

А. Мавлетова

Казино: территория эмоциональности или расчета?*

Фрейм казино

Мы опишем фрейм казино на основе наших наблюдений и проведенных интервью с игроками и персоналом одного из казино, расположенного в Москве, на Новом Арбате. Здесь недалеко друг от друга находятся несколько подобных заведений, что, однако, не говорит о высокой конкуренции между ними в центре Москвы, а напротив, свидетельствует о стремлении извлечь максимальную прибыль из близкого расположения. Прибыль извлекается за счет поддержания вовлеченности игроков в мир казино. Игрока “не выпускают” из этого мира даже на улице: выйдя из одного казино и изначально намереваясь идти домой, человек с весьма большой вероятностью отправится в другое казино, расположенное рядом. Кроме того, часто, когда в одном казино игра “не идет”, игрок перемещается в другое игровое заведение в надежде, что там игра “пойдет”.

Выбранное для наблюдения казино среди игроков слышит массовым, то есть его посещают люди, различающиеся как по уровню доходов, так и по профессиональному уровню игры, хотя в большинстве своем посетители играют на среднем уровне и здесь не так часто можно встретить профессионалов. Это заведение считается довольно демократичным: вход в него стоит по московским меркам недорого – 300 рублей (для сравнения: вход в другое казино стоит 1500 руб-

лей). Посетитель не просто платит за вход – на эту сумму он получает фишки, что повышает шансы на то, что даже новичок, который, может, побоится сам приобрести фишки, начнет играть и именно в процессе игры увеличит свою вовлеченность в этот мир.

Начнем описание с пространственно-временных рамок, маркирующих эмоциональную вовлеченность игроков, а затем перейдем к рассказу о том, какие именно эмоциональные переживания порождает фрейм казино и, в частности, игра в покер.

Пространство

Игру в казино можно отнести к организованной игре, основанной на состязании, в которой имеется арена действия – ограниченное пространство, закрытое для “чужаков”.

Пространство в казино организовано так, чтобы, во-первых, поддерживать вовлеченность на протяжении всего времени, пока игрок находится в игровых залах, и, во-вторых, показать, что территория казино совершенно безопасна. Закрытым это пространство можно считать уже потому, что в казино отсутствуют окна.

А. Слепые окна – закрытость от посторонних

Окно символизирует открытость пространства – принципиальную наблюдаемость всего проис-

* Окончание. Начало см.: Социальная реальность № 3, 2008.

ходящего внутри. Величина окна коррелирует с выражаемой степенью открытости. Большие окна-витрины магазинов вовлекают в мир покупок и превращают проходящих мимо зевак в покупателей.

Отсутствие окон сообщает о закрытости пространства для случайных прохожих: сюда нельзя просто так заглянуть, как в магазин, из любопытства, и с такой же легкостью выйти, нельзя побыть внешним наблюдателем, не вовлеченным в происходящие внутри события. Мир казино закрыт для фланёров и зевак. Попасть туда может только тот, кто заранее обдумал свой поход, в противном случае вовлечение не состоится. Для вовлечения игроки должны полностью “выпадать” из повседневной жизни, а окно – это возможность игрока не терять связь с миром повседневности. Уменьшение степени вовлеченности посетителя в мир игры таит для казино риск не обеспечить полное погружение и растворение посетителя в азартной игре.

Кроме того, казино должно быть местом, где можно *безопасно выигрывать* крупные суммы денег, а это налагает табу и на прозрачные окна, и на наблюдение посторонних. Принципиальная скрытость и безопасность посетителей – базовое условие для функционирования казино.

Итак, полная изоляция казино от других возможных миров и внешних наблюдателей необходима для вовлечения игроков и возникновения у них ощущения безопасности.

Б. Внутренние окна тотального наблюдения

Являясь объектом охраны, внутри казино игрок моментально становится объектом пристального наблюдения. Все пространство казино специально организовано так, чтобы его легко могли обозревать менеджеры и охранники. Наблюдение ведется за игроками и особенно за “чужаками” – новыми для казино посетителями. При этом все происходящее записывается скрытыми видеокамерами, установленными в игровых залах.

Но все эти наблюдатели как бы не в счет, они – рабочие сцены, а не участники.

А как же участники? Все посетители обозреваются, все их действия отслеживаются и фиксируются на видеопленку, однако посетитель

не должен вести наблюдения в игровых залах, ибо это вызывает опасения, даже подозрения у работников казино. Оказывается, основное правило нахождения на территории казино – согласие на то, чтобы быть объектом постоянного наблюдения и отказ от ведения собственных наблюдений. А еще посетитель должен беспрекословно выполнять указания менеджеров и охранников.

Таким образом, казино напоминает институт, в котором одни ведут тотальную слежку за другими. Роли здесь четко разделены: посетитель – это игрок, а не наблюдатель. Это за ним, за его действиями, пространственными перемещениями и игрой ведется наблюдение. И все эти ограничения и неудобства добровольно принимаются игроками, *потому что* тотальное наблюдение ведется ради соблюдения правил игры, обеспечения *fair play* (“чистой игры”). В конечном счете, посетители понимают, что это делается для их собственной безопасности:

“Везде стоит куча камер. Но ты знаешь, что все это ради тебя” (интервью № 1).

В. Игровые залы

В интересах игроков, точнее, ради их вовлеченности, организовано и пространство игровых залов. Рассмотрим подробнее размещение игровых залов и пространство каждого из них.

Наше казино начинается с зала игровых автоматов (*рис. 1*), в который можно войти бесплатно и не проходя пункт охраны. В общем, фактически находясь на территории казино, посетитель в само казино еще не входит. Однако этот зал выполняет две важные функции: на входе он постепенно, но настойчиво погружает посетителя в мир игры, а на выходе дает шанс продлить вовлеченность игрока. Во втором случае, то есть на выходе, посетитель может напоследок проверить удачу и в результате либо “закатать” (в казино это означает “проиграть”) выигранные, например, в покер, деньги, либо попробовать отыгаться, если деньги уже “закатаны”.

“Если я в одной игре проиграл, иду отбиваться в другой. Например, если в покере проиграл, пойду против казино или в автоматы отыгрываться” (интервью № 6).

