

## А. Мавлетова

# Казино: территория эмоциональности или расчета?

**В** последние десятилетия эмоциональная сторона жизни человека активно реабилитируется социологами. Рассуждения о том, что “эмоция одновременно вплетена как в индивида, так и в социальные структуры и отношения”, что “человеческое действие, или практика, становится возможным благодаря эмоции”, стали общим местом для современных представителей социологии эмоций [Barbalet. 1992. P. 151–152].

Можно пойти дальше и утверждать, что именно эмоция, “ощущение собственной моральной силы и группового единства” лежит в основе социального порядка, поскольку именно разделяемые группой эмоциональные переживания порождают коллективные представления и конституируют базовый опыт индивида. Таким образом, “важнейшие эмоции и порождаемые ими категории понимания образуют основу разделяемого всеми знания, коммуникации и общества” [Роулз. 2005. С. 5].

Обращение к эмоциональной основе социальности не укладывается в русло классической социологии. Напротив, социологи всегда стремились искать истоки эмоций в социальном. Принято было считать, что именно социальный контекст и социальное взаимодействие определяют эмоции и чувства, которые должны переживать участники в определенной ситуации. Как

утверждает Арли Хохшильд, мы “веселы на вечеринках, грустны на похоронах, счастливы на свадьбах” [Hochschild. 1979. P. 552].

С одной стороны, выходит, что в своих эмоциональных переживаниях мы зависимы от контекста. Однако, с другой стороны, чтобы попасть в зависимость от контекста, нужно его распознать и поддаться ему, вовлечься в него, смочь или позволить себе разделить эмоцию вместе с другими присутствующими. Получается нечто вроде добровольного согласия видеть ситуацию через определенную призму, которую И. Гофман называл рамкой, или *фреймом*.

Вслед за Джеком Барбалетом мы будем понимать эмоцию как переживание вовлеченности. В разные ситуации индивид вовлекается с разной интенсивностью и с разным знаком: с отрицательным – испытывая печаль или грусть, с положительным – переживая радость или счастье [Barbalet. 2003. P. 1].

Понятие вовлеченности будет центральным в нашей работе. Мы будем исследовать казино, имея на руках результаты собственных наблюдений, интервью с посетителями и корпус текстов, написанных другими исследователями. Мы постараемся показать, что *фрейм казино стимулирует настолько сильную эмоциональную вовлеченность игроков*, что за игровым столом они трансформируются и выходят за пределы

повседневного мира, соприкасаясь с иным, более ярким миром – миром игры. Именно эта трансформация заставляет игроков посещать казино постоянно. Невероятное по силе эмоциональное возбуждение от рискованных действий, необходимости принимать решения, радости от головокружительных побед и изобретательных действий или огорчения от смелых, но неудачных ставок – вот что ожидает игрока в казино. Здесь можно совершить *настоящее* действие, в полной мере вкусить сладость победы, обыгрывая других. (Другой вопрос – можно ли только на эмоциях достигать победы – нас пока не интересует.)

### Опасны ли эмоции для социального порядка?

В классической социологии становление современного общества неразрывно связывалось с усилением контроля над спонтанными эмоциональными проявлениями. Принято было считать, что в этом обществе нет места эмоциональному и субъективному, магическому и сверхъестественному; есть место лишь калькулируемому и рациональному. Универсализация норм, формализация взаимодействий, рационализация мыслей и образа жизни – такова тенденция исторического процесса. И если в традиционном обществе преобладают личные, теплые, эмоционально окрашенные родственные и дружеские отношения (*Gemeinschaft*), то в современном – рациональный, эгоистический обмен, основанный на бездушной калькуляции – *Gesellschaft* (эти понятия предложены немецким социологом Фердинандом Теннисом). В *Gesellschaft*'е эмоциональный компонент исключается из социальных действий, и отношения между людьми ста-

новятся анонимными и эмоционально нейтральными: “Как только в интерпретации природных процессов эмоциональность уступает место объективному интеллекту, эмоции начинают постепенно исключаться <...> из объектов и отношений нашего практического мира. <...> Говоря более точно, постижимые элементы действий объективно и субъективно становятся калькулируемыми, рациональными, из них исключаются эмоциональные реакции и решения, которым находится выход только в критические жизненные моменты и когда речь идет о конечных целях” [Simmel. 1990. P. 431].

