

УДК 316.6

ОБЩЕСТВО ИГРЫ

Зотов Степан Андреевич, аспирант, Государственный университет «Дубна»

Аннотация

Статья посвящена следующим вопросам: рассмотрение мотивации поведения человека через социальный статус, социальные роли и возможность их превращать в уважение и социальные ресурсы; предложение альтернативной концепции социального самоопределения, управляемой системы мотивации для достижения целей сообщества — выживания и победы навсегда.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: социальная логика, социальная инженерия, общество игры, социальный статус, социальная роль, управление будущим, выживание и победа навсегда.

SOCIETY OF THE GAME

Zotov Stepan Andreyevich, postgraduate student, Dubna State University

Abstract

The article is devoted to the following issues: consideration of the motivation of human behavior through social status, social roles and the ability to turn them into respect and social resources; proposing an alternative concept of social self-determination, a controlled system of motivation to achieve the goals of the community - survival and victory forever.

KEYWORDS: social logic, social engineering, society of the game, social status, social role, future administration, survival and victory forever.

Просвещение, наука и технический прогресс дали очень многое человеку. Мы получили в свое распоряжение могучие машины, освещенные улицы, исцеление от многих болезней. Мы научились делать больше и быстрее, видеть дальше и разнообразнее, понимать шире и полноценнее, а свет науки наполнил нас новыми надеждами, ведущими к новым горизонтам. Но вместе с тем машины заменили людей, и все больше людей становятся ненужными. Это лишние люди, у которых нет надежды на самореализацию, нет надежды на свою роль в великом спектакле жизни, нет надежд стать кем-то.

Проблему лишних людей очень часто пытаются рассмотреть через призму экономики, пытаясь дутыми и ненужными рабочими местами занять лишних людей. Отсюда армии чиновничества, клерков, менеджеров, юристов, проверяющих всех мастей и размеров, которые почти никак не влияют на общее качество управления. И это проблема не только России. В Европе, если пересчитать количество управленческого, чиновничьего, маркетингового, охранного и прочего операционного персонала (надзиратели) относительно персонала собственно рабочего и инженерного (производители), то на одного раба будет не по два прораба, а все пятнадцать. Но даже это уже проблему не решает: процент безработицы все

время растёт, а среди молодежи он и вовсе уже кое-где достигает взрывного размера. Даже если надуть еще пустых рабочих мест, огромные массы людей все так же будут недовольны: им никогда в такой системе не будет светить стать кем-то.

Если экономика нам тут не поможет понять проблему, то что поможет? Естественно нам помогут только те науки, которые рассматривают не какую-то часть человеческих отношений вроде хозяйственных, а всего человека со всеми его отношениями и взаимосвязями, с учетом его биологической основы и ее особенностей. Нам нужна наука, понимающая биологию, инстинктивное поведение и сознательную психологию одновременно.

«Эксперимент «Вселенная-25»: как рай стал адом. Американский ученый-этолог Джон Кэлхун.

На мой взгляд, эксперимент не лишен определенных недостатков. Например, взято малое количество пар особей в начале эксперимента, что дает повод считать неучтенным фактор близкородственных связей, но тем не менее этот фактор в случае его большой значимости сказался бы уже на первых поколениях в то время как первые 7 поколений мышей особых трудностей не испытывали. Так что, в общем и целом, с моей точки зрения эксперимент можно считать корректным, а его выводы оправданными и пригодными к экстраполяции.

Как же этот эксперимент помогает понимать проблему лишних людей? Непосредственно. Он вскрывает саму суть проблемы, которая на самом деле не проблема лишних людей, а *проблема нехватки привлекательных социальных ролей*. И как видно из эксперимента, эта проблема способна даже погубить общество со временем, и явные признаки опасности, аналогичные Вселенной-25 в фазе D уже отчетливо прослеживаются среди людей сейчас, как и в периоды заката ушедших цивилизаций древности. Впрочем, наша планета больше контейнера, не совсем замкнута, и потому не все так печально. Не все, конечно, но очень многое. Недостаток социальных ролей... а откуда берутся эти роли? Социальные роли появляются в процессе социальной игры.

Социальная игра – это любая игра (взаимодействие по определенным правилам), результаты которой влияют на социальный статус в рамках системы стайной иерархии. Социальный статус является таковым, если его можно конвертировать во влияние и половую привлекательность в стае, его значение и способы демонстрации могут быть различным для разных подгрупп стаи.

