

## СТАТЬИ И ЭССЕ

### Дискуссия

23-24 января в Московской высшей школе социальных и экономических наук состоялся XVI международный симпозиум «Пути России. Современное интеллектуальное пространство: школы, направления, поколения», в рамках которого был организован круглый стол «Теория практик vs теория фреймов». Предлагаем вниманию читателей несколько материалов этого круглого стола.

*Вадим Волков*\*

### Слова и поступки

В этом выступлении я собираюсь ответить на критику теории практик в целом и двух моих статей<sup>1</sup>, в частности, со стороны представителей теории фреймов. Главной претензией Виктора Вахштайна к теории практик было отсутствие в ней трансцендентного измерения. Далее я постараюсь утолить тоску сторонников теории фреймов по трансцендентному.

У самых разнообразных и далеких друг от друга направлений социальных исследований есть одна важная общая черта. Она же – общая слабость. Их объединяет готовность работать с облегченной реальностью. Таковы концепции социальной реальности, основанные на понятии игры. Под игрой понимается и само взаимодействие, и некоторая достоверная модель или имитация этого взаимодействия, а под правилами игры – ее закономерности.

Игры, безусловно, имеют место в нашей жизни, но вот по поводу их действительного места стоит критически задуматься. Игра – это имитация, облегченный вариант реальности, особенно в части нежелательных последствий. У игр договорная природа, и люди так или иначе управляют игрой, определяя ее правила и участников. У игры есть место и время, она имеет начало и конец. Это отдельная реальность, конечная область значений, одна форма жизни из многих, особый фрейм. Игра ассоциируется со свободой и с развлечением.

Социальные науки некритически превратили эту форму жизни в некоторый всеобщий эквивалент, используя ее как базовую концептуальную метафору любого социального взаимодействия. Игра стала универсальным познавательным средством. Человек играющий был объявлен Йоханом Хейзингой [4] в качестве некой антропологической константы. (Игра старше, чем культура – посмотрите на животных.) Рационально-экономический подход к обществу нашел свое высшее выражение в теории игр. Сегодня теория игр претендует на то, чтобы моделировать и предсказывать любое взаимодействие – от легкого флирта до ядерной войны. Влиятельное направление, называемое «неоинституционализм», опирается на концепцию института, также построенного на игровой аналогии. Институт, как мы знаем, это совокупность правил игры и механизмов контроля за их соблюдением. Он рождается тогда, когда, по выражению Норта [2], игроки отделяются от правил, и правила анализируются самостоятельно, как если бы это и были институты.

---

\* **Волков Вадим Викторович** – доктор философии (Кембриджский университет), доктор социологических наук, проректор Европейского университета в Санкт-Петербурге, профессор Высшей школы экономики (Санкт-Петербург).

© Волков В., 2009.

© Центр фундаментальной социологии, 2009.

<sup>1</sup> *Волков В.В.* О концепции практик в социальных науках // Социологические исследования. 1997. №6. С. 9-23 <http://www.ecsocman.edu.ru/db/msg/111092>; *Волков В.В.* Следование правилу как социологическая проблема // Социологический журнал. 1998. № 3/4. С. 156-170. <http://www.nir.ru/sj/sj/34-volkov.htm>.

При переходе от игры как *game*, которая редуцируется к правилам или ограничениям, к игре как *play*, где добавляется элемент игривости, имитации, а также некоторый критерий достоверности, все становится еще более поверхностным. Возможно, распространению этой подмены, как и многозначительному к ней отношению, мы обязаны неудачному афоризму, приписанному Шекспиру, о том, что жизнь – это театр, а люди в нем актеры. Со времен «изобретения» ролевой теории социология уже почти 80 лет старательно разрабатывает этот образ. Ирвингу Гофману до сих пор и по праву принадлежит первенство в эксплуатации театральной метафоры и игрового фрейма.

У Гофмана реальность представляется как категориальный каркас, состоящий из розыгрышей, обманов, фабрикаций, постановок, фальши и фальшивок, фокусов и танцующих слонов. Читая его, трудно отделаться от подозрения, что фрейм у Гофмана только один – игровой и жизнь, соответственно, редуцирована к игре. Так называемое «трансцендентное измерение» (некие априори), которое есть у Гофмана, представлено независимо существующими фреймами, приводящими поведенческие сценарии в соответствие с контекстами. (Что или кого и как надо играть в данной ситуации.)