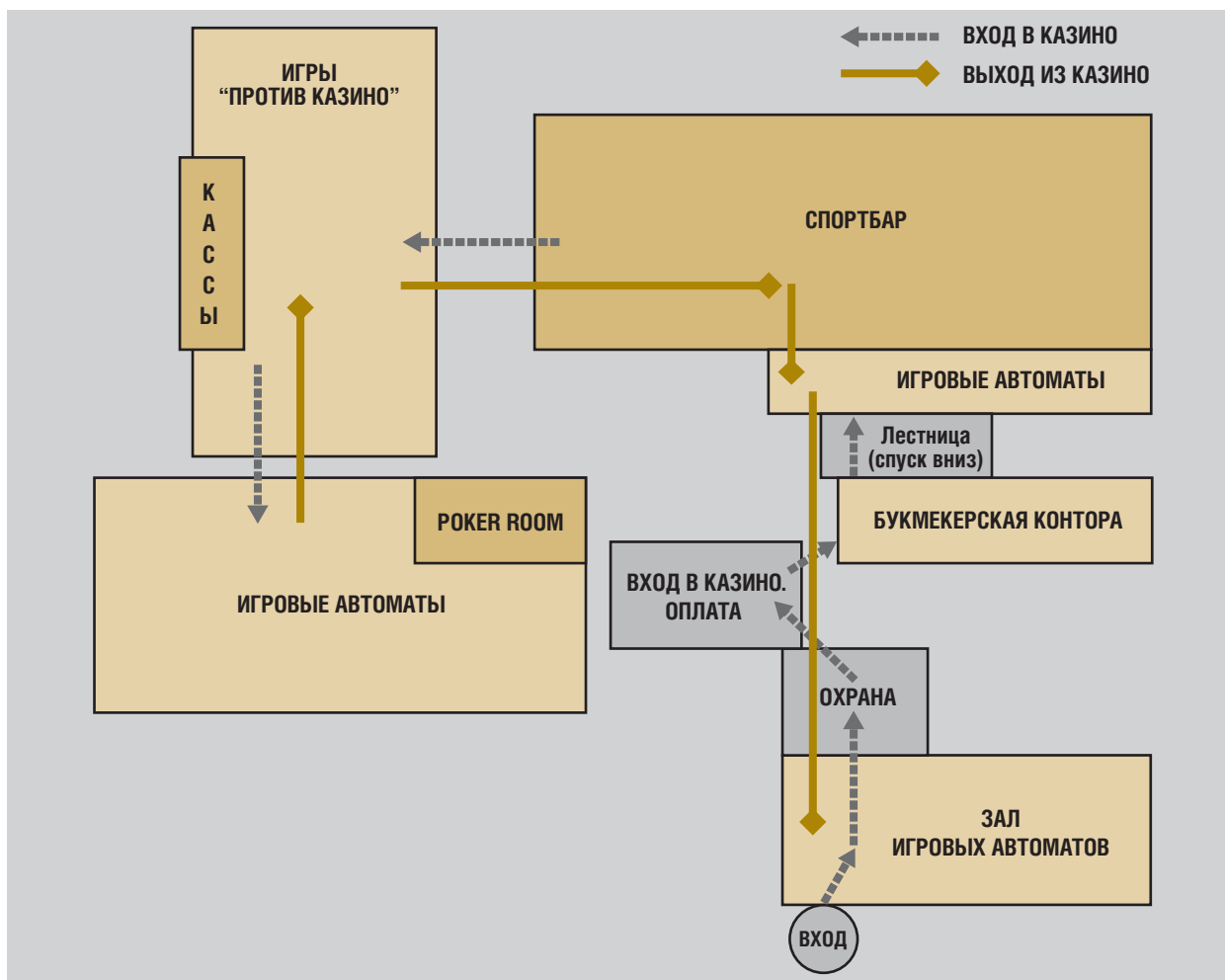


Рис. 1

Так сказал игрок, который было “решил уйти пораньше” и попрощался с автором в одном из игровых залов, а через полчаса был обнаружен как раз в зале игровых автоматов на выходе. Таким образом, пространство организовано так, чтобы поддерживать вовлеченность игроков до самого выхода из казино: все сделано ради того, чтобы как можно дольше удерживать человека в фрейме казино.

Однако собственно казино начинается с пункта охраны. Здесь сразу попадаешь в мир, где копировать жизнь запрещено: все записывающие устройства – фотоаппараты, видеокамеры, диктофоны, ноутбуки, плееры – табуированы. Тайнами этого мира игрок не может поделиться ни с кем, кто сам не посещал казино. С ними можно соприкоснуться, лишь окунувшись вживую, лично пережив вовлеченность.

Расположение игровых залов в казино

Охраняемость пространства порождает чувство, что здесь, в казино, происходит что-то необычное, выпадающее из мира повседневной рутины. Охраняемость и закрытость пространства уже на входе дает ощущение особенности, необычности. Вы являетесь объектом наблюдения, вернее, тем, кого охраняют. Вы – важная персона, и единственное, что должны здесь делать, – играть и по возможности выигрывать.

“Обстановка такая, что чувствуешь: здесь крутятся деньги” (интервью № 1).

Когда посетитель проходит охрану, за стойкой его встречают девушки. Отсюда каждого посетителя начинают классифицировать либо как *своего*, либо как *чужого*. *Свой* – это, прежде всего, постоянный игрок, которому оформили клуб-

ную карту, дающую право посещать казино бесплатно. Клубные карты дают бесплатно, однако важен социальный капитал. Менеджер лично принимает решение о выдаче карты в зависимости от длительности и регулярности посещения игроком казино, находящихся в его распоряжении сумм, знаменитости и др. Например, один из информантов получил клубную карту от знакомого менеджера: тот работал ранее в другом казино, где одним из постоянных игроков был наш информант. Клубные карты усиливают ощущение закрытости этого мира для новичков и одновременно укрепляют ощущение безопасности пространства:

“Ты заходишь в охраняемый мир. Заходишь, показываешь карту, а это означает, что сюда просто так не войти... Казино – это безопасность, здесь высокий уровень обеспечения твоей безопасности” (интервью № 1).

Клубная карта позволяет бесплатно проводить с собой еще одного человека: так в мир казино вовлекаются друзья и знакомые игроков.

Своим можно стать и без клубной карты, если достаточно часто, почти ежедневно посещать заведение. *Свой* виден сразу – по тому, как он по-свойски здоровается с другими игроками, дилерами и менеджерами, и как его зовут – просто по имени либо по прозвищу, закрепившемуся в казино (Студент, Монгол, Мафия (завсегдатай-итальянец) и т. п.).

Заплатив 300 рублей и получив на эту сумму игровые фишки или показав клубную карту, игрок оказывается в казино в полном смысле этого слова. Его взору открывается букмекерская контора, где принимают ставки на спортивные соревнования. Спустившись по лестнице, можно попасть в спортбар. Там стоят большие телевизионные экраны и всегдалюдно и шумно. Прямо у входа в спортбар располагаются игровые автоматы: сидя в спортбаре, люди также должны иметь возможность не только смотреть спортивные телетрансляции, но и играть – на деньги. И здесь игровые автоматы продляют вовлеченность: игроки перед уходом из казино часто останавливаются у игровых автоматов в спортбаре, чтобы напоследок попытаться удачи.