И если мыши никак не могли повлиять на количество привлекательных социальных ролей в стаде, ибо их поведение жестко регламентировано инстинктами, то люди, благодаря абстрактному мышлению и разуму, могут создавать для своего общества сколько угодно привлекательных социальных ролей, ведь социальной игрой в принципе может быть любая игра. И привлекательной (наделяющей престижным социальным статусом) может быть в принципе любая социальная роль, все зависит исключительно от социальной логики (парадигмы) – устоев, традиций, культуры.

Сейчас в интерпретации современной социальной логики у людей есть лишь парочка активных социальных игр с привлекательными социальными ролями – бизнес, органы власти, медиа-шоу и другое по мелочи. Все остальные игры, даже если и подходят под критерий игры социальной, не располагают социальными ролями, которые в рамках текущей социальной логики считаются достаточно привлекательными. Одна и та же социальная роль в разных социальных парадигмах может обладать разной привлекательностью. Например, во времена социализма 50-60-х годов авторитетный ученый обладал высоким социальным статусом, и его мнение подчас было громче мнения министра или зарубежного миллионера. С началом «демократизации» в той же стране мнение того же ученого ничего не стоило в сравнении с мнением неуча с пачкой баксов. Соответственно с тем же ученым обращались органы власти, и соответственно к тому же ученому проявляли интерес женщины. Напоминаю, что социальный статус обязательно должен коррелировать с влиянием и половой привлекательностью в стае.

Также важной частью социальной логики (социальной парадигмы) является способ демонстрации социального статуса. Социальный статус может накапливаться/списываться в рамках разных социальных игр, ведь человек может использовать в качестве социальной в принципе любую игру, но способ демонстрации игровых итогов должен быть унифицирован для всего общества. В рамках социальной логики общества потребления, как несложно догадаться, способом демонстрации социального статуса является уровень потребления. Потребляемые вещи при этом выступают не только и не столько средством удовлетворения определенной потребности, сколько способом утверждения и демонстрации социального статуса.

Вот главные изъяны современной социальной логики: население деградирует и/или окунается в ужасы социальной нестабильности из-за невозможности реализовать себя (получить привлекательную социальную роль в интересующей области) значительной части общества. В то же время, нет объективной возможности не только нарастить количество

привлекательных социальных ролей, но и приходится сокращать существующее их количество (в данный момент это ликвидация среднего класса) из-за исчерпания планетарных ресурсов. Планета способна прокормить и обеспечить достойный уровень жизни еще множеству людей очень и очень долго. Но у нее нет сил поддерживать непростительную расточительность и статусное сверхпотребление для утверждения социального статуса даже малого количества населения.

Зная суть изъянов, понимание необходимых модификаций социальной логики становится очевидным. Во-первых, необходимо отвязать способ демонстрации социального статуса от материального потребления, а перевести его в другой унифицированный, желательно нематериальный показатель, чтобы прекратить статусное потребление и позволить человеку устойчиво существовать на планете без угрозы вымирания по исчерпанию ресурсов.

Во-вторых, необходимо кардинальное расширение списка актуальных социальных игр и интересных, привлекательных социальных ролей в этих играх, чтобы люди хотели и могли реализовать себя именно в тех областях, которые им интересны. На обывательском уровне это звучит как «все профессии нужны, все профессии важны», причем возможность получить высокий социальный статус должна быть во всех направлениях деятельности, а не только в современных элитных. Социальный статус в этом контексте не означает уровень потребления, он связан, прежде всего, с понятием социального одобрения. Я знаю, человеку, мыслящему в рамках логики общества потребления, трудно понимать социальный статус иначе как статус материальный. Текст выше уже должен был привить понимание того, что показатель социального статуса может демонстрироваться как угодно.

Задачей концептуальной власти как раз и является настройка социальной логики таким образом, чтобы обеспечить развитие и эволюцию как человека, так и общества в целом максимально долго и максимально эффективно. Чтобы человек, достигая своих личных целей, работал бы одновременно на общественные цели и эволюцию, и был бы максимально удовлетворен при этом.

Социальная логика предоставляет на выбор человеку привлекательные социальные роли, следуя которым он зарабатывает социальный статус, влияние и половую привлекательность. Получает удовлетворение от самореализации, социального одобрения и самого процесса творчества, и одновременно служит общему делу гармонии. Один из таких концептов я сейчас опишу.

