

ПОЛИТИКА КАК ИГРА: РОССИЙСКАЯ ПРОЕКЦИЯ

Целью данной статьи является специфическая технология легитимации политических акторов.

Автор ставит задачу изучения эволюции российской политики в контексте производства зрелища, что предполагает его обращение к историческому методу. Игра пронизывает все структуры власти, сказываясь на образах всех ветвей российской власти. Автор считает, что производство зрелища становится важным условием политической жизни конкретных политиков, поэтому создание привлекательных декораций для политического действия со временем превращается в определенную технологию политической легитимации. Данная задача решается с помощью конкретных кейсов, к которым обращается исследователь в рамках метода case-study.

Автор приходит к выводу, что игровой характер политики становится способом отвлечения общества от реальных проблем. Запрос на зрелищную компоненту только увеличивается. Это предъявляет дополнительные требования к политикам, которые все чаще заигрывают с избирателями, вовлекая их в игру. Власть начинает доминировать в сфере игры, охватывая ею все большие общественных пространств. Как результат, производство игры становится своеобразным тренажером, с помощью которого политики пытаются управлять общественными настроениями на местах. Вместе с тем, политика симулируется незначительными, локальными акциями, производящимися в популистских интересах конкретных акторов. Реальная польза от таких акций кажется довольно сомнительной, если не брать в расчет вывод общества из стрессового состояния.

Ключевые слова: власть, игра, легитимация, общество, Россия.

Политическая сфера является достаточно консервативной. Несмотря на изменения окружающей среды, испытывая вызовы глобализирующейся реальности, политика остается верна своей сущности. Искусство управления оказывается актуальным в любых политиях, не изменяя своего содержания и назначения, и лишь периодически варьируя собственную конфигурацию и технологии.

На воспроизводство консервативного образа самой политики влияют и ее актуальные метафоры. Когда мы говорим о политике, как о «грязи/грязном деле», «цирке», «театре», «игре» – мы включаемся в консервативный политический дискурс. Склонность к смене состояния, идеологическая изменчивость, ситуационизм – эти составляющие политики принципиально не меняются со временем. Наряду с этим, политические игры влияют на судьбы целых обществ, вмешиваясь в глобальные политические интеракции [19].

Данная особенность отмечается на всех уровнях политики, по-своему отмечаясь в тех или иных политических традициях. Общее содержание политики варьируется только формами, с поправкой на возможности, существующие у политических элит.

Исключение не составляет ситуация в современной России. Потребность общества в хлебе и зрелище по-прежнему сохраняет свою актуальность. Баланс даже может смещаться в пользу зрелища, ведь обретение хлеба становится все более сложной задачей. Продолжение спора между «холодильником» и «телевизором» постепенно решается в пользу последнего.

Присутствие элементов игры в российской политике последних лет становится все более очевидным. Несерьезный, комический характер чувствуется в образах самой власти и проводимой политике, нормах, которые акциях и интеракциях, происходящих при ее непосредственном участии. Лейтмотивом российской политики могут быть слова, сказанные в 1993 г. В. Черномырдиным: «Хотели, как лучше, а получилось, как всегда».

Ритуалы власти: комическое и трагическое. Игровой характер присутствует в самих ритуалах власти, с помощью которых власть воспроизводит сама себя. В торжественной чистоте ритуалов власти содержится комическое начало. Телевидение может показать, как некоторые приглашенные в Кремль статусные политики засыпают под оглашение президентского послания Федеральному Собранию РФ.

Политика становится технологией производства игры, в которую сознательно или бессознательно вовлекаются многочисленные участники. В России мы видим значительное расхождение между официальным и неофициальным, формальным и неформальным. Сухой язык цифр не отражает реальное положение дел. Вовлеченные в сюрреалистические истории вынуждены постоянно балансировать на грани игры и реальности, испытывая страх перед начальством. Этот момент блестяще описан Юрием Тыняновым в рассказе «Подпоручик Киж», где властью был выдуман несуществующий человек, после чего вся бюрократическая и военная машина империи как будто бы не замечала его физическое отсутствие.