Определенно можно сказать, что *эмоциональное* в современном обществе перестает выступать основой социального действия. Акторами движут не личные страсти и эмоции, а объективная целесообразность и рациональность. Фундамент социального порядка видится в целесообразности рационального действия, а опасность – в стремлении акторов к индивидуализации в отношениях, личностному самоутверждению и внутренним эмоциональным переживаниям. О. Рамштедт пишет по этому поводу:

“Дюркгейм, Зиммель и Вебер фиксируют общий недуг современных им обществ в отношениях между индивидуальным поведением и общественными структурами. Они ставят диагноз: нарастание индивидуализма как результат дифференциации, которому уже не отвечают свойства Я как качественный признак” [Рамштедт. 1994. С. 59].

Именно в подобной логике рассуждений возникает “гобсовский” вопрос о возможности социального порядка: как возможен порядок в условии нарастающей индивидуализации действий, которые ориентированы прежде всего на самого действующего, а не на других акторов, на кон-



ституирование личности индивида, а не на взаимодействии. Необузданность внутреннего эмоционального состояния, его выход из-под социального контроля, а тем более его доминирование в отношениях между акторами ставит под угрозу социальный порядок.

Эгоистичность современных индивидов, проявляющаяся в неограниченном стремлении к наслаждению или, напротив, к идеализации индивидуальных страданий, – вот что волновало социологов модерна. М. Вебер осуждал стремление превратить “личность” и “переживания” в идолов, Дюркгейм описал эгоистичное самоубийство, Зиммель – моду на страдания и сильные личностные эмоциональные переживания.

Таким образом, интегрировавшей традиционное общество, но ставшей разрушительной в обществе модерна *эмоциональности* противопоставляется созидающая *рациональность*. Как возможно обуздывать вошедшие в моду эмоциональные порывы? Как возможно постоянно контролировать себя в обществе модерна – в обществе *чужих друг другу людей*? Выход находится: эмоциональные срывы можно контролировать с помощью рационально-аскетической идеи профессионального призвания, систематизирующей и регламентирующей все сферы жизнедеятельности индивида. Именно рациональность служит основой для формирования профессиональных сообществ и поддержания между ними обмена, конституирующего общественный порядок.

Порядок, по М. Веберу, возможен в той мере, в какой идея “служения одному делу”, идея выполнения профессионального долга становится автономным мотивом, поддерживающим воспроизводство профессиональной специализации и единственно делающим человека личностью. Самоконтроль, самоопределение и само-

ограничение, в конечном счете, могут и должны выступать в качестве основы социального порядка. Однако в современном обществе вместе с усилением общественного контроля над спонтанным проявлением эмоций повышается “спрос”

*В современных условиях повседневные действия становятся предсказуемыми и контролируруемыми, а потому индивиды активно ищут возможность совершать такие социальные действия, которые дают легитимный выход эмоциям. Агрессия находит легитимный выход в том числе и в действиях, сопряженных с риском, – в азартных играх*

на приватные эмоциональные переживания, ради которых индивиды готовы специально совершать социальные действия, в том числе совместные и скоординированные.

Легче всего это заметить в эволюционном изменении, которое претерпевают социально приемлемые способы выражения *агрессивных импульсов и удовольствия*, а также социально приемлемые способы контроля над ними. То, как трансформация личностной и социальной структуры ужесточает самоконтроль над выражением эмоционального состояния, показывает Норберт Элиас в книге “О процессе цивилизации”. Он видит

в эволюции социального “изменение человеческого поведения и <проявлений> человеческих чувств в определенном направлении” [Elias. 1982. P. 229]. Опираясь на фрейдовскую структуру личности id – ego – superego, Элиас утверждает, что роль superego с развитием цивилизации постоянно растет. Внешние ограничения усваиваются и превращаются в самоограничения, глубоко проникают в ткань инстинктивной жизни, так что в жизни современных людей все “подчинено, обуздано и исчислено”, а за всякое проявление “животноподобной” человеческой деятельности они переживают стыд.

Игра инстинктов и эмоций меняет форму и интенсивность. Если в ранних обществах эмоции были более спонтанными и непосредственными, то в современном обществе люди дают агрессии легитимный выход за пределами повседневной рутины, например, в спортивных состязаниях, в экстремальных видах спорта или в азартных играх. А сама повседневность оказы-

вается все более бедной на спонтанные действия и непосредственные (простые) удовольствия. Если раньше индивиду строго предписывалось открыто выражать свои эмоциональные состояния, то в последующем так же строго стали предписывать их контролировать: “В какие документы тех времен мы ни заглянем, везде обнаружим одни и те же признаки: эмоциональный строй жизни сильно отличался от нашего, существование было небезопасно, долгосрочных расчетов на будущее не делали. Кто в этом обществе не испытывал сильной любви и ненависти, кто не участвовал в игре страстей, мог уйти в монастырь; он был потерян для мирской жизни, как потерян в последующих обществах будет тот, кто, особенно при дворе, окажется неспособен сдерживать страсть, скрывать и «цивилизовать» собственные эмоции” [Elias. 1978. P. 238].

