросу о развитии творческих способностей актера. URL: <http://www.lib.vkarp.com /2013/10/07/толшин-а-в-импровизация-и-маска-к-вопр/> (дата обращения: 09.01.2016).

364. Тонконогов А.В. О концепции обеспечения духовной безопасности Российской Федерации // Социально-гуманитарные знания. – 2013. – №6. – С. 58-66.

365. Топ крупнейших мировых финансовых кризисов. URL: <https://benefit.by/page/show/articles/2187> (дата обращения: 20.07.2018).

366. Трансформация общества под видом изучения общественного мнения. URL: <https://www.youtube.be/T6el041LOyM> (дата обращения: 24.06.2019)

367. Третьяков П.И. Практика управления современной школой (опыт педагогического менеджмента). – М., 1995. – 200 с.

368. Тукмаков Д. Сети Гринписа // Завтра. – 1999. – №40. URL: <http://www.zavtra.ru/content/view/1999-10-0561/> (дата обращения: 14.10.2015).

369. Уборевич И.П. Оперативно-тактическая и авиационная военные игры. – М., 1929. – 30 с.

370. Уэст Д. Континентальная философия. Введение. – М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2015. – 448 с.

371. Усиков А.В., Бурутин Г.А., Гаврилов В.А., Ташлыков С.Л. Военное искусство в локальных войнах и вооруженных конфликтах (вторая половина XX-начало XXI): под общей ред. генерал-полковника А.С. Рукшина. – М.: Воениздат, 2008. – 768 с.

372. Усов В.Н. Рефлексивное управление: философско-методологический аспект: монография. – Челябинск: Издательский центр ЮУрГУ, 2010. – 220 с.

373. Устинкин С.В. Современные псевдорелигиозные организации: особенности, классификация, технологии противодействия. – Соликамск. – 2008. – 214 с.

374. Федеральный закон от 25 ноября 2017 г. N 327-ФЗ «О внесении изменений в статьи 10.4 и 15.3 Федерального закона «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» и статью 6 Закона Российской Федерации «О средствах массовой информации»» URL: <http://ivo.garant.ru/#/document/11900239/paragraph/19333/doclist/0/selflink/0/context/> (дата обращения: 13.12.2017).

375. Федорова Л.Л. Языковой карнавал как зеркало реальности // Карнавал в языке и коммуникации: коллективная монография. – М.: РГГУ, 2016. – 436 с.

376. Фельдман Я. Лекция 8.1. История педагогики: американская развилка. URL: https://www.youtube.com/watch?v=-wYbMBNef_I&t=0s&list=WL&index=138 (дата обращения: 1.03.2018).

377. Философский словарь / под. ред. Фролова И.Т. – 7-е изд. перераб. и доп. – М.: Республика, 2001. – 719 с.

378. Философский словарь: основан Г. Шмидтом. – М.: Республика, 2003. – 575 с.

379. Философский словарь. URL: <http://enc-dic.com/philosophy/Igra-838/> (дата обращения 24.07.2015).

380. Филиппов М.М. Паскаль, его жизнь и научно-философская деятельность. – СПб., 1891. – 78 с.

381. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. URL: <http://lib.ru/FILOSOF/FINK/fenomeny.txt> (дата обращения: 19.07.2018).

382. Фихте И.Г. Сочинения: в 2 т. – Т. 2. – СПб.: Наука, 1993. – 798 с.

383. ФК Барселона нельзя использовать в политических целях. URL:<http://noticia.ru/allnews/sport/ekspert-fk-barselona-nelzya-ispolzovat-v-politicheskikh-celyah-14783.htm> (дата обращения: 11.11.2017)
384. Фридман Л. Стратегия: Война, революция, бизнес / Пер. с англ. И.Д. Голдыбиной. – М.: Кучково поле, 2018. – 768 с.
385. Фриш К. Из жизни пчел. – М.: Мир, 1966. – 200 с.
386. Фурсов А.И. История глобального зомбирования. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=24kaT3WZpx8&t=16s> (дата обращения: 15.04.2019).
387. Фурсов А.И. Вперед к победе. Русский успех в ретроспективе и перспективе. – М.: Изборский клуб, 2017. – 576 с.
388. Фурсов А.И. Лучшая услуга «золотого миллиарда». URL: <https://m.youtube.com/watch?v=cosWIO673Ds> (дата обращения: 1.12.2017).
389. Фурсов А.И. Курс русской истории. URL: https://www.youtube.com/watch?v=AyhIxUVIWDQ&list=PLM8nzAoHbcBPjMY4YdNryfoMuvC_7krle (дата обращения: 15.12.2017).
390. Фурсов А.И. Кризис дарит России шанс. URL: <https://youtu.be/VDepxHYhELY> (дата обращения: 15.07.2019).
391. Фурсов А.И. Мерцающие шахматы. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UhxchtQirMs> (дата обращения: 29.09.2018).
392. Фурсов А.И. Мировая борьба. Англосаксы против планеты. – М.: Книжный мир, 2016. – 512 с.
393. Фурсов А.И. Психоисторическая война против русских и России. URL: <http://www.iamruss.ru/psihoistoricheskaya-vojna-protiv-russkih-i-rossii/> (дата обращения 12.09.2013).
394. Фурсов А.И. Психоисторическая война. URL: <http://www.dynacon.ru/content/articles/2439/> (дата обращения: 1.10.2015).
395. Фурсов А.И. Элита распила. URL:<http://www.svpressa.ru/society/article/66091/> (дата обращения: 30.10.2018).