Отмеченная небывальщина является таковой на первый взгляд. В реальности же существует много подобных примеров. Именно карнавализация способна стать «реакцией на серьезный и непререкаемый тон» официаль-

ных инстанций власти [3. С. 78]. Общество становится двуязычным. Эту особенность, при которой «находясь внутри системы и функционируя как ее часть, субъект одновременно находился за ее пределами, в ином месте», отмечал Алексей Юрчак [18. С. 257].

Наряду с комическим началом есть место и трагическому, драматическому элементу. Власть склонна носить сразу несколько масок, меняя их по мере необходимости. Маски меняют и представители культуры, вынужденные метаться между «красными» и «белыми». Власть требует безупречной, неукоснительной лояльности, ведь от этого зависит выживаемость самого режима [15. С. 205-213]. Парадоксальным образом некоторые артисты сегодня критикуют эпоху 1990-х гг., в то время, как их становление пришлось именно на это время. Обидными эскападами в адрес Ельцин-Центра в Екатеринбурге отметились режиссер Никита Михалков, певец Олег Газманов и солист группы «Агата Кристи» Вадим Самойлов.

Своеобразной маской являются и аккаунты в социальных сетях, куда устремились представители власти, заинтересованные в контакте с обществом. Такая коммуникация лишь имитирует реальное общение, ведь его осуществляют нанятые SMM-специалисты. У самой власти нет на это времени.

Наряду с масками, власть носит и униформу, символизирующую иерархический порядок. Маска сочетается с униформой, скрывается под ней, наконец, сама униформа может стать маской – в политике возможны любые метаморфозы. О противопоставлении маски и униформы высказывался французский социолог Роже Кайуа [5. С. 149]. Трагикомическое сочетание двух образов отмечает сущность государства, «покоящегося на двух фигурах: офицере и чиновнике», как отмечал Юрий Лотман [7. С. 36].

Жесткость системы компенсируется карнавальными практиками в те моменты, когда давление системы спадает. В этой передышке можно увидеть офицерские кутежи, карточную игру, дуэли, любовный авантюризм. Многие герои в русской культуре склоняются к карнавальному поведению, несмотря на сковавший их мундир. Таков лермонтовский Печорин, толстовский Долохов и пушкинский Германн. Известная сентенция «Что наша жизнь? Игра» обращена к нам как раз из арии Германа в «Пиковой даме» Петра Чайковского.

Известно отношение к юмору советских вождей – внутри жесткого монолита было место и для сентиментальных откровений. И. Сталин любил комедии с Любовью Орловой и Мариной Ладыниной. Тенденциозно выглядел вкус бывшего Председателя КГБ СССР Юрия Андропова, любившего плутовские романы – «Двенадцать стульев» и «Золотой теленок» [12. С. 376-377]. Наряду с паузами, в которых раздавался неслышный смех диктаторов, общество также могло иронически переживать периоды сокращения политических и гражданских свобод.

Смех есть попытка оспорить сакральность политических институтов, поэтому вполне обоснована «человеческая реакция на жестко навязываемый

власть стандарт поведения» [10. С. 20]. Этим объясняется и популярность в советском обществе жанра анекдота. Сюжеты, связанные с высмеиванием власти, постепенно заполняют вакуум молчания период Оттепели, вызволяя общество из состояния оцепенения, тоталитарной летаргии. В рассказе «Говорит Москва» Юлий Даниэль вспоминает именно этот период, когда анекдоты появились в «астрономическом порядке» [14. С. 64].

Комическое тесным образом связано и с трагическим началом. Нарочитая серьезность ритуалов власти, обвинения и репрессии, давление и преследования могут чередоваться с периодами либерализации, реабилитации – система может извиняться за причиненную боль. В известном советском фильме М. Захарова «Убить дракона» (1988) мы видим, как жестокость власти постоянно сменяется милостью, смягчением, награждением своих слуг, как будто компенсирующим физические и психологические неудобства.