В следующем за спортбаром зале играют *за столами*, то есть против казино. Здесь можно сыграть в рулетку, крэпс, блэкджек и покер. Здесь же расположена касса, в которой деньги обмениваются на фишки. В кассе также можно обменять валюту по льготному курсу, что является еще одним стимулом, чтобы посетить казино и при случае легче расстаться с деньгами. Для предпринимателей, стремящихся получить прибыль на любой операции, льготный обменный курс довольно важен:

“Знаешь, обмен валюты – ведь тоже одна из причин, по которой ходишь в казино. Там льготный курс: поменял, например, 10 000 долларов, и это ощутимо, так как можешь выиграть на обмене 100 долларов” (интервью № 1).

Из зала, где играют против казино, можно перейти в poker room, где посетители играют в покер друг против друга. Это – пример игры с нулевой суммой: игроки соревнуются друг с другом, и выигрыш одних в точности равен проигрышу других. В зале – 4 игровых стола, место для менеджера и игровые автоматы. В автоматы здесь можно поиграть во время паузы между играми или когда “не идет игра” и “нужно” пропустить кон, развлекаться, “покатать” (то есть поиграть) в автоматы. В этом зале можно еще бесплатно взять номера двух российских ежемесячных журналов, посвященных покеру: *Casino Games* и *Poker Europa*. В них можно узнать информацию о турнирах, прошедших за последний месяц в российских казино, об известных игроках, о тактиках игры в покер, а также о предстоящих розыгрышах и сумме возможных выигрышей во всех московских казино. Вот так, например, выглядит стандартный анонс в журнале *Casino Games* (*Casino Games*. 2007. № 5. С. 52), рассчитанный на внимание всех игроков:

АФИША РОЗЫГРЫШЕЙ КАЗИНО ГОРОДА МОСКВЫ

*В этом месяце 56 московских казино
готовы раздать своим посетителям более
5 000 000 долларов*

Все, что доходит до глаз и ушей игроков – цветовая гамма, украшения, мебель, зеркала, освещение и, конечно, музыка, – проектируется так, чтобы завладеть вниманием игрока, увлечь его и окружить комфортом, снизить риск малейшего неудобства.

“Здесь ощущаешь себя очень-очень комфортно: какая-то особая атмосфера, спокойная музыка, вежливый и предусмотрительный персонал, особое отношение к тебе – в общем, здесь чувствуешь себя очень хорошо” (интервью № 2).

В наблюдаемом нами казино стены игровых залов и напольные ковры решены в классическом для казино тоне – успокаивающем зеленом. Чуть приглушенный свет над столами, спокойная фоновая музыка, телевизоры, транслирующие футбольные или хоккейные матчи, – здесь все создано, чтобы поддерживать атмосферу, в которой игрок будет чувствовать себя наиболее удобно, чтобы играть.

“Здесь одно слово – комфорт: приятная музыка, обслуживание, бесплатная выпивка, цвета, музыка, сам процесс игры – все нравится” (интервью № 5).

“Есть большие казино, где вообще трудно сориентироваться, и они просто глушат светом, зеркалами, блеском. Зайдешь в такое заведение и на мгновение вообще теряешь ощущение реальности происходящего. Наоборот, в небольшом казино можно обнаружить приглушенный свет, тихую музыку, освещенные игровые столы: здесь все дает сосредоточиться только на игре” (интервью № 3).

Наблюдаемое нами казино скорее относится ко второму типу. Хотя из спортбара доносятся иногда радостные или огорченные крики болельщиков, в игровых залах поддерживается спокойная атмосфера и все внимание сосредоточено на игре.

На стенах можно увидеть фотографии победителей турниров и различных розыгрышей, что поддерживает ощущение *реальности* выигрыша в казино, стимулирует посетителей не бросать игру и пытаться выиграть. Здесь каждый имеет воз-

можность стать победителем – об этом говорят фотографии удачливых игроков. На стене игрового зала можно также увидеть величину “джек-пота” – огромную сумму, привлекающую внимание игроков и поддерживающую у посетителей иллюзию возможности быстрого выигрыша.

Персонал с посетителями очень вежлив. Между официантками и игроками устанавливаются достаточно фамиллярные отношения, и посетители подзывают их по имени или фамилии. Все наши информанты отмечали как важное преимущество бесплатную еду и выпивку. Например:

“В казино нравится отношение персонала, но что самое классное – здесь бесплатная выпивка и еда (смеется)” (интервью № 2).

Жажда и голод не должны мешать вовлеченности в игру. Спрашивая игроков о том, насколько прибыльна для них игра в казино, автор неизменно получал ответ, что они в среднем выходят “на нули”, либо остаются “в плюсе”. Но, принимая во внимание бесплатные напитки и еду, может сложиться впечатление, что в “минусе” ты не остаешься точно:

“Вообще в игре стараюсь контролировать расходы. Ну, в целом получается на нулях. Хотя, если посчитать еще все наеденное в казино, то даже и в плюсе. Причем тут всё хорошего уровня. Еда, напитки – всё хорошего качества. Так что получается – пришел, поел, пообщался, поразвлекался, еще и выиграл” (интервью № 6).

Завсегдатаи могут оправдывать предпочтение казино другим видам развлечения тем, что за все другие развлечения надо платить, а в казино не только еду и напитки получаешь бесплатно, но есть вероятность и денежного выигрыша.

“Нужно воспринимать казино как один из видов развлечения, но более прибыльный. Например, ты идешь в бильярд или в боулинг играть, но там ты просто постоянно тратишь, а в казино можешь и выиграть” (интервью № 1).

Итак, пространство казино организовано таким образом, чтобы посетители забыли серый, скучный мир повседневности, где нет места эмоциям и страстям, великим победам и поражениям;

чтобы они перенеслись в прекрасный и яркий мир, где индивид сам управляет своей судьбой, принимает рискованные решения, испытывает огромное удовлетворение от удачной игры и погружается в бездну отчаяния в случае проигрыша. Сильная степень вовлеченности обеспечивается эмоциональной составляющей.

Время

Фрейм казино конституируется не только пространством, но и временем игры. Как пишет Альфред Шютц, «общность времени относится не столько к количеству внешнего (объективного) времени, разделяемого партнерами, сколько к тому, что каждый из них участвует в регулировании внутренней жизни Другого» [Шютц. 2003. С. 211]. В действительности фрейм казино не предполагает существования астрономического времени, регулирующего повседневную деятельность. Более того, казино намеренно пытается исключить из фрейма категорию объективного времени: оно открыто 24 часа в сутки, 12 месяцев в году, и его фрейм не знает внешнего времени. В казино игрок не найдет никакого упоминания о времени: здесь нет ни календарей, ни часов, ни окон. Игрок не может узнать время у дилеров: им запрещено носить часы. Нет здесь смены времени суток, времен года. Есть только игра – и время игры.

“В казино нет часов: там нет времени, там только время игры... Ты вообще не должен знать, сколько времени – сколько времени ты играешь, сколько ты здесь находишься, сколько еще будешь здесь находиться. Время – это то, о чем ты забываешь. Ты просто играешь, играешь и играешь, а за игрой время пролетает незаметно” (интервью № 1).