В этом ряду непомерно облегченных версий реальности есть еще и многочисленные формы социального конструктивизма. Непереносимая легкость социального конструктивизма происходит из того, что фреймы и представления можно вообще менять по ходу игры, и нет ни одного социального фрейма, который бы нельзя было поменять некоторым новым соглашением участников.

Привлекательность игровых и театральных метафор понятна. Игра представляет жизнь вполсилы, без последствий и риска, без высоких ставок и фатальных привязанностей. Это свобода от обязательств и возможность в любой момент сказать: чур не я. Игра притягательна даже не возможностью в нее играть, а возможностью из нее выйти в момент риска или усталости, а также тем, что есть шанс переиграть заново.

С сожалением должен констатировать, что и поздний Витгенштейн поддался соблазну игровой метафоры, посвятив часть «Философских исследований» рассмотрению языковых игр и проблеме следования правилу (в игре). Правда, результат его размышлений был прямо противоположный неокантианскому: если все открыто взору, то нечего и объяснять [1, с. 130]. То есть игра есть исключительно результат тренировки практических навыков под присмотром более опытных игроков (сообщества), и какие-либо трансцендентальные усмотрения были бы здесь лишними.

В связи с тем, что идеология игры стала ядром эпистемологии социальных наук, напрашивается несколько вопросов. Каковы границы игровых аналогий? Что остается по ту сторону игры и дает ей возможность быть?

Модели социального взаимодействия и социальных институтов строятся по образу игр по правилам (в смысле *game*) или игры по сценариям (в смысле *play*). Из игры можно выйти, можно открыто назвать это игрой, можно закончить игру в соответствии со сценарным финалом. Но игра, из которой нельзя выйти, это уже не игра. Это нечто посерьезней. Отсюда еще вопрос: где кончается игра (в онтологическом смысле)? Парадокс в том, что она кончается там и тогда, когда из нее невозможно выйти. То есть, когда она не кончается. Общество, социальные институты – это игра, из которой невозможно выйти. Даже смерть не прерывает ее, особенно если это правильная смерть. В нашей жизни «играют» множество мертвых, давно ушедших «игроков».

Моментального ответа нет, но есть путь рассуждений, по которому его можно искать. Еще раз зададим вопрос. Если есть игра, то что является не-игрой? Это, по-видимому, ситуация, в которой нельзя сказать ни «я играю», ни «я не играю». Что является серьезным? Если есть инсценировки, фабрикация, обманы, в том числе те, которые предполагают серьезное выражение лица, то можно ли отменить саму их возможность? Если есть роли, которые ситуативны, или которые можно одевать и снимать, как личины, то можно ли установить доролевую реальность? Это будет раздетый и беспомощный человек, как полагает Гофман, или наоборот?

Если «утяжелить» понятие действия, то получится поступок. Поступок – это действие, которое можно назвать этическим. Можно ввести следующее разделение. Нечто может быть высказано либо с помощью слов, либо с помощью поступка. Определим свойства поступка. Во-первых, поступки – это действия, не требующие слов. Здесь нет удвоения реальности, нет отнесения к смыслу-там. Они являют смысл-здесь. Наоборот, слова или комментарии, как говорится, излишни. В «Логико-философском трактате» Витгенштейн [1] вводит различие между тем, о чем можно говорить, и невысказываемым. Невысказываемое показывает себя. Поступки и этические действия попадают в категорию того, о чем следует молчать – но не потому, что это некая мистическая тайна, а потому, что слова не требуются.

Во-вторых, поступок обладает фундаментальным свойством необратимости. Поступок окончателен. Слова можно взять назад, можно перетолковать, исказить и т.п. Поступок не только ясен без отсылки к чему-либо еще, но и обладает конечной убедительностью, поскольку меняет реальность. Необратимость – это и есть изменение. Джон Остин [5] был не совсем прав, говоря, что перформативные высказывания меняют положение дел в мире. Обещание можно взять назад, а корабль «Королева Елизавета» можно переименовать в «Иосиф Сталин» и делать это каждый день. Но есть высказывания, которые действительно можно считать поступками – в той мере, в какой они создают необратимость. Например, объявление войны, отдача некоторой команды, вынесение окончательного приговора, в том числе себе, если есть полное понимание последствий.

