

Поколение геймеров вытеснит поколение сторожей

Дмитрий Rogozin

Рецензия на книгу Дж.Бека и М.Уэйда. (Бек Дж., Уэйд М. Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду / Пер. с англ. А. Орешкина; Предисл. и науч. ред. А. Германа. М.: Претекс, 2006)

Пока социологи ищут межпоколенческие различия в абстрактных категориях ценностей и стилей жизни, пытаются взамен возрастным сконструировать культурно-исторические детерминанты, определяют поколения через исторические события или укорененные в публичном дискурсе мифологемы [Дубин, 2005; Левада, 2005a, 2005b; Шанин, 2005; Ядов, 2005], Дж. Бек и М. Уэйд выбирают прямой и незамысловатый путь. Не забираясь в дебри высокой теории, макро-социальные категории, указывающие на влияние молодежи на некоторые социально-политические процессы, они исследуют поверхностные, несокрытые события обыденной жизни, указывающие на ситуации непонимания и конфликта между поколениями: “Наша цель — перекинуть мостик между поколениями, чтобы хотя бы отчасти понять, откуда же они такие взялись” (с. 81). Опираясь или опровергая дискурсивные клише и мифы, привычные современному человеку, они выстраивают целостный, подчас, весьма сомнительный образ нового поколения, уже сейчас определяющего и задающего правила и нормы социальных взаимодействий. Из чего же конструируются образы нового и уходящего поколений? Каким образом выстраивается осевая аргументация и где авторы находят для нее обоснования? Как формируются риторические подкрепления приземленной теории поколенческих различий, не выходящей за рамки повседневного опыта? Как в ситуации неопределенности и зыбкости социальных конструктов авторы обращаются с исследовательской методикой и техникой? Наконец, чем подкрепляются весьма категоричные суждения о покорении мира новой когортой людей, принципиально отличающейся от своих предшественников?

Конструирование поколенческих различий

Характерные черты новых поколений следует искать в детском возрасте, когда пристрастия и увлечения захватывают человека целиком, формируя его идентичность на долгие годы вперед. Любимым развлечением детей Америки Дж. Беу и М. Уэйд считают игры. Утверждение в общем-то не новое, доминирование игровой культуры в человеческих сообществах отмечали многие авторы. Однако в данном случае речь идет не об играх вообще, как некоторой социальной активности, а об их весьма определенном сегменте, связанном с новыми компьютерными технологиями. Такого рода игры стали не просто социальным феноменом, некоторым элементом нового поколения, они определяют его целевые установки, формируют навыки, указывают на жизненные приоритеты. Более того, “игры — это технология, которую с радостью приняли молодые и которую отвергли их родители” (с. 27). Именно на этом отторжении новых увлечений возник поколенческий разрыв, образовалась пропасть разделяющая население современной Америки на два лагеря: все еще доминирующей группы бумеров, родившихся в период “беби-бума” (конец 1940-х — середина 1960-х гг.), последовавшего за великой депрессией и военными невзгодами, и набирающей силу и мощь в экономической и социальной жизни группы геймеров, захватывающих уже куда больший период (середина 1970-х — наст. вр.), а значит в потенциале превосходящие по численности какое бы то ни было поколение в истории Соединенных Штатов.