Современный индивид вынужден еще сильнее контролировать выражение эмоций. Формирование способности к самопринуждению, выработка таких механизмов самоконтроля, для которых не нужна внешняя поддержка, – вот что характерно для процесса современной социализации, пишет Д. Смит, анализируя тексты Н. Элиаса и М. Фуко [Smith. 1978. P. 81]. Там, где самоконтроля оказывается недостаточно, способы и интенсивность выражения эмоций контролируются институтами, прежде всего государством – как институтом, обладающим монополией на насилие.

Сдерживание спонтанных эмоций, контроль над агрессивными импульсами, регулирование инстинктов посредством самоконтроля неизбежно приводит, по мнению Н. Элиаса, к монополизации физического насилия [Elias. 1982. P. 236]. Монополия на физическое насилие центральной политической властью, в свою очередь, приводит к большей безопасности: к снижению вероятности быть ограблен-

ным или убитым. Повседневные действия становятся более предсказуемыми и контролируруемыми, а потому индивиды активно ищут возможность совершать такие социальные действия, которые дают легитимный выход эмоциям. Агрессия находит легитимный выход в том числе и в действиях, сопряженных с риском, – в азартных играх.

Таким образом, именно вследствие чрезмерного контроля над формой и интенсивностью проявления чувств латентной целью современного действия становится легитимное получение удовольствия от выплеска эмоций. В некотором смысле действия, сопряженные с добровольным риском, становятся ключевыми для современности.

### В казино – за эмоциями?

Ирвинг Гофман в одной из своих самых спорных работ – “Где действие”, ставя задачу определить,

что понимают люди под действием в повседневном мире, приходит к неожиданному утверждению: в повседневном мире прототипом действия (то есть наиболее характерным действием) являются азартные игры. Эпиграфом к этой работе Гофман выбрал фразу, приписываемую бесстрашному воздушному акробату и канатоходцу Карлу Валленда: “Быть на проволоке – вот жизнь; все остальное подождет” (“To be on the wire is life; the rest is waiting”).

В повседневной жизни, утверждает И. Гофман, индивиды относят к действию лишь то, что “состоит из решения задач с неясным исходом, предпринятого ради достижения

какой-то пользы. Возбуждение и возможность проявить характер, являющиеся побочным продуктом азартной игры и опасной сцены, становятся неявной целью всего представления” [Goffman. 1967. P. 239].

*Отсутствие страха проиграть и готовность идти на риск – вот что отличает игрока и создает предпосылки для его возможных побед. При этом выигрыш рассматривается как выгода именно вследствие того, что игроки переживают во время игры эмоции, – именно за ними люди приходят в казино снова и снова*



Здесь значимо предположение, что сами индивиды латентную функцию социального действия видят в *получении эмоционального возбуждения*. Это относится и к Карлу Валленда, идущему по проволоке без страховки, и к Ирвингу Гофману, по вечерам игравшему в казино, и к любому, кто меняет *безопасное и гарантированное* рабочее место на новое. Все эти рискованные действия являются в некотором роде вызовом повседневности. Иными словами, нечто классифицируется индивидами как действие только в том случае, если оно “выпадает” из повседневной рутины.

Гофман различал *базовые* фреймы, создающие первичные схемы восприятия и интерпретации событий, и *превращенные* фреймы, трансформирующие деятельность, уже осмысленную в терминах первичной системы фреймов. Так, например, если роман двух влюбленных в повседневной жизни мы рассматриваем как базовый, первичный фрейм, то роман влюбленных на экране, на театральной сцене или в ритуальном танце будет превращением первичного фрейма.



Здесь Гофман приходит к явному парадоксу. Если настоящая жизнь – та, которая проходит “на проволоке” или в казино, выпадает из повседневной рутины, требует повышенного внимания к себе, дает самые яркие эмоциональные переживания, то базовым фреймом оказывается мир казино, а повседневная жизнь – лишь его бледным слепком, превращенным фреймом.