В основе концепта лежит принцип – ролевой игры. По результатам социального взаимодействия и отыгрыша социальных ролей в разных социальных играх (семья, профессиональная деятельность, общественная деятельность, развлечения и т.д.) человеку начисляются или снимаются очки (опыт) за определенные задачи и достижения. По достижению определенного количества очков человеку начисляются баллы уровня социального статуса, причем для получения следующего уровня нужно на порядок большее количество очков. Одновременно с этим каждый следующий уровень делает социальный статус человека на порядок более значимым. Этот социальный статус будет влиять на силу голоса человека на выборах и в системах электронной демократии местного самоуправления, на силу свидетельских показаний, на доплаты к заработной плате, пенсию и налоговые льготы, на допуск к определенным должностям, социальным привилегиям и прочее.

В то же время шкала социального статуса для наглядности и понятности места человека в обществе должна быть дифференцированной на разные пути совершенства и служения. Я считаю целесообразным выделить пять основных путей: производства, защиты, обслуживания, поиска знаний и поиска смыслов.

Государство регулирует, какие именно действия (задачи) или достижения и как влияют на социальный статус. Наделяя привлекательностью или отторжением те или иные социальные игры и социальные роли. При этом нет нужды в дополнительных производствах и навязывании потребления, нет нужды в пустом переводе планетарных ресурсов – показатель социального статуса отвязан от потребления.

Концепт с легкостью решает проблему конфликта отцов и детей: в современном обществе продолжительность жизни человека (70-80 лет) гораздо длительнее, чем в природе (30-35 лет), из-за чего привлекательные социальные роли для следующего поколения не освобождаются предыдущим, которое в природных условиях к этому моменту умирает от болезней и хищников. А инстинкты молодежи по прежнему выстроены так, что они требуют немедленного повышения социального статуса к моменту полового созревания. Чтобы молодежь могла включиться в иерархическую борьбу за влияние и внимание женщин.

Именно отсутствие удовлетворения немедленного иерархического роста провоцирует молодых на повышенную агрессивность и деструктивность. Когда они готовы на любое безумие вплоть до демонтажа государства лишь бы удовлетворить чувство своей значимости (события на Украине самое свежее напоминание). Предусмотренный текущей социальной логикой способ повышения социального статуса молодежи слишком длителен и незаметен, а

инстинкты требуют немедленного, заметного и наглядного прироста социального статуса. Концепт позволит молодежи наглядно ощущать прирост этого социального статуса согласно их достижениям через получение заметных и понятных им очков статуса (опыта) за достижения и деятельность. Это, в свою очередь, позволит избежать немотивированной и деструктивной агрессии молодежи, зато направит ее усилия на самосовершенствование и к общему благу, причем по доброй воле.

Прогресс техники, чем дальше, тем больше будет замещать на производстве человека машинами. После этого, отказ от культуры потребительства быстро доведет необходимое рабочее время до двух-трех рабочих дней в неделю, а может и одного будет достаточно. Мы больше не можем уповать на постоянную занятость человека: нам просто необходимо перенаправить творческие усилия людей в другое русло. Концепт позволяет решить проблему свободного времени.

Большинство людей в свободное от обязанностей время предпочитает бездельничать, пить пиво и празднично деградировать, не забывая при этом самоутверждаться и искать социального одобрения. Памятуя о стремлении человека к постоянному повышению социального статуса, мы можем предложить ему интересные и развивающие социальные игры в свободное время. В рамках которых он также сможет добывать очки статуса (опыта), и при этом развлекаться, развиваться и продвигать общее дело. Это, например, система боевой самоподготовки населения в игровой форме. Игровой подход позволяет направлять человека по пути совершенствования, вынуждает его преодолевать, а не празднично деградировать. Причем по его доброй воле по правильно настроенной социальной логике!

Благодаря высвобождению большого количества рабочего времени мы можем направить его на решение многих насущных проблем, принципиально не решаемых в рамках системы капитализма и общества потребления. Например, заняться, наконец, экологией и восстановлением планеты. Очистить загрязнение, насадить лесов и заселить водоемы рыбой. Ресурсы, идущие ныне на бездумное сверхпотребление и деградацию мы можем направить на эволюцию и гармонию системы. Причем сделать это не вопреки воле населения и его противлению, а следуя этой воле и при полном содействии благодаря точной и выверенной настройке социальной логики (парадигмы).