Не понимая механики игры, видя лишь внешние проявления вовлеченности детей в незнакомый и закрытый для взрослого человека мир видеоигры, поколение бумеров создало и закрепило в массовом сознании ряд устойчивых стереотипов. Дж. Бек и М. Уэйд останавливаются на трех наиболее распространенных: представлению о насилии, насаждаемому в видеоиграх, бегству от реальности в выдуманный виртуальный мир и, как следствие, одиночеству и неспособности к коллективным действиям (с. 71–77). Все они не более, чем иллюзии, навеянные неизвестностью и непонятностью нового мира, которые для поколения бумеров всегда таят в себе опасность, а потому не могут быть представлена позитивно. Более того, многие обвинения в адрес молодых построены на непонимании собственного мира. Так, “бегство от реальности просто еще одно малопривлекательное название для набора занятий или времяпрепровождение, которое существовало всегда и везде, в любой цивилизации. Игры, спорт, хобби, искусство — все эти занятия не жизненно необходимые, но они, безусловно, важны, раз всегда существовали” (с. 95). Игра на пианино, просмотр телевизионных программ, увлечение гольфом — действия привычные и не вызывающие никакого сопротивления у поколения бумеров, принципиально ничем не отличаются от приверженности видеоиграм нового поколения. Все они дают человеку возможность создавать свой мир, уводящий от повседневных забот, позволяющий конструировать собственные смыслы, не чувствуя при этом одиночества и заброшенности.

Социальный портрет геймера

Вместо привычного старческого брюзжания (которое не обязательно присуще людям пожилого возраста, здесь авторы придерживаются классического социологического подхода, согласно которому возраст лишь номинальная величина для выделения межпоколенческих различий)^[1] на непонятные, а потому чуждые пристрастия поколения геймеров, авторы книги предлагают внимательно посмотреть на то, что действительно из себя представляют эти ребята? Что позволяет им завоевывать и преобразовывать мир старшего поколения? Что помогает выигрывать в конкурентной борьбе с казалось бы более сильным и подготовленным противником?

Первое и, пожалуй, самое важное — это удивительный иммунитет к неудачам. “Неважно в какую видеоигру ты играешь, поражение не так уж страшно, игру всегда можно начать с начала, и с каждым разом ты становишься все более сильным игроком” (с. 61). И это относится не только к играм. Создавая компании, заводя друзей, заключая браки, путешествуя или работая юные геймеры не испытывают никакого страха перед возможностью принять неправильное решение. Неудача или полный провал рассматривается как шанс научиться чему-то новому, посмотреть на жизнь с другой перспективы и... начать ее заново. То к чему призывали философы и методологи, а именно внимательному и трепетному отношению к своим личным ошибкам, как единственному шансу познания окружающего мира [Banton, 2005, p. 463]^[2], полностью реализовано геймером на уровне базового навыка, начинающегося с элементарной возможности нажать клавишу перезагрузки в ходе не задавшейся игры. Именно этот навык приводит к укоренению уверенности в собственных силах, представлению о себе как человеке, способном решить любые, пусть даже самые трудные и запутанные задачи: “Самое поразительное, что почти половина геймеров — совсем молодых людей! — считают себя экспертами, а опыт игры еще увеличивает это число. Они настолько уверены в своих умениях, что считают, что им не нужно работать так же много, как другим людям” (с. 103).

Второе — игра и мир повседневного неразличимы для геймера. Он так же живет в игре, как и в привычном и однозначном для бумера мире ежедневных взаимодействий. “И вот

тут то разрыв между поколениями особенно велик. С точки зрения геймеров, мы просто ни черта не понимаем. Когда они требуют от игр реализма, они не имеют в виду буквальное копирование окружающего нас мира, они хотят все как в жизни — только еще лучше! Другими словами, они хотят развлекаться. А развлечения — это то, в чем они знают толк на самом глубоком, подсознательном уровне. В конце концов, это поколение выросло в мире, где развлечения — самое ценное. Геймеры предпочитают развлекаться, копируя реальность, потом редактируя ее, ускоряя и усиливая до чего-то нового. Для нас это бегство от реальности. Для них — возможность выбрать какую-то одну сторону жизни, самую веселую” (с. 74). Все разговоры о “реальной” и виртуальной реальностях для геймера бессмысленны, поскольку он живет в одном мире, где игра не менее реальна, чем работа или развлечение. Если выделять ключевые “области значений” (по Щюцу), то все они будут принадлежать миру игры. Геймер так же действует и взаимодействует в игре, как и в привычном нами мире; он использует в игре любые подсказки, заимствованы ли они из разговоров с друзьями или подсмотрены в телевизионных передачах. Он живет в мире игры, и делает этот мир реальным. Причем этот мир принципиально отличен от миров сновидений, грез и фантазий, поскольку включен в ткань повседневной жизни. Мир видеоигры становится не просто компонентом повседневности, он формирует и определяет ее, выступая точкой отчета для наделения смыслом другие миры, становится архетипом его переживания реальности. Продолжая щюцевскую логику первичности мира повседневности остается лишь указать на то, что все остальные миры, в том числе и привычные для бумеров, воспринимаются исключительно как модификации истинного мира игры. Поэтому любые социальные действия — это не более, чем разновидности видеоигры (с. 63), которую всегда можно повторить или в крайнем случае покинуть. Отсюда становится понятной легкость, с которой относятся геймеры к краху созданных ими интернет компаний или распаду семей, связанных святыми для бумеров узами брака. Нет последних решений, нет неисправимых ошибок. Все в этом мире заменяемо и повторяемо, подобно хорошо спроектированной видеоигре.