Проницательный Энтони Гидденс, следуя логике Ирвинга Гофмана, отмечает, что в последнее время индивиды добровольно идут на риски, чтобы пережить новые ощущения, пережить эмоции, почувствовать адреналин. Люди целенаправленно создают рискованные ситуации, чтобы получить возможность проявить смелость, мужество, решительность, отвагу и находчивость. Рискованные занятия культивируются: это и экстремальные виды спорта и отдыха, особенно популярные среди молодежи, и азартные игры, которые привлекают внимание все большего количества людей [Гидденс. 1994. С. 126–127].

Культивирование риска сопряжено с порождением критических ситуаций, которых порой не хватает в рутинной жизни. Риск противопоставляется скучной повседневной, бессобытийной жизни, риск взрывает устои и основы повседневности, переворачивая ее с ног на голову. Если цель рутинизации – упорядочить деятельность, обеспечить ее нормальное протекание, то культивирование риска, наоборот, искусственно создает ситуации, открывающие для индивидуума мир непредсказуемого и неизведанного будущего, которому можно бросить дерзкий вызов и который, что самое главное, можно победить. Увеличившаяся частота подобных действий связана не только с ростом разнообразия жизненных стилей и ситуаций выбора, но и со стремлением западного человека к самореализации, которую можно понять как нахождение баланса между возможностями и рисками [Giddens. 1991. P. 78–85]. В таких рисках главное желание индивидуума состоит в получении возбуждения, экзальтации, удовольствия и острых ощущений от процесса преодоления рискованной ситуации и управления ею.

Азартную игру можно отнести как раз к подобной культивированной рискованной деятельности, в которой главной целью становится получение сильных эмоций в ходе преодоления ситуации неопределенности за счет собственных умений и навыков. Этот тезис может показаться слишком романтичным и упрощающим дело, поскольку в азартных играх игроки нацелены прежде всего на достижение победы и получение выигрыша. Однако связывания эмоции с мотивами действий, как пишет Джек Барбалет, недостаточно для социологического анализа: «Отношения между эмоцией и действием сложны, и различия в интерпретациях и теоретических репрезентациях огромны... Соединение эмоций с действием посредством мотивации является слишком узким и слишком простым» [Barbalet. 1992. P. 152].

### Экономическая модель азартных игр

Романтическому тезису противопоставляется реалистический: люди играют в азартные игры не ради преодоления испытаний и переживания острых ощущений, а для достижения определенного результата – получения денежного выигрыша.

В экономических теориях риска базовым является предположение о том, что риск всегда воспринимается как нечто *опасное*, и только ожидаемая прибыль, польза подвигает индивидуумов идти на определенный риск. Эймос Тверски и Дэниел Канеман, разработавшие модели принятия решений в условиях риска и неопределенности, выявили, что готовность идти на риск коррелирует с разницей между возможными приобретениями и потерями: чем больше возможный выигрыш по сравнению с возможным проигрышем, тем больше готовность людей идти на риск [Thaler, Tversky, Kahneman Schwartz. 1997].

Особенность азартной игры состоит в том, что игроки принимают высокий риск потерь при малой вероятности выигрыша. При готовности рисковать внимание сосредоточивается на вероятности выигрыша, а не проигрыша. Игрок рискует проиграть не для того, чтобы избе-

жать каких-то других (например, еще больших) потерь, а чтобы получить выигрыш, приз.

Однако очевидно, что риск можно оценивать с двух сторон: со стороны негативных и позитивных последствий. Социологи обнаружили, что если внимание сосредоточено на возможных потерях, то индивидуальное действие классифицируется как рискованное. А если внимание сосредоточено на возможном выигрыше, то рискованное действие интерпретируется как возможность получить выгоду [Heimer 1988. P. 509-510]. Так, большинство игроков воспринимают азартную игру как возможность получить выгоду, а большинство тех, кто не относится к миру азартных игр, видят в них рискованное предприятие. «В той мере, в которой игра служит средством выиграть приз, – пишет И. Гофман, – она открывает возможность; в той мере, в которой игра таит угрозу потерять ставку, – это риск» [Goffman. 1967. P. 151].