Итак, время во фрейме казино – это время игры, разделяемое всеми участниками взаимодействия. Игроки, разделяя общее пространство, вступают друг с другом в довольно близкие отношения, лицом к лицу, наблюдают друг за другом в ходе игры и своей игрой оказывают влияние на других участников. В процессе совместной игры у участников одно время на всех. При этом время за игрой, увлечение которой доходит до самозабвения, пролетает незаметно. Игрок никогда не сможет сказать, сколько времени он пробудет в казино. В казино об игре говорят как о целом, которое никак не соотносится ни с астрономическим временем, ни с какими-либо другими посторонними циклами. Разговаривая с информантом, играющим в покер, автор постоянно пытался спросить, как долго по времени он будет находиться в казино, и неизменно получал ответ: “Не знаю. Столько, сколько будет длиться игра”.

У завсегдатаев каждодневное посещение казино становится нормой:

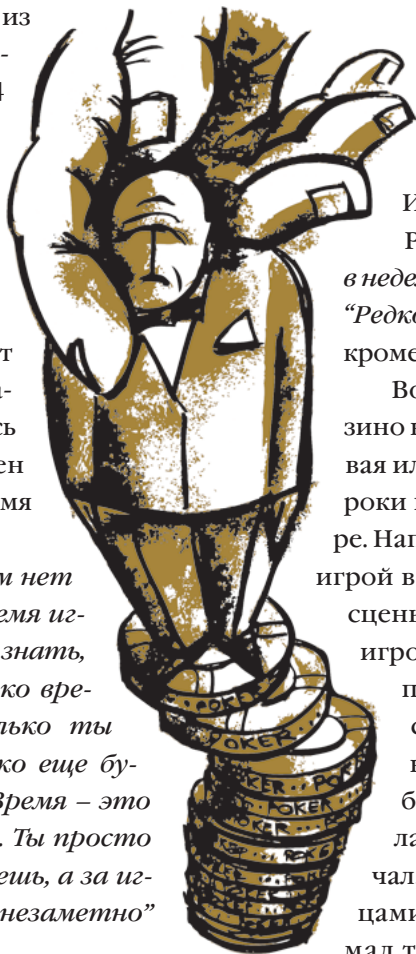
Интервьюер: *Как часто ты посещаешь казино?*

Респондент: *Раньше каждый день здесь зависал.*

Интервьюер: *А сейчас?*

Респондент: *Редко хожу: 2–3 раза в неделю – в покер играю* (интервью № 2). “Редко” здесь едва ли означает что-нибудь кроме “реже обычного”.

Вовлеченность игроков во фрейм казино настолько высока, что, даже выигрывая или проигрывая огромные суммы, игроки не делают больших перерывов в игре. Например, однажды автор, наблюдая за игрой в покер, стал свидетелем следующей сцены. Студент (так его называли другие игроки) на протяжении получаса играл плохо: ему не шла карта, он не просчитывал ситуацию, делал нерациональные ставки, блефовал и поэтому быстро проиграл больше тысячи долларов. Из-за этого он сильно нервничал, крутился на месте, постукивал пальцами по столу, матерился, надевал и снимал темные очки, лихорадочно курил,



и в итоге ушел в другой зал играть в покер против казино. За двадцать минут проиграл там пятьсот долларов, пришел обратно, рассказал о неудаче. Опять начал играть и в отчаянии воскликнул: “Вот выиграл бы я сейчас 4 штуки и неделю бы точно сюда не ходил, вообще уехал бы куда-нибудь. Целую неделю от всего бы этого отдохнул!” Остальные восемь игроков за столом уверенно возразили: “Да ладно, не ври! На следующий день опять бы сюда пришел!” Студент, подумав некоторое время: “Да, точно. Конечно, пришел бы. Даже если бы уехал, там бы тоже пошел играть!”

Игроки сами осознают собственную вовлеченность в мир казино и понимают, что не в состоянии даже при больших проигрышах или выигрышах сделать перерыв. Однако если время “невезения” затягивается, и игрок на протяжении долгого времени проигрывает, влезая при этом в долги, он может сделать некоторый перерыв. Две-три недели непосещения казино классифицируется как довольно долгий период.

“Респондент: Этим летом катастрофически не везло: тысяч 5–7 за неделю проиграли. Подумали и решили, что нужно паузу сделать. И долгое время не играли.”

Интервьюер: А как долго не играли?

Респондент: Ну, долго. Недели две-три” (интервью № 1).

Время игры делится участниками на удачливое и неудачливое. Например, есть у посетителей казино понятие “пятиминутка” – довольно короткий отрезок времени, когда игрок выигрывает практически любой картой. Часто можно услышать обоснование выигрыша соперника именно этой временной благосклонностью фортуны. “Пятиминутка!” – кричат игроки и этим обосновывают, почему “везет” на протяжении некоторого времени не им, а сопернику.

“Пятиминутка – это когда любая карта, но ты выигрываешь: выигрываешь-то, может, совсем ни на чем, на плохих картах.”

Это очень короткий момент времени, но он существует” (интервью № 5).

Цель игрока в удачливое время – максимизация выигрыша, в неудачливое – минимизация проигрыша. Здесь самый главный навык – умение остановиться. Если игроку сильно не везет и он проигрывает большую сумму, надо вовремя заставить себя прекратить игру, а не продолжать ее в надежде на выигрыш. И наоборот, если игрок выигрывает большую сумму, то нужно также уметь вовремя уйти с выигрышем. Этот навык, однако, очень сложно выработать. Вовлеченность игроков всегда настолько высока и зачастую неконтролируема, что, проигрывая, человек ставит не только все имеющиеся деньги, но и влезает в долги, чтобы иметь возможность продолжать играть. Поэтому можно часто услышать довольно трагичные истории о невероятно больших проигрышах. Умение вовремя прекратить участие в игре является решающим для каждого игрока.

“Понимаешь, умение остановиться – вот самое главное в игре. Есть “игра по замазке” – это означает, что ты просто не можешь остановиться играть. Бывает “минусовая замазка” – это когда ты много проиграл и отыгрываешься, делаешь все, чтобы отыграться. Бывает “плюсовая замазка” – это когда ты выиграл большой банк, у тебя уже много денег, и ты веришь в удачу: начинаешь играть более расслабленно, тебе хочется кэш и выигрывать еще больше и больше, но ты уже хуже оцениваешь ситуацию и начинаешь проигрывать и проигрывать. И здесь самое главное – остановиться. Остановиться играть. Это умение должно приходиться со временем” (интервью № 1).

Основное правило нахождения на территории казино – согласие на то, чтобы быть объектом постоянного наблюдения и отказ от ведения собственных наблюдений

Казино настолько захватывает и удерживает внимание индивида, полностью поглощая его, что даже опытным игрокам сложно вовремя прекратить игру. Поэтому, чтобы вовремя остановиться, игроки ищут различные внешние ограничители. Один из таких ограничителей – брать с собой в казино определенную сумму и при про-

игрыше ни в коем случае не брать в долг у других игроков.