Через вхождение в мир повседневного знания, видеоигры становятся реальной практикой, для подготовки к принятию решению в других мирах: бизнесе, семейной жизни, отношении с друзьями. То, к чему призывал Иван Иллич, критикуя неповоротливость, формализованность и убогость современной школы, реализовано поколением геймеров. А именно, обучение навыкам и их творческому применению, через партнерские отношения в поиске лучших решений для здесь-и-сейчас воспринятых проблем, не имеющих отношения к некоторому далекому и непонятному будущему. “Большинство практических навыков может быть приобретено и развито упражнениями, поскольку овладение навыком предполагает освоение вполне определенных и предсказуемых действий. Поэтому обучение таким навыкам может основываться на имитации обстоятельств, в которых его предстоит использовать. Подготовка же к исследовательскому и творческому применению навыков не может строиться на натаскивании. Такое образование тоже может быть результатом обучения, только совершенно противоположного натаскиванию. В его основе — взаимоотношения партнеров, уже имеющих кое какие ключи к коллективной памяти сообщества. Она полагается на критическое намерение всех тех, кто использует воспоминания творчески. Она полагается на удивление от неожиданного вопроса, который открывает нечто новое для того, кто спрашивает, и для его партнера” [Иллич, 2006, с. 41]. Геймеры не нацелены на будущее в понимании бумеров, им не нужен багаж знаний для отложенных во времени достижений. Они действуют в реальном протекающем в настоящем времени мире, вырабатывая и применяя знания в ходе их производства, привязывая их к локальным, контекстуально обусловленным проблемам.

Третье — убежденность геймера в принципиальной познаваемости, а значит и конечности социального или физического миров. Как игра имеет свои правила, которые нужно лишь освоить и при необходимости обойти, так и мир бизнеса или семьи, попадает под другие правила, нарушения которых приводят к неудачам, а то и катастрофам. “Игры — это структурированные, упрощенные, ограниченные версии реальности. Очень часто игры представляют собой подражание какой-то конкретной деятельности, существующей в реальном мире” (с. 91). Отсюда надо изучать эти правила. “Игровой мир, в котором нынешнее поколение проводит много часов, накапливая то, что им кажется опытом, — это мир логики” (с. 94). Однако старшее поколение, с укоренившимся стремлением к усложнению и поэтизации действительности, ничего не может дать для познания логичного и упрощенного мира геймеров. Все разработки бумеров в области социальных наук с точки зрения нового поколения — не более чем мир фантазий, куда более нереальных, чем самая простая игра, реализованная на примитивном аппаратном уровне. Здесь мы видим возвращение к механистической картине мира, принятой в научной среде в начале прошлого века. Однако механицизм распространяется уже не на законы природы, а на мир внутренних убеждений, правил и норм, позволяющих добиваться успеха. Простота, логичность, рациональность, локальность, отсутствие абстрактных, контекстуально независимых обобщений создают особый мир смыслов, который отпугивает старшее поколение, уже привыкшее к метафизическим рассуждениям о постмодерном разнообразии и сложности окружающего мира. Для геймера, напротив, истинный мир прост. Сложность обусловлена ложным знанием, которое нужно преодолеть посредством упрощений и рационализаций.