Если индивиды играют в азартные игры ради выгоды, то что именно они считают выгодой? Э. Тверски и Д. Канеман показали, что в повседневной жизни в процессе формирования оценок большую роль играют ошибочные представления и интуитивные (неосознаваемые) механизмы, которые исследователи называли эвристиками [Tversky, Kahneman. 1974]. Как и другие оценки, оценка рисков основывается не только на когнитивной составляющей. Объективно при принятии решений уровень принимаемого риска положительно связан с уровнем возможной выгоды, однако некоторые исследования показали отрицательную связь между воспринимаемыми уровнями риска и выгоды.

### Эмоциональный расчет как сухая вода?

Некоторые специалисты, в их числе – представители психометрического направления в области восприятия рисков П. Словик, Б. Фишхофф и др., обнаруживают *аффективную эвристику*. Они утверждают, что в оценке рисков аффективный компонент сильнее когнитивного. Люди оценивают риски на основе не того, что они

знают и думают, а того, что они чувствуют. Если рисковать нравится – в риске видится возможная выгода, и тогда уровень риска занижается. Если рисковать не нравится, тогда занижается объем возможных приобретений [Slovic et al. 2002a. P. 333–334]. Таким образом, если от рискованной деятельности ожидается выгода, готовность рисковать повышается даже при высоком риске. При этом возможная выгода и рискованность действия оцениваются эмоционально [Finucane et al. 2000. P. 14].

Исследователи выявили, что азартные игры, несмотря на высокую вероятность проигрыша, воспринимаются и оцениваются индивидами прежде всего как возможность выиграть [Slovic et al. 2002b. P. 9]. Этому не противоречат собранные в ходе нашего исследования данные.

*“Играет в казино тот, у кого есть некоторое чувство беззаботности, отсутствие боязни потерять какую-то сумму денег. Идет тот, кто приходит за выигрышем, но в то же время не боится и проиграть. Если ты сильно боишься проиграть, это мешает играть, и ты сильно боишься рисковать, а значит, не сможешь и по-крупному выигрывать”* (интервью №1).

Таким образом, азартные игры воспринимаются посетителями казино именно как возможность получить выгоду. Отсутствие страха проиграть и готовность идти на риск – вот что отличает игрока и создает предпосылки для его возможных побед. При этом выигрыш рассматривается как выгода именно вследствие того, что игроки переживают во время игры эмоции. Именно за эмоциями игроки приходят в казино снова и снова. Менеджер казино, имеющий более чем десятилетний опыт работы в различных игровых заведениях, в том числе и в Великобри-

*В казино игроки становятся подлинными субъектами действий: они могут самостоятельно принимать решение, добровольно идти на риск, которого можно избежать, и тем самым “проверить судьбу”, испытать сильные эмоции в случае выигрыша. Переживание эмоций и возбуждения, демонстрация силы характера перед другими игроками становится целью игры в казино*

тании, на наш вопрос о том, почему люди приходят в казино, ответил:

*“Те химические процессы в организме человека, которые происходят во время игры, вырабатывают некоторую зависимость, и доза этих эмоций постепенно становится постоянно необходимой. Поэтому очень трудно человека, играющего в казино, увлечь простым походом в ресторан или, например, в кино. Он будет все время думать, как он мог бы за эти деньги, потраченные, по его мнению, впустую, сделать ставку и, конечно же, выиграть. Причем такие мысли посещают абсолютно всех постоянных игроков. И что*

*бы ты ему ни предложил, он всегда выберет казино, потому что он выберет эмоции. И придет в казино именно за ними”* (интервью №3).

Казино, таким образом, – это специфический контекст, организующий и определяющий действия игроков, создающий ситуацию, благоприятную для самоконтролируемого эмоционального возбуждения участников. Этот контекст позволяет индивиду выйти за рамки повседневности, пережить сильные эмоции от действий, которые в повседневности принято считать нерациональными. Превратив людей в игроков, этот контекст заставляет их посещать казино снова и снова. В этом и состоит социальная сущность казино.

В казино игроки становятся подлинными субъектами действий: они могут самостоятельно принимать решение, добровольно идти на риск, которого можно избежать, и тем самым “проверить судьбу”, испытать сильные эмоции в случае выигрыша. Переживание эмоций и возбуждения, демонстрация силы характера перед другими игроками становится целью игры в казино.



## Казино как фрейм

Уильям Джеймс, предложивший идею существования множества миров (субуниверсумов), полагал, что верховной реальностью для человека обладает чувственно-эмоциональный мир, который, по его мнению, поддерживает наиболее устойчивые убеждения (мнения).