396. Фурсов А.И. Доклады Форос-Сибирь. URL: <http://www.docme.ru/doc/96993/andrej-fursov---doklady-foros-sibir>. (дата обращения: 19.12.2017).
397. Фурсов А.И. Мировой кризис 24.03.2016. URL:<http://www.russnov.ru/andrej-fursov-mirovoj-krizis-24-03-2016/> (дата обращения: 19.12.2017).
398. Фурсов А.И. На грани. URL:http://www.youtube.com/watch?v=_piN6E_WXes (дата обращения 4.12.2017).
399. Хаксли О. О дивный новый мир. – М.: АСТ, 2014. – 352 с.
400. Характерные особенности войн XXI века. URL: <http://refleader.ru/jgeyfsmeryfsaty.html> (дата обращения: 19.08.2018).
401. Хвыля-Олинтер А.И. Голос Совести. URL: http://www.kistine.ru/mlm/mlm_hvylia-olinter.htm (дата обращения: 22.05.2018).
402. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. – 400 с.
403. «Химкинский лес» – как конвейер либерализма. URL: <http://nstarikov.livejournal.com/316306.html> (дата обращения: 12.11.2017).
404. Холл Г.С. Инстинкты и чувства в юношеском возрасте. – Петроград, 1920. – 208 с.
405. Ценность науки в предвидении. URL:<https://www.vpk-news.ru/articles/14632> (дата обращения 5.12.2017).
406. Цырельчук Н.А., Цырельчук И.Н., Цырельчук Н.Н. Рефлексивное управление: монография. – Минск: МГВРК, 2008. – 512 с.
407. Чаусов Ф.С. Основы рефлексивного управления противником // Морской сборник. – 1999. – №9. – С. 11-15.
408. Чаусов Ф.С. Рефлексивный подход в управленческой деятельности. – СПб.: СПбВМИ, 2008. – 286 с.
409. Черемных К.А., Восканян М.В., Кобяков А.Б. Анонимная война. – М.: Алгоритм, 2014. – 224 с.
410. Черный понедельник (1987). URL:[https://ru.wikipedia.org/wiki/Черный_понедельник_\(1987\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Черный_понедельник_(1987)) (дата обращения: 11.12.2017).

411. Четверикова О.Н. Роль Ватикана в мировой истории. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=7xJ8BXnJqsA> (дата обращения: 9.12.2017).
412. . Четверикова О.Н., Перетолчин Д.Ю. Темная сторона Голливуда. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ItD4NzxSC-c&list=WL&index=31&t=0s> (дата обращения: 12.04.2019).
413. Что писали немецкие солдаты о русских. URL: www.news-usa.ru/chto-pisali-nemetskie-soldaty-o-russkikh.html (дата обращения: 12.12.2017).
414. Что такое Древняя Греция. Над кем смеется греческая комедия. URL: <https://arzamas.academy/courses/36/2> (дата обращения: 14.07.2017).
415. Что такое спиннер, для чего он нужен? URL: <http://spinner-antistress.ru/cto-takoe-spinner/> (дата обращения: 28.08.2017).
416. Что является целью экуменического движения? URL: <http://www.stopoikumena.ru/108-chto-yavlyaetsya-celyu-yekumenich-eskogo-dvizheniya.html> (дата обращения: 9.12.2017).
417. Чуев Ю.В. Исследование операций в военном деле. – М.: Воениздат, 1970. – 256 с.
418. Шанский Н.М., Бобров Т.А. Этимологический словарь русского языка. – М.: Прозерпина, 1994. – 400 с.
419. Шапинов В.В. Материализм от Ленина до Путина. – М.: Алгоритм, 2007. – 240 с.
420. Шеллинг В. Сочинения: в 7 т. – Т. 7. – М.: Мысль, 2001. – 388 с.
421. Шепель Ю.В. Игровая зависимость как социокультурное явление в современном обществе: автореф. дис. ...канд. соц. наук. – М., 2009. – 22 с.
422. Шесть войн, в которых Китай должен участвовать в следующие 50 лет // Военное обозрение. – 19 октября 2013 года.
423. Шпитцер М. Антимозг: цифровые технологии и мозг. – М.: АСТ, 2014. – 288 с.
424. Штерн В. Умственная одаренность // Одаренный ребенок. – 2002. – №3. – С. 48-56.