В-третьих, поступок меняет статус слов, произнесенных до него; он как бы заменяет верификацию в тех ситуациях, когда она невозможна опытным путем. Почему? Потому, что поступок определяет статус и идентичность говорящего или говорившего. Поступок отвечает на вопрос «кто я?». В теории практик есть утверждение, что практика (а не высказывания типа «я есть такой-то и такой-то») создает и поддерживает идентичности и субъектов, и объектов. Смысл задается употреблением. Быть кем-то – это устойчиво делать как кто-то (командир, женщина, ученый). Поступок сильнее, поскольку добавляет предикат «настоящий» – в отличие от «изображал кого-либо», и т.п., то есть в отличие от временного фреймирования.

Но идентичности и привязанное к ним этическое должествование не существуют сами по себе, отдельно, в некотором особом измерении, будь то книги, кодексы или коллективные представления. Они существуют в поступках, которые невозможно отделить от тех, кто их совершает, и которые придают значение словам-до и словам-после, а сами слов не требуют, поскольку показывают все с конечной убедительностью.

Вот недавнее короткое сообщение с новостной ленты Korrespondent.net.

«В Баренцевом море в районе острова Медвежий потерпел бедствие российский траулер «Топаз». 18 членов экипажа спаслись на оказавшемся рядом судне. Однако капитан, который до последнего момента оставался на борту, погиб». Под ним более 40 отзывов. Они примерно такие: «Я уже думала и нет таких людей больше... настоящих, преданных долгу..., а оказывается...»

«Настоящий Капитан». «Это капитан с большой буквы». «Вот каким должен быть капитан». И тому подобное. Ситуация траулера «Топаз» была технической, у него были повреждены кингстоны. В ней не было слов и не было фреймов. Но вдруг все техническое стало другим – и не из-за того, что кто-то дал знак «переключить фрейм». Был совершен поступок, и все поняли его без слов. Можно сказать, что этика морской профессии, а также ее так называемая «ролевая структура» – это инерция отдельных поступков конкретных людей.

Новый Завет прекрасно иллюстрирует природу поступка. Пророков и проповедников новых учений было в то время много. Иисус Христос – один из них. В тексте есть кульминационный момент Моления о Чаше, где он знает, что должно с ним произойти и как страшны будут последствия, и выбирает то, что должно, потому что если бы не было мучительной смерти за все сказанное, то слова остались бы словами, и никакого христианства бы не было. Все проповеди остались бы инсценировками. Вот красивая

Нагорная проповедь, как на картинах, вот Иисус въезжает в Иерусалим, и т.п. – красивые постановки и слова, вдохновившие не одно поколение художников. В любой момент их можно было таковыми и оставить. Вот Пилат говорит – «тебе это надо? Зачем это все? Ты понимаешь, что сейчас будет?». Если в этот момент Иисус говорит: «да ладно, мы с друзьями немного перебрали в своих речах» – и все предыдущее осталось бы инсценировкой, игрой, фреймом, дискурсом. Когда начинается поступок, Иисус замолкает, он принципиально ничего не говорит – все скажет поступок. А дальше – кусок кровавого мяса и мучительная смерть. От поступка происходят многочисленные имитации, которые мы потом называем ролями.