“В основном я стараюсь брать с собой не большую сумму, около 100 долларов, чтобы не было разбега для проигрыша” (интервью № 5).

“Я раньше вообще не мог остановиться играть. Все играл и играл в рулетку. И в долг занимал постоянно, чтобы отыграться, но и эти занятые деньги спускал тоже. Как только начинаешь играть в рулетку, не можешь остановиться, смотришь на нее как завороченный. Так однажды за одну ночь 30 000 рублей спустил, а за три месяца сумма моих общих кредитов выросла с 200 000 рублей до 500 000. И я понял, что с этим надо что-то делать. Теперь беру с собой не больше 1500 рублей: в долг не беру, а если выигрываю полторы тысячи, то сразу ухожу из казино, или если проигрываю столько, сколько с собой взял, тоже сразу ухожу. Так я себя могу контролировать” (интервью № 2).

Нечто подобное говорил и менеджер казино.

“Один из принципов казино состоит в том, что здесь выигрывать можешь до бесконечности, пока везет, правда, но и проиграть можешь сразу все – все, что у тебя есть. Поэтому остановиться в казино и перестать играть очень сложно. Пока есть в кармане хоть какие-то деньги или пока тебе их кто-то занимает, ты будешь играть, потому что здесь очень велика иллюзия быстрого выигрыша” (интервью № 3).

Вовремя прекратить игру могут помочь другие игроки. Рассказывали, например, как однажды Студенту советовали прекратить игру все сидящие за покерным столом игроки. “Слушай, хватит замазки: ты и так нас сегодня накормил (“кормить” означает “дарить” деньги в игре). Иди лучше отоспись!” – советовал ему ближайший

сосед, у которого в этот день очень удачно складывалась игра. Сам Студент, соглашаясь с доводами, остановиться не мог и все больше проигрывал, влезая в долги.

Самому прекратить игру, то есть *укротить* собственную вовлеченность, зачастую не удается.

Эмоциональная вовлеченность участников поддерживает чувство социального, обостряет ощущение реальности происходящего. Прекратить игру – неподсильная задача для одного, потому что для этого нужно намеренно исключить себя из реальности социальных отношений, которую разделяют все присутствующие. Полностью погружаясь в мир казино, индивид трансформирует

свою индивидуальную *сущность* и входит в *сущность* коллективную, обнаруживает себя в реальности, разделяемой с другими участниками игры, взаимодействующими лицом к лицу. Эту трансформацию поддерживает и разрыв с внешним обыденным миром.

Дресс-код

Далекие от мира казино люди полагают, что игровые заведения накладывают жесткие ограничения на внешний вид посетителей: строгие дресс-код и фейс-контроль – вот основные ограничения на вход в казино, которые приходят в голову большинству людей. Принято думать, что в мире казино царят роскошные наряды и дорогие украшения, вечерние платья и эксклюзивные костюмы, элегантный стиль и утонченный вкус. Однако в последнее десятилетие казино претерпело огромные изменения, и сегодня в большинстве игровых заведений ограничения на одежду игроков вообще отсутствуют: единственное универсальное требование к одежде – ее опрятность. Лишь в некоторых казино устанавливают запрет на спортивную одежду, кроссовки и шорты.

“Платежеспособность человека и его желание играть оказываются важнее того, что на нем

Пространство организовано так, чтобы поддерживать вовлеченность игроков до самого выхода из казино: все сделано ради того, чтобы как можно дольше удерживать человека в фрейме казино

надето» [Лайдинен. 2007. С. 74], – такова формула современного подхода казино к внешнему виду посетителей. Главной задачей казино становится обеспечение максимального комфорта для всех посетителей. Одежда не должна препятствовать посещению игрового заведения, не должна мешать вовлеченности игрока, а наоборот – усиливать ее. Джинсы, футболка или рубашка, на ногах удобные кроссовки или даже кеды – в общем, игроку позволено надевать такую одежду, в которой все его мысли будут сосредоточены на игре. Для казино это означает готовность игрока оставить здесь свои деньги:

“Есть такой фильм “Все на зеро” – один из новых русских фильмов. Так вот, там совершенно мифическое отображение мира казино, что нужно одеться в очень дорогую одежду, чтобы впустили в казино. Это не совсем так. Есть, конечно, казино с очень строгим дресс-кодом, но в большинстве своем главное – не как человек одет, а то, что он готов потратить здесь деньги” (интервью № 1).

Очень важно, чтобы к выходу в казино не нужно было специально заранее готовиться: “В казино можно отправиться прямо после работы, встречи с друзьями или спортивных занятий” [Лайдинен. 2007. С. 76]. То есть игрок должен иметь возможность посещать казино в любое время суток, когда у него появляется время, и дресс-код не должен этому препятствовать. Вот как обосновал посещение казино один из информантов.

“Вот мы ходим в казино, чтобы после работы переждать пробки. Ехать домой на Дмитровку вечером – это просто мрак. Ехать можно несколько часов. Поэтому идем в казино и там пробки пережидаем, а поздно вечером спокойно можно проехать” (интервью № 6).

Выход в казино для игрока не должен быть особым событием. Казино можно посетить, чтобы “убить” время, подобно тому, как, например, “убивают” время прогулкой по магазинам или просмотром развлекательных журналов. Моменты времени “до”, “после” или “между” – между встречами, перед вылетом или посещением фитнес-клуба, после работы – как будто естественным образом выпадают из структуры повседневности.

Эмоции во фрейме казино

Легко представить, какие эмоции должно испытывать людям в определенных социальных ситуациях: печаль и грусть – на похоронах, радость и счастье – на свадьбах. Ситуации определяют надлежащие эмоциональные состояния. Как пишет Арли Рассел Хохшильд, в каждой ситуации мы управляем нашими эмоциями, и это управление остро осознается, “когда чувства индивида не подходят к ситуации, не объясняются и не легитимируются ею” [Hochschild. 1979. Р. 563]. Тогда мы намеренно пытаемся изменить качество или степень выражаемой эмоции, вызвать приливающие ситуации эмоции. Социализация чувств устанавливает контроль над выражением степени, направления и длительности аффектов в любом взаимодействии [Shott. 1979. Р. 1319].

Какие эмоции следует испытывать игрокам в казино? Какие именно переживания должны происходить в индивидах, участвующих в коллективных практиках в казино?

Если в религиозных ритуалах, которые описывал Эмиль Дюркгейм, индивиды испытывают невероятное по силе возбуждение и бурление чувств, их интегрирующее, то в казино игроки, находясь “по разные стороны баррикад”, испытывают совершенно разные эмоции. Выигры-



вающий испытывает радость, проигрывающий – огорчение и, возможно, страх не отыграть потерянное. Как рассказывал дилер,

“Люди здесь не переживают какие-то эмоции вместе, а совсем наоборот. В казино эмоции разбирают. Люди испытывают совершенно разные чувства: что одним радость, другим – потеря” (интервью № 4).