425. Шумерская мифология кратко. URL: <http://fb.ru/article/275504/shumerskaya-mifologiya-kratko> (дата обращения: 18.05.2018).
426. Шюц А. О множественности реальностей // Социологическое обозрение. – 2003. – №2. – Т.3. – С. 3-34.
427. Шюц А. Хорошо информированный гражданин. Очерк о социальном распределении знания // Шюц А. Избранное: Мир, светящийся смыслом. – М., 2004. – С. 557-573.
428. Щюц А. Некоторые структуры жизненного мира // Личность. Культура. Общество. – 2007. – Вып. 2. (36). – С. 52-68.
429. Щедровицкий Г.П. Избранные труды. – М. Шк.Культ.Полит, 1995. – 800 с.
430. Щедровицкий Г.П. На досках. – М., 2004. – 230 с.
431. Экуменизм. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Экуменизм> (дата обращения: 9.12.2017).
432. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Владос, 1999. – 360 с.
433. Энциклопедия эпистемологии и философии науки. URL: http://www.enc-dic.com/enc_epist/Igra-126.html (дата обращения 24.07.2015).
434. Эриксий // Платон. Собрание сочинений: в 4 т. – Т. 4. – М.: Мысль, 1994. – С. 556-574.
435. Эриксон Э. Детство и общество. – СПб.: Летний сад, 2000. – 416 с.
436. Эстулин Д. Трансэволюция. Эпоха разрушения человека. Предисловие А.И. Фурсов. – М.: Книжный мир, 2015. – 352 с.
437. Юм Д. Диалоги о естественной религии // Юм Д. Сочинения: в 2 т. – Т. 2. – 2-е изд., дополн. и испр. – М.: Мысль, 1996. – С. 381-484.
438. Юм. Д. Трактат о человеческой природе // Юм Д. Сочинения: в 2 т. – Т. 1. – 2-е изд., дополн. и испр. – М.: Мысль, 1996. – С. 53-655.
439. Юнгер Ф.Г. Игры. Ключ к их значению. – М.: Владимир Даль, 2012. – 335 с.

440. Яковлева Е.Л. Игра – уникальный феномен культуры // Вестник ОГУ. – 2010. – №7. – С. 151-152.
441. Яковлева Е.Л. Игровая природа мифа как семиотического образования: автореф. дис. ...докт. филос. наук. – Казань. 2011. – 46 с.
442. Ямалов М.Б. О псевдорелигиозной практике «эпохи перемен». URL: http://www.promegalit.ru/public/799_marat_jamalov_o_psevdoreligioznoj_praktike_epokhi_peremen.html (дата обращения: 22.05.2018).
443. Ямпольский Л.С. Имитационное моделирование при проведении командно-штабных военных игр: автореф. дис. ...канд. тех. наук. – Ульяновск, 2003. – 20 с.
444. Яновский О.С. Все, что нужно знать о британской элите. URL: youtu.be/i3WHkjlS4 (дата обращения: 26.07.2018).
445. Behar Richard. The Thriving Cult of Greed and Power. – Time (6 мая 1991).
446. Callon M. Actor-Network Theory // International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences. Elsevier Sciences Ltd., 2001. P. 62-66.
447. Caidin M. The Tigers are Burning. – New York, 1974.
448. Clausewitz Karl. On War [first publ. 1832]. – Harmondsworth: Penguin, 1968.
449. Clausewitz Karl von. On war. – Princeton., 1976.
450. Computerworld Россия. – 2008. – 12 февраля. – С. 27.
451. Cooper, Paulette Scandal of Scientology, Chapter 19, Tower Publications, NYC, 1971.
452. Costantini A. L'Union Sovietique en guerre (1941-1945). T. I-III. – Paris, 1968-1969.
453. Craig W. Enemy at the Gates. The Battle for Stalingrad. – New York, 1973.
454. Erickson J. The Road to Stalingrad. – London, 1975.