Альфред Шюц (Шютц), заимствуя идею о множественности миров у Джеймса, утверждал существование разнообразных миров реальности как *конечных областей смысла*. Ежедневно человек постоянно переходит из одного мира в другой. Однако верховной реальностью Шюц объявил мир повседневной жизни и предложил видеть в остальных конечных областях смысла модификации верховной реальности. При этом для каждой области характерен особый, неповторимый когнитивный стиль, позволяющий совмещать во времени и пространстве элементы опыта внутри одного мира и, наоборот, делать их несовместимыми с опытом, пережитым в других конечных областях смыслов. Именно в силу несовместимости Шюц называет области *конечными*: смыслы одной области не сводимы к другим и не выразимы через смыслы других областей [Шюц, 2003. С. 17–19; Schutz, 1970. Р. 253–255]. Поэтому переход из одного мира в другой сопровождается резким экзистенциальным “скачком”, субъективно переживаемым как шок. Шок человек испытывает оттого, что резко меняется *attention a la vie* (внимание, напряженность отношения к жизни), меняются формы организации опыта, формы отношений, временная перспектива, система ценностей. И при переходе от мира повседневности и обратно – при засыпании и пробуждении, при погружении в мир фантазий и мир искусства – человек всякий раз испытывает шок.



Реальность конституируется для человека не онтологической структурой объектов, а субъективным смыслом, который индивид придает собственному опыту. Следуя этой логике, мы можем утверждать, что казино представляет собой обособленную реальность, устойчивую форму деятельности, которой игроки придают автономный смысл. Такое понимание поддерживается собранными нами данными. Размышляя о казино, один из наших информантов четко обозначил, что казино – это мир, задающий игрокам и смысловые, и пространственно-временные рамки, отграничивающие его от других видов развлечения и других “миров”.

*“Казино отличается от всех других видов развлечения. Прежде всего, думаю, тем, что оно дает азарт в чистом виде, не опосредованный никакими спортивными умениями. И еще умноженный на иллюзорную возможность легко разбогатеть: выиграв один раз, человек не может устоять и не поставить еще раз. Можно еще добавить, что казино – это место греха (ведь азартные игры – грех, по крайней мере, в христианстве), это некий запретный плод. Казино в гораздо большей степени отгорожено, закрыто, чем другие развлекательные заведения: как правило, это отдельное здание или же хорошо отграниченный сегмент развлекательного центра. По правилам, в казино не может играть несовершеннолетний. Игра требует определенных денег. Находясь в казино, ты живешь по его правилам, а если их нарушаешь – тебя заносят в “блэк лист”, и ты не можешь больше в это место попасть. В казино нет окон и часов, то есть ориентиров в пространстве и времени. В общем, это совершенно особый мир”* (интервью № 4).



А. Шюц подчеркивал обособленность и несравнимость разных миров, однако более тонкий инструмент анализа эмпирически наблюдаемой реальности содержит теория фреймов, предложенная И. Гофманом в качестве дальнейшего развития идеи о множественности реальности. Фрейм азартных игр в казино задает направление восприятию контекста, взаимодействию и коммуникации между участниками. Фрейм казино выступает одновременно и в качестве пространственно-временной и смысловой матрицы организации события, и в качестве схемы для интерпретации происходящего.

Напомним, что Гофман предложил различать *базовые* (первичные) и *превращенные* фреймы. Однако зачастую бывает сложно определить, какой фрейм является первичным, а какой превращенным. Кроме того, Гофман заметил постоянное наслаивание фреймов друг на друга в повседневности. В повседневном взаимодействии фреймы трансформируются и наслаиваются друг на друга, так что в каждом отрезке взаимодействия сосуществуют многочисленные “режимы и линии развертывания деятельности”.

Например, в элитном казино может проходить показ мод, а значит, фрейм казино представляет фрейм модного салона, в котором игроки и посетители казино становятся зрителями. Манекенщицы представляют модели одежды и аксессуаров, воспроизводящие реальную манеру одеваться людей в повседневной жизни. При этом подразумевается, что зрители приобретут понравившиеся модели одежды у дизайнера и смогут в дальнейшем носить ее, посещая казино в качестве игроков. Это пример того, как может происходить наслаивание фреймов друг на друга и их многократная взаимная трансформация.