В казино преобладают действия, ориентированные на получение индивидуальных эмоций, – действия, распространения которых так боялись классики социологии.

“Понимаете, здесь никто никому ничего не обязан, ты никому не нужен, и каждый заботится только о своем выигрыше” (интервью № 7).

Как сказал бы Норберт Элиас, в казино легитимный выход находят агрессивные эмоции. Общее нервное возбуждение и беспокойство, которые испытывают игроки за столом, несмотря на проигрыш или выигрыш, – вот что их объединяет. Выброс эмоций и адреналина – за этим, по нашему мнению, люди и приходят в казино.

Менеджер казино в интервью не устал повторять, что центральными в казино являются сильные эмоциональные переживания, из-за которых игроки и посещают казино постоянно:

“Посетители казино довольно сильно различаются как по классу, так и по отношению к игре. Что их роднит – так это чувство азарта в момент игры. Т. е., несмотря на, казалось бы, главную цель – выиграть деньги, все равно основная цель прихода в казино – это эмоции, порция адреналина, которая вырабатывается в момент решающей ставки. Кому-то надо поставить сто долларов, кому-то – тысячу для того, чтобы испытать это чувство. Есть игроки, которые не умеют выигрывать. Они получают свою дозу эмоций во время проигрыша. В общем, по моему мнению, эмоции занимают здесь самое главное место” (интервью № 3).

Игроки также отмечали, что в игре привлекает именно переживание эмоций:

“Поначалу было желание денег – поднять на халяву. Потом стала вовлекать сама иг-

ра: решать, на что и какую именно ставку поставить, просто смотреть, как вращается колесо, скачет шарик, твои переживания в этот момент” (интервью № 2).

Самая сильная по степени выражения радость от выигрыша проявляется в рулетке. Считается, что в этой игре сложнее всего просчитать результат, что делает ее незаменимой в проверке фортуны. Если игрок выиграл в рулетку – ему повезло, удача на его стороне, и это вызывает сильные эмоции:

“Много, на мой взгляд, тех, кто приходит за азартом, эмоциями, возможностью разрядиться. Бывают настоящие энергетические вампиры: им нравится наблюдать чужие эмоции. Бывают просто зависимые люди. Эта зависимость, видимо, тоже коренится в эмоциональной сфере. Кстати, показательно в этом смысле то, что электронные рулетки, где шарик крутит не человек, а машина, не пользуются популярностью. Игроку интересно не просто поиграть с законами теории вероятностей, но поиграть с человеком” (интервью № 4).

Играя с людьми, можно сравнить свою удачу с удачей других. А в случае проигрыша всегда можно найти виновного. При сильном огорчении от проигрыша игроки иногда открыто злятся и винят дилера: неправильно раскрутил шарик, раздал невыигрышные карты. Поэтому дилеры бывают любимые и нелюбимые.

Но в большинстве своем эмоции в казино не показывают. Важным навыком игроков становится контроль над эмоциями, умение скрыть их от других. Игроки приходят в казино не просто получить сильные эмоции и легитимным способом выразить агрессивные импульсы. Здесь важно показать (себе и другим), как в условиях неопределенности, во время роковых событий с непредсказуемым результатом ты можешь, несмотря на возможные проигрыши и неудачи, показать свой характер, справиться с эмоциональным состоянием и сконцентрировать усилия на достижении победы. Как пишет И. Гофман, “специфика моральности игры” состоит в том, чтобы показать силу характера, способность

эффективно и правильно вести себя в ситуации, в которой возможны значительные последствия [Goffman. 1967. Р. 217, 240]. В казино действия игроков направлены на самоутверждение: здесь демонстрируется характер и самость индивида. Таким образом, казино задает ситуацию, в которой участники, контролируя эмоции, *состязаются характерами* и переживают большее эмоциональное возбуждение тогда, когда на фоне других удастся показать *силу собственного характера*.

Игроку может повезти, ему могут прийти хорошие карты, но он выигрывает потому, что вовремя оценил ситуацию, принял правильное решение – когда и какую ставку поставить на кон. В итоге игрок испытывает эмоциональное возбуждение от того, что он справился с ситуацией неопределенности, справился с эмоциями и вышел победителем.

Возбуждение и удовлетворение сильнее, когда игрок одерживает победу над *другими* игроками, например в покере. В журнале Casino Games покер подается как модель жизни: «Искусство игры в покер сродни искусству жить и побеждать» [Гик, Лесной. 2007. С. 10]. У кого выиграть, кого победить – имеет значение.

«Конечно, удовольствие от игры зависит не только от выигрыша и победы, а вообще от состава стола. Бывают столы интересные, и там интересно выигрывать, а бывает, когда игра идет вяло, люди скучные. Естественно, стараешься выбрать стол, состав, игру, где поинтереснее и выиграть можно» (интервью № 6).

Наибольшее эмоциональное удовлетворение игрок получает, когда на протяжении всей игры, несмотря на проигрыши, он не теряет самообладания и контроля над собой, но, наоборот, собирается с новыми силами и побеждает – прежде всего себя, а затем уже и других игроков.

Однажды автор наблюдал, как один из игроков в покер проиграл большую сумму денег. После проигрыша, внешне абсолютно спокойный, он подошел к своему знакомому и попросил у него в долг – всего сто долларов. С этой сотней он присоединился к другому покерному столу, стал действовать агрессивно и очень рискованно, но в то же время очень успешно. Внешним спокойствием и легкостью в принятии решений, когда и какую ставку поставить, видимой отстраненностью от игры и абсолютным самообладанием во время больших проигрышей и выигрышей он полностью подходил под описание *идеального* игрока, *укрощающего* свои эмоции. Тот вечер для него закончился крупным выигрышем.

Игра в покер

Этот вид игры является наиболее интересным для социологического анализа, потому что здесь происходит взаимодействие между соревнующимися игроками. Выражение эмоций, если оно происходит спонтанно и нерефлексивно, дает соперникам информацию, по которой возможно догадаться о достоинстве карт. Поэтому игроки пытаются контролировать выражение лица, жесты, скрывают глаза под темными очками, чтобы свести к минимуму риск угадывания их карт по внешним признакам.

Игра в покер друг против друга проходит в отдельной комнате – poker room.

Посетители играют за овальными столами, на которых отмечены места для дилера и девяти игроков (рис. 2).

В основном автор наблюдал одну из самых популярных разновидностей игры в покер – техасский холдем (Texas Holdem). Играют в нее от двух до десяти человек, но чем больше игроков, тем больше банк (сумма выигрыша) и тем интереснее процесс игры.

В казино, где автор вел наблюдение, между игроками установились достаточно фамиллярные отношения: они все знали друг друга и встречались за игрой



каждый вечер. Большинство игроков – мужчины, и за столом слышались довольно грубые шутки, колкие замечания и матерные слова. Игроки, по-видимому, ценили это “мужское” общение.