Разделение властей как игра: российские зарисовки. Игровой характер пронизывает бытие власти и всех ее составляющих элементов. В полной мере это оказывается свойственным и ветвям власти. Если политика есть игра, и власть есть игра (игра во власть), тем закономернее подверженность игре всех ее системообразующих частей.

Исполнительная власть. Именно в рамках исполнительной власти, возможно, игра проявляет себя с наивысшей силой. Здесь можно увидеть самый драматический элемент игры – неопределенность исхода. Некоторые действия власти оказываются настолько абсурдными, что вызывают сомнение в присутствии в реальном мире. Человек становится частью декорации, элементом сделанного бытия. Так перед приездом влиятельных федеральных чиновников в регионах красят траву, высаживают готовые деревья, устанавливают фальшстены с импровизированными окнами, из которых на проезжую часть смотрят довольные лица и цветочные горшки. Так драпировали некоторые российские города перед чемпионатом мира по футболу 2018 года.

В информационном обществе, где запрос на легитимацию игровых стратегий существенно вырастает, игровая презентация все чаще актуализирует себя в онлайн-режиме. Что-то подобное можно увидеть в таких формах взаимодействия с аудиторией, как прямые линии, Инстаграм-конференции, конференции Вконтакте. Игрой становится сам факт обращения к власти. Своевременный ответ, решение проблемы превращаются в лотерею. Р. Кайуа определяет это, как игру, где «решения не зависят от игрока и не подконтрольны ему» [5. С. 54]. Качество российской бюрократии сегодня таково, что быстрый ответ вышестоящего чиновника, способного эффективно «разрулить» ситуацию в интересах заявителя, практически невозможен.

Потребность общества в зрелище учитывается в процессе принятия политических решений на различных уровнях политики. Власть сегодня дела-

ет заметный акцент на проведение различных событийных и тематических фестивалей, куда приглашают популярных исполнителей. Праздничное шоу всегда венчают фейерверки. Власть показывает, что готова тратить на зрелище ради удовольствия общества. Еще Платон в «Законах» отмечал особое свойство общества, ищущее удовольствие «в плясках и играх» [9]. Примеры подобных увеселений многочисленны: профессиональные праздники, дни города и села, гастрономические фестивали, ярмарки, спортивные и хореографические праздники, марафоны и полумарафоны. Событийные мероприятия проводятся буквально под копытку и на селе.

Важность праздников для власти легко перепроверяется в условиях Covid-ограничений, которые затрагивают отмеченные мероприятия только по касательной. Складывается весьма интересная ситуация. Чем локальнее мероприятие, тем больше перестраховок у его организаторов, равно, как и вероятности, что оно будет заблокировано властью.

Спектаклярный характер политических процессов не ускользнул и от Д. Лихачева, видевшего потребность человека в «аттракционе» [6. С. 337]. Очевидна и зависимость зрелищной компоненты от легитимации российских губернаторов и мэров городов [13]. Эффективность власти измеряется удовлетворенностью общества зрелищем, то есть спортивными, моментальными эффектами. При этом, сокращение политических свобод, экономические требования со стороны общества (состояние инфраструктуры, рабочие места, доходы, рост тарифов ЖКХ и т.д.), экологические проблемы отдельно взятой территории остаются за яркими декорациями праздника.

Законодательная власть. Намек на игру присутствует в самой морфологии законодательной власти. Парламентарии изначально находятся в пространстве, напоминая цирковую арену. Некоторые исследователи считают, что дизайн парламента сообщает о качествах политического процесса. Немецкий политолог Филипп Манов противопоставляет британский вариант со скамьями, установленными друг против друга, и намекающими на состязательность законодательства, демократическому полукругу парламентских кресел, «в системах, более склонных к консенсусу» [8. С. 16]. В современной России парламент может не восприниматься как место для демократического риторического соревнования. Многие объяснил бывший спикер Госдумы ФС РФ Борис Грызлов, заявившего еще в 2003 году о том, что Государственная дума не должна быть местом для политических баталий.