Четвертое — поколение геймеров является законченным и, пожалуй, наиболее совершенным продуктом эпохи потребления. Игра, мир за окном, рабочее место и вечеринка у близких друзей — все воспринимается ими через призму потребления. Это позволяет Дж. Беку и М. Уэйду сравнивать игровой мир с огромным супермаркетом, искать дополнительные различия из мира продвижения и продажи товаров: “Игры подобны шоппину еще и тем, что становятся гораздо менее привлекательными, если не приковывают к себе полностью все наши чувства, не дают погрузиться в этот мир. Поход в магазин Abercrombie&Fitch приносит меньше удовлетворения, если вы осознаете, что продукция расставлена на витринах специально, чтобы привлечь внимание, а вокруг вас вертятся продавцы. То же самое и в игре. В тот момент, когда вы отвлекаетесь от игры и вместо рыцаря Джеди, который борется с темными силами, становитесь обычным парнем, сидящим дома на стуле, ваш световой меч уже не производит на вас такого впечатления. Так что игра, как хороший магазин, это своего рода блестящая постановка в небольшом театре” (с. 82).

Культура потребления, перенесенная на мир повседневной жизни, усвоенная на уровне базовых установок, приводит к существенным изменениям не только на уровне представлений о действительности, но и реальных действий по ее изменению и приспособлению к своим потребностям. Представители старшего поколения сталкиваясь с повышенным эгоцентризмом, подкрепленным избитой маркетинговой максимой “покупатель всегда прав”, желанием заменить пришедший в негодность товар, отсутствием почтения к старине и традиции, приходят в негодование, обвиняют молодежь в эгоизме, попрании устоев и бескультурье. Но перед нами не первое, не второе и не третье, а лишь иной взгляд на окружающий мир, который дает ряд колоссальных преимуществ, а именно: умение быстро и безболезненно менять стиль жизни, не способствующий успеху, восприимчивость к нововведениям, отсутствие комплексов о собственной несостоятельности, умение учиться на собственных ошибках, а не искать совета у окружающих. “Поразительные свершения в ограниченном пространстве достигаются тем легче, чем меньше привязанностей, сомнений или альтернатив

затуманивают мозги. Игры повышают способность стратегически мыслить в хаотичном мире...” (с. 91), а значит обходить в конкурентной борьбе менее подготовленных к быстрым решениям и более сентиментальных людей, поколения бумеров.

Подытоживая результаты исследования, Дж. Бек и М. Уэйд выделяют семь базовых принципов поколения геймеров, на которых строится их обыденный мир (с. 62):

1. *Если ты придешь к финишу первым, ты победишь.*
2. *У тебя есть ограниченный набор инструментов, и хоть какая-то комбинация из них обязательно сработает. Если ты найдешь правильную комбинацию, игра тебя наградит.*
3. *Метод проб и ошибок — лучшая стратегия и самый быстрый способ научиться.*
4. *Старшие со своим опытом тебе не помогут: они не знают даже основ нового мира.*
5. *Тебя ждут неожиданности и трудности, к которым ты не готов. Но сумма этих рисков и опасностей по определению не может сделать твой путь бессмысленным.*
6. *Когда ты соберешь нужные “предметы” (бизнес-план, образец продукции, клиентуру, возможно даже прибыль), ты будешь купаться в золоте.*
7. *Хотя иногда приходится отступать, в итоге ты все равно двинешься вперед.*

Не трудно заметить, что с такими установками молодое поколение приобретает не только индивидуальные, отличные от всех предыдущих поколений черты, но и реальные конкурентные преимущества в быстро изменяющемся мире современных технологий.