“Раньше шел в казино за азартом: было интересно, волнительно от игры. Проигравшись – не проиграешь. А сейчас азарт несколько убавился. И идешь в основном за общением: с ребятами посидеть, посмеяться, поболтать” (интервью № 6).

Сначала каждому игроку втемную (то есть не показывая другим игрокам) раздают по две карты. В процессе игры дилером открываются и выкладываются в центр стола пять общих карт. Цель игрока – набрать из своих и общих карт наилучшую комбинацию.

Дилеры, меняясь примерно каждые полчаса, раздают карты, спрашивают ставки и выдают выигрыш. Игроки разговаривают, подшучивают и делают ставки. Так может продолжаться несколько часов.

До раздачи карт дилером игрок, перед которым располагается *кнопка* (*button*, точка отсчета, передвигающаяся с каждым новым коном по часовой стрелке от одного игрока к другому), втемную делает ставку, равную половине минимальной ставки. Такую ставку называют *смол блайнд* (*small blind*). Следующий по часовой стрелке иг-

Покерный стол



Рис. 2

рок тоже делает ставку втемную, но уже равную минимальной ставке (*биг блайнд* – *big blind*).

Дилер раздает карты, и начинается первый круг торговли – префлоп. Дилер, обращаясь к каждому следующему игроку, говорит: “Ваше слово”, и игрок при этом обращении должен сделать ставку. Ставки делают по очереди по кругу. Первая ставка делается довольно быстро. Игрок может сделать *check* – уравнивать ставку (тогда он стучит два раза по столу пальцами и бросает на стол обязательную минимальную ставку), может сделать рейз (*raise*) – увеличить ставку, может сделать пас и выбросить карты, а может поставить на кон *олл-ин* (*all in*), т. е. все имеющиеся у него фишки. Если один из игроков делает рейз,



Королевский флэш (*Royal Flush*) – пять карт от десятки до туза одной масти, наивысшая комбинация в покере.

Стрейт флэш (*Straight Flush*) – пять последовательных карт одной масти (например, крестовые двойка, тройка, четверка, пятерка, шестерка).

Каре – четыре карты одного достоинства (например, четыре дамы).

Фул хаус (*Full House*) – три карты одного достоинства и две – другого (например, три дамы и две пятерки).

Флэш (*Flush*) – любые пять карт одной масти (например, пять бубновых карт).

Стрейт (*Straight*) – пять последовательных карт (например, десятка, валет, дама, король, туз). Каждый возможный стрейт будет содержать или пятерку, или десятку.

Сет или тройка – три карты одного достоинства (например, три дамы).

Две пары – две карты одного достоинства и две – другого (например, две семерки и две дамы).

Пара – две карты одного достоинства (например, две дамы).

Старшая карта – если никто не собрал комбинацию, то выигрывает игрок, у которого старше карта.

другие пересматривают свои ставки и должны сделать такую же либо бóльшую ставку или пасовать. После первого круга торговли дилер открывает из колоды три карты (флоп) и выкладывает их в центре стола. Это общие для всех игроков карты, так называемые *community cards*, которыми пользуется каждый игрок для образования комбинации из 5 карт.

После открытия флопа (первых трех карт) начинается второй круг торговли. Игроки, уже оценивая свои собственные карты, карты на флопе и ставки, сделанные в первом круге торговли, могут делать более рискованные ставки. На этом этапе решения принимать труднее, хотя внешне игроки ведут себя спокойно, стараются скрыть возможные нерешительность и сомнение. Когда ставки сделаны, дилер открывает четвертую карту – *терн* (turn), и начинается следующий круг торговли.

С каждым кругом вовлеченность игроков увеличивается. Решения о том, какую именно сделать ставку, “погнаться” ли за ставкой соперника или сделать пас, даются все тяжелее и тяжелее. Банк с каждой ставкой увеличивается. Атмосфера за столом все более накаляется, и здесь, как сказал один из игроков, все более чувствуется, что игра за столом – это “нервы, нервы и еще раз нервы”. Общая нервозность выражается в грубых мужских насмешках друг над другом, ругательствах, отгадывании карт игроков, делающих высокие ставки. Как комментирует дилер казино:

“Атмосфера здесь очень наэлектризована, насыщена эмоциями. <...> Люди как будто спускают пар под предлогом того, что все это – игра” (интервью № 4).

Во время третьего круга торговли некоторые игроки поднимают ставки достаточно высоко, многие пасуют, и дальше остаются, как правило, два-три человека. После того как ставки сделаны,

дилер открывает последнюю, пятую, карту – *ривер*. Наступает время итоговой торговли. Игроки увеличивают ставки, иногда рискуют, ставя на кон все имеющиеся фишки *олл-ин*. Если один игрок ставит *олл-ин*, остальные должны либо уравнивать ставку, т. е. тоже поставить на кон все имеющиеся у них фишки, либо пасовать. Пас означает проигрыш всех фишек, вложенных во время всех четырех предшествующих раундов торговли. Рискованная ставка *олл-ин* делает возможной ситуацию, когда все игроки, кроме одного, могут

потерять все имеющиеся у них фишки. И здесь, как объясняет один из игроков, “главное – вовремя понять, что пас – это не проигрыш, в покере надо уметь вовремя пасовать и не бежать за большими ставками соперников: вершину профессионализма достигает тот, кто при плохих картах проигрыш сводит к минимуму, а при хороших – выигрывает к максимуму” (интервью № 6).

Вовлеченность игрока на последней стадии торговли очень высока, и принять правильное решение в этот момент бывает очень сложно. Автор наблюдал, как на последней раздаче один из игроков поставил на кон *олл-ин*, второй

игрок после некоторых раздумий спасовал, третий думал о том, пасовать или уравнивать ставку, около получаса, чем вызвал негодование других игроков. Эти полчаса соперник, первым поставивший на кон все свои фишки, не мог усидеть на месте, постоянно уходил и возвращался, чтобы узнать решение другого игрока. Через полчаса второй игрок принял решение пасовать. Оба игрока оставались внешне спокойными, хотя выигрыш был большим, а проигрыш обидным. Обычно после финальной торговли, когда, например, все, кроме одного игрока, пасуют, участники не показывают карты друг другу, а сбрасывают их дилеру, не открывая.

Выражение эмоций, если оно происходит спонтанно и нерефлексивно, дает соперникам информацию, по которой возможно догадаться о достоинстве карт. Поэтому игроки пытаются контролировать выражение лица, жесты, скрывают глаза под темными очками, чтобы свести к минимуму риск угадывания их карт по внешним признакам

Как правило, игрок, выигравший банк, бросает на стол дилеру чаевые в виде фишек. Так он благодарит дилера за удачную для него раздачу карт. У дилера есть в столе два отверстия для фишек: одно для комиссии, второе – для чаевых. В ответ дилер стучит этими фишками по столу: он не только благодарит игрока, но еще желает, чтобы и впредь удача от него не отворачивалась.