Общество бурно реагирует на выступления харизматичных политиков, интерес к которым подогревается современными медиа. Политический язык становится спектаклярнее в период электоральных кампаний. Поэтому, агитпоезда ЛДПР из 1990-х гг., равно, как и появившийся на тройке лошадей накануне парламентских выборов 2021 года лидер ЛДПР В. Жириновский рассматриваются как реальности одного порядка.

Игровое начало присутствует и в самих электоральных кампаниях. На наш взгляд, совершенно неспроста в них появляется институт праймериз. Неслучайно, что институт праймериз используется партией «Единая Россия». Ради зрелищности политические партии заявляют в своих списках известных артистов и актеров, шоуменов и певцов, общественных деятелей и спортсменов. Могут подогревать интерес к выборам и сами политики, исполняющие роль трикстеров. В частности, таковыми могли являться Н. Джигурда и С. Троицкий «Паук». Идеологические предпочтения уступают место персональному фактору. Складывается ситуация, когда «в центре избирательной программы стоит не программа, а личность кандидата» [4. С. 43]. Показательна история с Сангаджи Тарбаевым – бывшим капитаном команды КВН «Сборная РУДН», ставшим депутатом Госдумы ФС РФ VIII созыва по списку политической партии «Новые люди».

Игровой характер политики поддерживают и дебаты, ставшие частью избирательного процесса в современной России, начиная с 2000-х гг. Дебаты являются жестко зарегулированными табуированными тем для высказывания и критики. Лавирование политиков между ними превращается в настоящее шоу.

Словно за котировками акций, зритель может следить за процентом голосов избирателей, полученных то или иной партией в период подсчета голосов. Растущие и сокращающиеся столбцы цифр появляются на российском телевидении сразу после единого дня федеральных выборов. Ставки на результаты выборов принимают букмекеры. Игровой характер поддерживается самой властью, привлекающей избирателей на избирательные участки еще со времен СССР, когда в буфеты поступали различные деликатесы. В современной России устраиваются лотереи, где избиратели могут выиграть ценные призы – мобильные телефоны, холодильники, телевизоры. В кампании за вакцинацию от COVID-19 ставки значительно увеличились. Мэр Москвы Сергей Собянин 14 октября 2021 года объявил о розыгрыше 10 квартир среди вакцинировавшихся москвичей. Помимо этого, вакцинировавшие пенсионеры получают подарочные наборы, либо компенсацию в размере 10000 руб. [11].

Своеобразным аттракционом становится, и попытка отследить нарушения избирательного процесса с помощью видеокамер, установленных на избирательных участках. Нередко власть оказывается в ловушке собственной технологии создания, видимой транспарентности избирательного процесса.

Игровой элемент присутствует и в непосредственных продуктах российских законодателей. Некоторые законы вызывают иронию, к тому же в общественном сознании присутствует образы голосующих друг за друга депутатов. Принимаемые законы сложно оценить с точки зрения необходимости для отдельно взятого человека. Законы принимаются, в первую очередь, для государства, что делает их, подчас, достаточно жесткими

и спорными для общества. Ирония маскирует экономические потери, которые несут обычные люди. В советское время, таким ущемлением мог быть «Налог на холостяков, одиноких и малосемейных граждан», введенный в ноябре 1941 года. Интересы государственной машины всегда доминируют над интересами обычного человека. Аналогии присутствуют и в ситуации с COVID-19, когда государство в меньшей степени прислушивалось к вопрошанию малого бизнеса, недовольного тотальными ограничениями.

Судебная власть. В тотальную игру вовлекается и судебная ветвь власти, следующая за модой, доминирующей в обществе. Судебные институты оказываются зависимыми от текущих политических и социальных процессов. В русской культуре есть литературный памятник о судьбе Шемяке, воплощающий качество правосудия в условиях социального неравенства. Абсурдность правосудия в империи можно обнаружить в пушкинском стихотворении «Глухой глухого звал к суду судьи глухого» (1830). В толстовском «Воскресенье» судьба Катюши Масловой зависит от судейского чиновника, у которого решающим утром испортились отношения в семье.