Вот главная ошибка религий и коммунистов: они пытались противостоять природе человека, идти против его инстинктов и упорно грести против течения, делая ставку на силу весел. Но сколь ни сильны были бы гребцы, они устают, а бурный поток человеческих

страстей безудержно относит назад и назад от цели. Нельзя отказаться от конкуренции и состязательности, базового принципа эволюции систем: даже если уровень роботизации позволит обеспечить человека чем угодно без труда, то конкуренция перейдет из имущественной в другие виды и формы. Я предлагаю перевести конкуренцию из жестких форм борьбы за место под Солнцем в мягкие игровые формы конкуренции, где соперник будет не врагом, которого нужно ненавидеть и уничтожить, а партнером по игре, который может быть другом даже будучи соперником. Я предлагаю не бороться с природой человека, но умело использовать её на благо, не грести, выбиваясь из сил, против течения, но использовать его для продвижения вперед. Да, бурное течение скрывает в себе и подводные камни, и опасные мели, но бдительный рулевой и опытный лоцман без труда обойдут их и достигнут минимальным усилием гораздо большего, чем титанические усилия целой команды гребцов. Достигнут большего за счет методологического и информационного превосходства.

Подобный концепт социальной логики позволит решить громадное количество проблем общества, снять многие противоречия и накопленное социальное напряжение, решить проблему конца капитализма, перепроизводства и истощения ресурсов, значительно оптимизировать управление социальной динамикой и процессами за счет глубокого понимания социальной механики и природы человека и многое другое. Эту социальную логику я решил назвать Обществом (Большой) Игры, ибо в ее основе лежит принцип управления социальными играми.

Социальная логика Общества Игры разработана специально для постиндустриального мира, для условий сверхпроизводительных технологий. Общество Игры может стать реальной и привлекательной альтернативой умирающему Обществу потребления. Тем более, что пассионарная часть людей многих цивилизаций разочаровалась в старых идеях и усиленно ищет новые. Наша цивилизация может дать им эти новые идеи Общества Игры, построенного на принципах социальной справедливости, понимания, мудрости и гармонии. Это даст нашей цивилизации громадные мировоззренческие преимущества перед другими цивилизациями и позволит нам обрести внутреннее единство, несмотря на любые политические или религиозные взгляды. Такое единство без необходимости слома текущих убеждений людей – это путь оптимальности и гармонии. Путь гармонии – это лучший из путей к выживанию и победе навсегда!

Литература

1. Григорьев О.В. Эпоха роста. Лекции по неэкономике. Расцвет и упадок мировой экономической системы. - ISBN 978-5-00074-026-2, 2014 - 436с.
2. Назаретян А.П., Интеллект во Вселенной: истоки, становление, перспективы. М.: Недра, 1991. – 194 с. Выпущено по заказу Российского Открытого Университета.
3. Хазин М.Л. Закат империи доллара и конец «Рах Americana». - ISBN 5-9533-0143-X, М.: Вече, 2003. — 368 с.
4. Люксембург Р. Накопление капитала, том IV и II под редакцией Ш. Двойлацкого с предисловием В.Мотылева. Издание пятое, Ленинград, 1934 – 463с.
5. Берталанфи Л. Общая теория систем Основы, развитие, применение. Перевод Сторонкиной Е.Г., 1969. – 28с.
6. Назаретян А.П. Нелинейное будущее. Мегаистория, синергетика, культурная антропология и психология в глобальном прогнозировании. — М.: АРГАМАК-МЕДИА, 2017.— 512 с.
7. Валлерстайн И. Анализ мировых систем и ситуация в современном мире/Пер с англ. П.М. Кудюкина под общей ред. Б.Ю. Кагарлицкого. ISBN 5-94483-042-5 — СПб.: Университетская книга, 2001. — 416 с.
8. Зотов С.А, Магрегор И. Империиум человека. Эра косматики. – М.: Вариант, 2019. – 400 стр., илл. ISBN 978-5-00080-108-6
9. Calhoun J. Environment and Population: Problems and Adaptation: An Experimental Book Integrating Statements by 162 Contributors. — Praeger, 1983. — P. 486. — ISBN 0-275-90955-7.