Во время последнего круга, когда сложнее всего принять решение, какую ставку сделать, становится ясно, что ставка в казино является количественной мерой действия.

“Умение правильно ставить ставку – самое важное умение: когда поставить и какую именно. На начальных торгостоях при хороших картах надо сделать рейз, чтобы не позволить уйти людям с мусором, чтобы они скинули, но в то же время и заплатили, поэтому надо не всех спугнуть, а на последних торгостоях рисковать, но не запугать и очень осторожно вытягивать деньги. Почему другие игроки ставят именно такую ставку – надо анализировать, и ты сможешь понять, какие карты у других, и можешь оценить свои шансы на победу” (интервью № 1).

Ставка – основная характеристика действий игрока, его стратегии. Когда о ком-то говорят в казино: “Он действует агрессивно”, – это означает, что игрок часто ставит высокие ставки. Если говорят: “Он действует мягко”, – значит, игрок чаще уравнивает ставку либо пасует, редко рискует и продолжает играть только на хороших картах. Таких игроков легко “прочитывают” по ставкам, которые они делают. В наблюдаемом казино их неласково называли *натсами* или *натсистами*.

И. Гофман предполагает, что именно в казино понятие “действие” обрело свое разговорное значение *рискованной деятельности*, предпринимаемой ради самого действия. В покере под действием понимается либо очень рискованная ставка (высокий *рейз* или *олл-ин*), либо ставка вслепую, которую игрок делает до раздачи, не располагаясь возле *кнопки*. Ставки вслепую игрок делает, когда ему становится скучно, когда хотят получить больше эмоций. Однажды автор наблюдал, как молодой пред-

приниматель проиграл подряд несколько раз; ставя вслепую, он все время повторял: “Мне так скучно играть! Как же скучно! Мне нужен экшн! Хотя какой-нибудь экшн!” Он продолжал делать ставки вслепую, и, несмотря на его проигрыши, остальные игроки один за другим стали тоже совершать *действие* – проверять удачу рискованными ставками. За столом игроки оживились, и игра пошла более динамично.

Правда, описанный игрок мог оказаться так называемым *каталой* – профессионалом наивысшего уровня, который своими нерациональными действиями провоцирует других игроков идти на неоправданные риски. Каталы хорошо определяют вовлеченность людей в игру и стараются ее регулировать: проигрывая большие суммы в начале, они все постепенно вовлекают людей в игру, заставляя их делать высокие ставки. *Катание* заключается в том, что “подарками” сначала имитируется игра “сладких” игроков (т. е. плохо играющих новичков), а когда остальные, увлекаясь игрой, ставят высокие ставки, каталы начинают играть в полную силу и, конечно, выигрывать.

Посетители, играющие на хорошем любительском или на профессиональном уровне, зарабатывают деньги на вовлеченности новичков в процесс игры.

“Очень много таких, кто приходит сюда за азартом, – делился опытом игрок, причисляющий себя к профессионалам и рассматривающий игру в покер как один из основных источников доходов. – У них много денег, их захватывает сам процесс игры. Они желают или надеются выиграть, но они плохо играют. Собственно, это – “сладкие”. Ради них и прихожу. На них деньги зарабатываю” (интервью № 7).



“Сладкие”, по мнению игроков, которые играют в покер уже несколько лет, приходят только за эмоциями:

“Они приходят после работы, замученные, уставшие, хотят отдохнуть. Им деньги уже не нужны. Им нужен азарт, эмоции, встряска. Азарт как раз и приходит во время игры” (интервью № 7).

Как показали наши наблюдения, интервью с дилерами и менеджерами казино, а также признания самих информантов, азарт приходит к большинству игроков независимо от их профессионального уровня. Играя, люди переживают яркую палитру эмоций – от безудержного восторга до глубочайшего отчаяния. Однако за столом игроки пытаются контролировать и не демонстрировать переживаемые эмоции, чтобы не выдать себя. Как пишет Джейми Голд, один из самых известных профессионалов игры в покер, “ваши соперники могут быть голодны, утомлены, пьяны или агрессивны. Кто-то, быть может, только что поссорился с другом или любимой, и – верите или нет – хочет поскорее уйти, наплевав на деньги на кону. Вы должны определить душевное состояние соперников, чтобы понять, как играть против них. Основной пример – как человек реагирует на выигрыш или проигрыш крупной ставки” [Радченко. 2007. С. 6].

Определить эмоциональное состояние других игроков, превратить их промахи в свои преимущества – вот что захватывает мастеров покера. Опытные игроки внимательно наблюдают, как другие реагируют на их ставки, как они бросают фишки, чтобы сделать ставку, как перебирают их – нетерпеливо и нервно или спокойно и уверенно, где именно располагают фишки и дают ли возможность другим игрокам свободно подсчитать, сколько фишек у кого имеется. Все это говорит о чувствах, которые испытывает игрок в данный момент времени, о его стратегии игры. Умение прочесть переживания других и их карты по тому, какие ставки они делают и как принимают решения, приходит с опытом. Именно тесное вплетение в игру различных факторов, казалось бы, не имеющих прямого отношения к покеру, повышают привлекательность игры.

Заключение

Риск при посещении казино происходит, прежде всего, из неопределенности. Говоря словами М. Дуглас, рискованные действия в равной степени чреваты и беспорядком, и обретением новой формы, открывающей новые возможности для контроля над ситуацией. Рискующий человек находится на границе чистого / нечистого, он выходит за рамки социальности и принятых конвенций. Такой человек, как и при нарушении табу, с одной стороны, представляет угрозу для упорядоченной и устойчивой общественной структуры, а с другой стороны, имеет возможность преодолеть ситуацию неопределенности и обрести новую форму [Дуглас. 2000].

Именно обретение новой формы и, что более важно, установление контроля над ситуацией становится явной функцией подобных действий, а латентной функцией оказывается получение сильных эмоций и демонстрация собственной решительности, изобретательности, смелости и расчетливости. ■

Литература

- Гук Е., Лесной Д. Мифы и легенды покера // Casino Games. 2007. № 5.
- Дуглас М. Чистота и опасность / Пер. с англ. Р. Громовой под ред. С. Баньковской. М.: Канон-Пресс-Ц. Кучково Поле, 2000.
- Лайдинен Н. Мода и казино // Casino Games. 2007. № 3.
- Радченко О. Corona spring poker festival // Poker Europa. 2007. № 1.
- Шютц А. Возвращающийся домой // Шютц А. Смысловая структура повседневного мира: Очерки по феноменологической социологии. М.: Фонд “Общественное мнение”, 2003.
- Goffman E. Where The Action Is // Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior. N.Y.: Pantheon Books, 1967.
- Hochschild A. Emotion Work, Feeling Rules and Social Structure // American Journal of Sociology. 1979. Vol. 85. № 3.
- Shott S. Emotion and Social Life: A Symbolic Interactionist Analysis // American Journal of Sociology. 1979. Vol. 86. № 6.