Судебный процесс есть игра, соревнование сторон. Одним из критериев демократического процесса является открытость суда. И его можно было бы всерьез рассматривать таковым, не будь судебная система частью государственного организма. Если в системе доминирует авторитарный дискурс, а демократические практики воспроизводятся по случаю, в причудливых гибридных вариациях, то вряд ли следует апеллировать к судебным институтам как последнему оплоту демократии.

Много иронии традиционно присутствует и в самом судебном процессе, подогреваемом политическими причинами. Во многом, практика показательного судопроизводства берет свое начало в СССР. Как правило, суду над нарушителем общественного спокойствия предшествуют разоблачительные статьи в центральной прессе. Что-то подобное можно было увидеть в случае с обвинением в тунеядстве Иосифа Бродского. Кампания началась с гневной публикации в «Вечернем Ленинграде». Судебная стенограмма заседания дошла до нас благодаря Фриде Вигдоровой. Известны обвинения в формализме художников и музыкантов, позволявших себе новаторский взгляд на искусство, который не совпадал с официальной линией.

В СССР применялась практика товарищеских судов. Эпизоды одного такого «разбора полетов» можно увидеть в проработке сантехника Борщева из легендарной комедии Георгия Данелия «Афоня» (1975). В университетах и институтах такую функцию берут на себя заседания ученых советов. Советский интеллигент Ефим Эткинд подробно описывает личную историю изгнания с обвинениями в «космополитических и антипатриотических ошибках, порочных лекциях, пропаганде декадентства и модернизме» [16. С. 216]. Многочисленные примеры показывают, как крупные университетские интеллигенты продолжают карьеру в небольших провинциаль-

ных вузах. Модели правосудия на местах экстраполируются на само государственное правосудие.

Довольно карнавально выглядит ситуация с бывшей краснодарской судьей Еленой Хахалевой, известной свадьбой своей дочери, где выступали звезды российской эстрады. Как выяснилось позже, диплом судьи был липовым. Показательно, что в течение года она отсутствовала на рабочем месте 128 дней [2]. Карнавальный характер присутствует и в дискурсе процессов, связанных с А. Навальным. К самому оппозиционеру был подан иск об оскорблении ветерана, агитировавшего за голосование по поправкам в Конституцию РФ летом 2020 года. При этом, сам потерпевший, по сути дела, не принимал участие в самом процессе. Иронично выглядит и решение суда Санкт-Петербурга, оштрафовавшего немого мужчину за выкрикивание протестных лозунгов во время митинга.

Карнавальный характер общественной жизни, легко экстраполируется и на сферу правосудия, сторонами которого выступают обычные граждане.

Вместо выводов. Игровая составляющая политического процесса сохраняет себя вне зависимости от исторической ситуации, присутствуя во всех пространственно-временных континуумах политики. Игра захватывает и мемориальное пространство политики, когда становится ясно, что-то или иное сообщество сограждан готово конструировать себя посредством традиции, отношения к истории, героическим иконостасам, а также другим «захватывающим символам» [1. С. 51].

Тенденция в опрошении политики смехом, иронией, абсурдом выглядит глобальной. Опыт политического развития показывает, что общественное давление нарастает в тот момент, когда в официальном дискурсе отмечается усталость от одобрения и комплиментарных высказывания. В частности, о том, как на ограничения «сверху» в 1980-е гг. реагировала польская культура можно увидеть в исследовании А. Яворской [18. С. 44-48]. Потребность в игре всегда вырастает в периоды политических кризисов. Власть вынуждена делиться ресурсами с популистами – актерами, спортсменами, музыкантами.

В других случаях, в демократических режимах, обеспечивающих неопределенность «на выходе», популисты могут легитимироваться благодаря собственным проектам. Это случай Беппе Грилло и его проекта «Движение пяти звезд» (Италия), Йона Гнарра – мэра исландского Рейкьявика (2010-2014), шокировавшего общественность анархо-сюрреалистическим языком. Комедийный образ лежит в легитимации украинского президента Владимира Зеленского, имеющего опыт участия в КВН – индустрии.