Когда мы остаемся в границах игровых аналогий, мы вынуждены объяснять поведение людей их мотивацией и внешним контролем. Мы говорим про функцию полезности или про цели, про общие нормы, которые контролирует сообщество. Границы игровых аналогий – это сегодня и есть границы социологии. За границей игры и социологии находится этика, этическое действие. Ранний Витгенштейн писал: «Ясно, что этика не имеет ничего общего с наказанием или вознаграждением в обычном смысле. Следовательно, вопрос о последствиях поступка не должен иметь значение. Должно быть этическое вознаграждение и этическое наказание, но они должны заключаться в самом поступке». Гарантией следования правилу игры является идентичность, вопрос «кто ты на самом деле?», а не вознаграждение или наказание. Играть в футбол – это одно, а быть футболистом – совсем другое. Играть в войну – это одно, а быть солдатом – совсем другое. Решиться быть – это здесь и есть поступок. Это тихая решимость. Это не технический вопрос. Практика, которая формирует идентичность, захватывает человека целиком, переводя техническую самоотдачу в экзистенциальную в момент, когда возникает вопрос: кто я? Или: кто я после этого? Есть технический контракт, а есть этический контракт. Первый – это временное техническое обязательство соблюдать нормы. Второе – обязательство быть кем-либо. Есть брачный договор, а есть любовь. Этические контракты часто становятся пожизненными и необратимыми.

У Мартина Хайдеггера сфера повседневности, обыденной социальной жизни, практики, в которой присутствие (Dasein) отдано «людям» (Das Man) и технической структуре материального мира, выступает как неаутентичное бытие. «Люди существуют способом несамостояния и несобственности» [3, с. 128]. Они отданы техническим и социальным нормам, ролям, понимают себя отнесением к фреймам, практикуя усредненные практики. Социология разворачивается в сфере неаутентичного бытия и делает ее своим объектом.

Вторая часть «Бытия и времени» набрасывает феноменологическую структуру аутентичного присутствия, оно описывает появление способности быть целым. Она про то, как открывается собственная истина присутствия и преодолевается потерянная и «заброшенность себя в людях». Это размыкание, «разомкнутость повседневности», как говорит Хайдеггер. Можно сказать – остановка практики, разрыв фреймов. Эта структура размыкания или приведения к целому состоит из открытия бытия-к-смерти, зова совести и решимости. «Решительное присутствие может стать совестью других», пишет Хайдеггер [3, с. 298]. Это можно назвать социальной инерцией поступка. И возникает другое сообщество, объединенное этическим пониманием практики. «Из собственного бытия-самости в решимости только и возникает собственная взаимность, но не из двусмысленных и ревнивых договоренностей и болтливых братаний на людях» [3, с. 298]. Решения – это когда «присутствие «живет» как человеко-самость понятливой двусмысленностью публичности, где никто не решился, но все всегда уже решено» [3, с. 299]. Молчаливая решимость, не нуждающаяся во внешних основаниях или социально индуцированной мотивации, противопоставляется принятию решений исходя из ситуации, наличных возможностей и общепринятых способов поведения.

Когда заходит речь про аутентичное бытие, поступок, экзистенциальную самоотдачу и подобные имманентные явления, лежащие за пределами социальных фреймов, безличных поведенческих образцов или какой-либо другой реальности, с которой привычно имеет дело социология, возникает трудность описания: язык «буксует». Витгенштейн утверждал, что

этика не имеет отношения к событиям или фактам мира, то есть к тому, что выражают предложения языка, поэтому предложения этики невозможны. Ему оставалось только постулировать границу, за которой позитивистский язык, построенный на соответствии логической структуры высказывания и положения дел в мире, теряет свой смысл. Трансцендентное нам не нужно, если в качестве этического мы понимаем не предложения этики, а поступок. По ту сторону языка находится не трансцендентальная структура, а этическое, показывающее себя в целостности поступка, у которого всегда есть автор.

Пока социология не может обойтись без трансцендентного измерения, которое представлено безличными коллективными – фреймами, образцами, типами, смыслами, далее по списку. Поступок и авторство, все аутентичное и имманентное не попадают в матрицу социологии. С трудом в нее втискивается и теория практик. Видимо, следующей задачей теории практик будет попытка ввести в нее аутентичное измерение через категорию поступка. Может быть, аналогичная задача станет актуальной и для социологии.

### *Литература*

1. *Витгенштейн Л.* Философские исследования // *Витгенштейн Л.* Философские работы. М.: Наука, 1994.
2. *Норт Д.* Институты, институциональные изменения и функционирование экономики. М., 1997.
3. *Хайдеггер М.* Бытие и время. М.: Ад Маргинем, 1997.
4. *Хейзинга Й.* Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. М.: Прогресс-Традиция, 1997.
5. *Austin J.* How To Do Things with Words. Oxford: Oxford University Press, 1962.