Не забудем еще, что во время показа мод лишь некоторые игроки превращаются в зрите-

лей, а остальные продолжают игру и находятся во фрейме казино. При этом на фоне игры постоянно идут бесчисленные споры с дилером и другими игроками, шутки, ругань после проигрыша, игроки перебрасываются словами (*small talks*), привнося интерполяции с другими фреймами и создавая вокруг себя специфические реальности. Все это происходит параллельно, и трудно понять, где именно проходят границы между фреймами. Как в казино можно отличить фрейм азартной игры от фрейма модного показа, фрейм договорных отношений перед игрой в покер от фрейма дружеского разговора? Как человеку определить, что есть реальность здесь-и-сейчас?

Для Гофмана и его фрейм-анализа вопрос о “реальности” теряет свое значение, ибо подчас невозможно определить, что есть реальность, а что – вымысел. Невозможно, да и не нужно создавать каталог миров для описания *реальности*, позволяющего отличать ее от множества иллю-

*Казино представляет собой обособленную реальность, устойчивую форму деятельности, которой игроки придают автономный смысл. Это мир, задающий игрокам и смысловые, и пространственно-временные рамки, отграничивающие его от других видов развлечения и других “миров”*

зорных миров. “Общественная жизнь настолько зыбка и нелепа, – пишет Гофман, – что нет никакой необходимости делать ее еще более нереальной” [Гофман. 2003. С. 62]. Вместо вопроса “Что есть реальность?”, он предлагает другой: “При каких обстоятельствах мы полагаем вещи реальными?”

Ответ Гофмана может показаться неожиданным: чувство реальности происходящего возникает в той степени, в которой индивид вовлечен в определенную форму деятельности и поглощен ею. “Джеймс и Шюц, – читаем у Гофмана, – забывают пояснить, что повсе-

дневность заключается не в том, что индивид ощущает как реальность, а в том, что завладевает им, поглощает и увлекает его” [Гофман. 2003. С. 66]. Именно *вовлеченность* в ситуацию взаимодействия означает, что индивид не только умом, но, что еще более важно, эмоционально включен в ситуацию [Goffman. 1963. P. 36].

Таким образом, вовлеченность представляет собой базовую категорию, по которой мы можем определить, насколько *реальной* представляется участникам конкретная ситуация взаимодействия. Именно вовлеченность порождает у индивида чувство реальности. Как только индивид попадает в некоторую ситуацию, он вынужден показать свою вовлеченность во взаимодействие для поддержания ритуального порядка. Когда индивид вступает во взаимодействие, ему приходится заботиться о сохранении не только своего лица, но и самой ситуации, демонстрировать другим свою полную вовлеченность, чем подкреплять уверенность других в реальности происходящего. Таким образом, взаимно поддерживается вовлеченность во взаимодействие и соответствующий ситуации ритуальный порядок.

При этом именно вовлеченность индивида в различные контексты обеспечивает целостность и непрерывность его опыта: «Социальная организация везде сталкивается с проблемой морали и непрерывности, – пишет И. Гофман. – Индивиды должны вовлекаться во все свои маленькие ситуации с некоторым энтузиазмом и заботой, так как именно через такие моменты и протекает социальная жизнь, и если новое усилие не будет в них вложено, общество от этого, несомненно, пострадает» [Goffman. 1967. P. 238-239].

Одних увлекает фрейм игры в казино, и они соответствующим образом интерпретируют ситуацию и взаимодействуют в ней, другие в это же время увлечены фреймом показа мод. Разные режимы поддерживаются параллельно, и индивид, вовлекаясь во фрейм игры, может успеть обратить внимание не только на демонстрируемые наряды, но и на красивых манекенщиц. Однако вовлеченность во фрейм игры должна быть на порядок сильнее вовлеченности во фрейм моды, если главная цель – победа в игре. Сам заядлый игрок, Ирвинг Гофман так описал различия между фреймами в казино: «Однажды я был свидетелем того, как в казино в центре Лас-Вегаса возник пожар. Едкий запах гари со второго этажа начал проникать на нижние этажи здания, раздался вой сирены, пожарные в боевом снаряже-



нии ворвались в помещение и побежали наверх, дым повалил вниз; когда в конце концов пожарная команда уехала, оказалось, что все это время на первом этаже крупье продолжали свою работу, а посетители играли. Еще как-то ночью в том же казино я видел, как разносчица коктейлей ввязалась в драку с клиентом, порвала у него на спине рубашку и выставила его вон – и все это не привлекло никакого внимания окружающих» [Гофман. 2003. С. 277].

При высокой вовлеченности, что бы ни произошло – пожар, драка, показ мод, – ничто не выведет игрока из фрейма игры. Именно этот опыт сильной эмоциональной вовлеченности заставляет людей посещать казино снова и снова.