Политика продолжает сохранять элемент абсурдности, меняющий пропорции по мере развития политических процессов. Зрелищность политики является необходимым условием ее бытия, равно, как и ее теневая сторона.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1. *Андерсен Б.* Воображаемые сообщества. Размышления об истоках и распространении национализма. М.: Кучково поле, 2016.
2. *Вшиневецкий А.* Любовь к красивой жизни, липовый диплом и прогулы: что известно об экс-судье Елене Хахалевой // *vesti.ru*.
3. *Гройс Б.* Тоталитаризм карнавала // Бахтинский сборник – III. М.: Лабиринт, 1997.
4. *Зызыкин В.Г.* Психологические аспекты избирательного процесса. М.: РЦОИТ, 2002.
5. *Кайуа Р.* Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007.
6. *Лихачев Д.* Заметки и наблюдения. Из записных книжек разных лет. Л.: Советский писатель, 1989.
7. *Лотман Ю.* Беседы о русской культуре. Быт и традиции русского дворянства (XVIII – начало XIX века). СПб.: Азбука, 2017.
8. *Манов Ф.* Политическая анатомия демократического представительства. М: Издательство института Гайдара, 2014.
9. Платон. Законы. Петербург: Academia, 1923. Том XIII.
10. *Разуваев В.В.* Политический смех в современной России. М.: ГУ-ВШЭ, 2002.
11. Сергей Собянин объявил о розыгрыше 10 квартир среди тех, кто пройдет вакцинацию // *Новости города // Сайт Москвы // mos.ru*.
12. *Синицин И.Е.* Андропов вблизи: воспоминания о временах «оттепели» и «застоя». М.: ИИК «Российская газета», 2004.
13. *Скиперских А.В.* Карнавальная легитимность в современной России: новые платья губернаторов // *Politbook*. 2020. № 4.
14. Цена метафоры или преступление и наказание Синявского и Даниэля. М.: Юнона, 1990.
15. *Шмеман А.* Основы русской культуры. Беседы на Радио Свобода 1970-1971. М.: Издательство Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета, 2017.
16. *Эткинд Е.* Записки незаговорщика. London: Overseas Publications Interchange, 1977.
17. *Юрчак А.* Это было навсегда, пока не кончилось // *Последнее советское поколение*. М.: НЛЮ, 2014.
18. *Jaworska A.* Pomaranczowa Alternatywa. Torun: Adam Marszalek, 2012.
19. *Mule R.* Political parties, games and political redistribution. Cambridge: Cambridge University Press, 2001 // <https://doi.org/10.1017/CBO9780511491047>.

A.V. SKIPERSKIKH
*Doctor of Political Sciences,
Professor of Philosophy and Social Science
Department, Bunin Yelets State University,
Yelets, Russia*

POLICY AS A GAME: RUSSIAN PROJECTION

The purpose of this study is to establish the relationship between politics and the game. The game is a specific technology of legitimation of political actors.

The author sets the task of studying the evolution of Russian politics in the context of spectacle production. To solve this problem, the author uses the historical method. The game permeates all power structures, affecting the images of all branches of the Russian government. The author believes that the production of a spectacle becomes an important condition for the political life of specific politicians. The creation of attractive scenery for political action eventually turns into a certain technology of political legitimation. This problem is solved with the help of specific cases, which the researcher addresses within the framework of the case-study method.

The author considers the game character of politics becomes a way of distracting society from real problems. The request for a spectacular component is only increasing. This places additional demands on politicians, who are increasingly flirting with voters, involving them in the game. The government is beginning to dominate the sphere of the game, covering more and more public spaces with it. As a result, the production of the game becomes a kind of simulator with which politicians try to manage public sentiment on the ground. At the same time, politics is simulated by insignificant, local actions carried out in the populist interests of specific actors. The real benefits of such actions seem rather doubtful, if we do not take into account the withdrawal of society from a stressful state.

Key words: *power, game, legitimation, society, Russia.*