455. Foucault M. Nietzsche, la genealogie, l'histoire. Hommage a Jean Hyppolite. – Paris, 1971.
456. FT: «Новое российское искусство войны». URL:<https://www.vedomosti.ru/politics/articles/2014/08/29/ft-novoe-rossijskoe-iskusstvo-voyny> (дата обращения 5.12.2017).
457. Forstmeier F. Odessa, 1941. – Freiburg, 1967.
458. McGann James G. 2018 Global Go To Think Tank Index. URL:https://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1017&context=think_tanks (дата обращения: 06.07.2019).
459. Hiller F., Lieberman G. Introduction to Operations Research. – 8th ed. – Boston. McGraw-Hill, 2005. – 1061 p.
460. Hoffman F.G. Hybrid warfare and challenges // Joint Force Quarterly. – 2009.
461. Kazakov V.G., Lazukin V.F., Kiryushin A.N. Double-Track Control over Combat Action // Military Thought. – 2014. – № 2. – P. 136-144.
462. Kerig M. Stalingrad. – Stuttgart, 1974.
463. Kissinger H. World Order. – New York: Penguin Press, September 9, 2014.
464. Klink E. Das Gesetz des Handelns. Die Operation «Zitadelle», 1943. – Stuttgart, 1966.
465. Liotard J.-F. The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. – Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 1984.
466. Lund M. What kind of peace is being built? // Taking stock of postconflict peacebuilding and charting future directions', a paper prepared for International Development Research Centre. – Ottawa. – 2003. – Jan. – p. 13–14.
467. Milgram P., Kishino A.F. Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays IEICE Transactions on Information and Systems, E77-D(12), 1994. pp. 1321-1329.

468. Murphy G., Murphy L.B. Experimental Social Psychology. – London., 1931; Murphy G. Social Motivation // Handbook of Social Psychology. – Cambridge, 1959. – 320 p.
469. Paradoxes of War // Joint Forces Quarterly. – Spring. – 1994.
470. Peacebuilding and the Limits of Liberal Internationalism // International Security (Paris). – 1997. – 22 Feb. – p. 54–89.
471. Piaget J. Biologie et connaissance. – Paris, 1967.
472. Reinhardt K. Die Wende vor Moskau. – Stuttgart, 1972.
473. Russell B. Education and the social order. – London: George Allen & Unwin, Ltd., 1932. – 178 p.
474. Russia embarrasses Obama into getting a little more serious about ISIS // <http://www.washingtontimes.com/news/2015/nov/13/russia-embarrasses-obama-getting-little-more-serio/> (дата обращения 21.12.2015).
475. Ryan C. The Last Battle. – London, 1966.
476. Salisbury H. The 900 Days. The Siege of Leningrad. – New York, 1969.
477. Sappell Joel, Welkos Robert W. The Man In Control, Los Angeles Times (24 июня 1990), p. A41:4.
478. Strawson J. The Battle for Berlin. – London, 1974.
479. Scaton A. Russo-German War 1941-45. – London, 1971.
480. Taha H. Operations Research: An Introduction. – 9th ed. – NY: Prentice Hall, 2011. – 813 p.
481. The Russian Front: Germany's War in the East, 1941-1945. – London-Melbourne, 1978.
482. Touraine A. 2007. A New Paradigm for Understanding Today's World. – Cambridge: Polity. – 232 p.
483. Trout J., Ries A. Marketing Warfare. – Saint Petersburg, Piter Publ., 2008. – 292 p.

484. Washington Post: Россия своими действиями пристыдила Обаму.
URL: <https://russian.rt.com/inotv/2015-11-14/Washington-Times-Rossiya-svoimi-dejstviyami> (дата обращения: 21.12.2015).

485. William Poundstoun. Prisoner's Dilemma. – New York. – 1992.

486. Winch P. The Idea of a Social Science and its Relation to Philosophy. – London. 1958.

487. Winch P. The Idea of a Social Science and its Relation to Philosophy. – London, 1990 (second edition).

488. Ziemke E. Stalingrad to Berlin: the German Dei'eat in the East. – Washington, 1968.