Эмоциональная субъективная вовлеченность в ситуацию взаимодействия отнюдь не является индивидуальной характеристикой. Эту вовлеченность задает фрейм посредством сформированной в ходе прошлого опыта матрицы восприятия и интерпретации ситуации, детерминирующей взаимодействия между участниками. Разделяемая общность фрейма производит чувство реальности и тем самым поддерживает и воспроизводит ритуальный поряд-

док здесь-и-сейчас. Как подмечает Том Бернс, индивиды, вовлекаясь во фрейм, впадают в некий *транс* – подобно тому, как это, согласно Э. Дюркгейму, происходит в религиозных ритуалах [Burns. 1992. P. 113]. Эмоциональная вовлеченность поддерживает ситуацию взаимодействия. А усиливаемые взаимодействием бурление и выражение сильных эмоций поддерживают необходимую вовлеченность, которая порождает ощущение общности и объединяет опыт индивида в единое и непрерывное целое. ■

*Продолжение следует*

## Литература

- Гидденс Э.* Судьба, риск и безопасность // Thesis. 1994. № 5.
- Гoffman И.* Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта / Пер. с англ. под ред. Г.С. Батыгина и Л.А. Козловой. М.: Институт социологии РАН, 2003.
- Рамитедт О.* Актуальность социологии Зиммеля / Пер. с нем. А.Ф. Филиппова // Социологический журнал. 1994. № 2.
- Роулз Э.* Дюркгеймовская трактовка практики: альтернатива конкретных практик и представлений как оснований разума / Пер. с англ. А. Корбута // Социологическое обозрение. 2005. Т. 4. № 1.
- Шюц А.* О множественности реальностей / Пер. с англ. А. Корбута // Социологическое обозрение. 2003. Том 3. № 2.
- Barbalet J.M.* Macrosociology of Emotion: Class Resentment // Sociological Theory. 1992. Vol. 10. No. 2.
- Barbalet J.* Why emotions are crucial // Emotions and Sociology // Ed. by J. Barbalet Oxford: Blackwell Publishers, 2003.
- Burns T.* Erving Goffman. London: Routledge, 1992.
- Elias N.* On Transformation of Aggressiveness // Theory and Society. 1978. Vol. 5. No. 2.
- Elias N.* The Civilizing Process: Sociogenetic and Psychogenetic Investigations. Vol. 2. State formations and civilization. Oxford: Basil Blackwell, 1982.
- Finucane M., Alhakami A., Slovic P., Johnson S.* The Affect Heuristic in Judgments of Risks and Benefits // Journal of Behavioral Decision Making. 2000. Vol. 13. No. 1.
- Giddens A.* Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age. Cambridge: Polity Press, 1991.
- Goffman E.* Where the Action Is // Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior. New York: Pantheon Books, 1967.
- Goffman E.* Behavior in Public Places. Notes on the Social Organization of Gatherings. NY: Free Press, 1963.
- Heimer C.* Social Structure, Psychology, and Estimation of Risk // Annual Review of Sociology. 1988. Vol. 14.
- Hochschild A.* Emotion Work, Feeling Rules and Social Structure // American Journal of Sociology. 1979. Vol. 85. No. 3.
- Simmel G.* The Philosophy of Money / Transl. by D. Frisby. London: Routledge, 1990.
- Slovic P., Finucane M., Peters E., MacGregor D.* Rational Actors or Rational Fools: Implications of Affect Heuristic for Behavioral Economics // Journal of Socio-Economics. 2002a. No. 31.
- Slovic P., Finucane M., Peters E., MacGregor D.* Risk as Analysis and Risk as Feelings: Some Thoughts about Affect, Reason, Risk and Rationality // Annual Meeting of the Society for Risk Analysis. New Orleans. 2002b. December.
- Smith D.* “The civilizing process” and “The history of sexuality”: Comparing Norbert Elias and Michel Foucault // Theory and Society. 1978. Vol. 28. No. 1.
- Schutz A.* Transcendences and Multiple Realities // Schutz A. On Phenomenology and Social Relations / Ed. by H.R. Wagner. Chicago: The University of Chicago Press, 1970.
- Thaler R., Tversky A., Kahneman D., Schwartz A.* The Effect of Myopia and Loss Aversion on Risk Taking: An Experimental Test // The Quarterly Journal of Economics. 1997. May.
- Tversky A., Kahneman D.* Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases // Science. 1974. Vol. 185.