Методические просчеты

Удивительным образом, великолепные авторские зарисовки, неожиданные повороты мысли, оригинальные, заставляющие пересмотреть казалось бы устоявшиеся и незыблемые представления о мире заключения, соседствуют с весьма посредственным методическим оснащением работы. Книга в основном построена на единственном опросе, похоже по стандартизированной процедуре, похоже посредством квотной выборки. Моя неуверенность связана с тем, что авторы практически ничего не говорят о том, каким образом они пришли к выдвигаемым заключениям. Взамен мы получаем весьма емкие, но ничего не говорящие вдумчивому читателю заключения вроде “наши интервью показали, что...” (с. 67), “наш опрос показал...” (103) — десятки упоминаний аргументов, не имеющих референта в самой книге. Хотя для социологов эта ситуация настолько привычна, что уже упоминается в учебниках в модусе вполне уважаемых стилистических приемов: “Вы регулярно в обыденной жизни сталкиваетесь с суждениями, которые начинаются такими словами, как: “Опрос общественного мнения показал, что...”, “Социологи утверждают, что...”, “Статистические данные показывают, что...”, “Социологический анализ подтверждает, что...”. За этим суждениями кроется огромная работа социолога по анализу различных типов информации” [Татарова, 1999, с. 43]. Так и хочется продолжить в этом же ключе, мой “опыт показывает, что” за такого рода презентацией, как правило, не скрывается никакой методологической работы, а значит и исследовательская часть — не более, чем механическое повторение неосмысленных процедур, заполненных множеством методических просчетов и ошибок.

“Проводя исследования, мы брали интервью у студентов и студенток колледжей и у молодых специалистов” (с. 66), — замечают в начале книги авторы. Чуть раньше читателя скорее убеждают в значимости данных, чем показывают реальные основания их получения: “С помощью специалистов компании North Star Leadership Group мы подготовили и провели обширное исследование по всей стране — для изучения проблем, связанных с играми и бизнесом. В опросе участвовало более 2500 американцев, в основном профессионально занимающихся бизнесом. Это были люди самых разных возрастов, обоих полов, с самым разным опытом игры. Они ответили на ряд тщательно подобранных вопросов, которые мы взяли из огромного количества предыдущих вопросников, но на этот раз использовали для новой цели” (с. 37). В самом конце книги, в примечании, Дж. Бек и М. Уэйд ограничиваются лишь общими словами о методике исследования: “Для тех, кто интересуется методами исследования: наши анкеты заполняли очень разные люди, хотя выбирали мы их не случайным образом. Люди чьи мнения помогли проиллюстрировать в книге типичные отличия геймеров с точки зрения статистики, были выбраны среди профессионалов бизнеса самых разных направлений. Среди них были специалисты, только что получившие дипломы MBA в двух школах бизнеса; сотрудники крупных организаций, работающие в области финансов, консалтинга и менеджмента, высоких технологий, производства, здравоохранения и правительственных учреждений; а также профессионалы из большого количества небольших компаний, занимающихся, в частности, маркетингом, высшим образованием и розничными продажами. Мы и наши коллеги по проведению исследования также опросили тех, кто только что начали работать (включая выпускников крупнейших университетов на Западном побережье и Среднем Западе), а также членов семей и домашнего окружения геймеров” (с. 231). Более беспомощное и неинформативное описание выборки трудно вообразить. Далее, представляя читателю базовую вторичную переменную — характеристику респондентов по отношению к игре (негеймеры, умеренные геймеры, истинные геймеры), по которой далее строятся все линейные распределения, — Дж. Бек и М. Уэйд никак не комментируют особенности ее построения, возможные смещения и трудности вызванные принятым решением по базовой категоризации опрошенных. Читателю остается лишь довольствоваться брошенным вскользь различием “истинные геймеры, проводят за играми наибольшее количество времени в период взросления” (с. 106), гадая о том, как же операционально были выделены группы. Хотя авторы сами отмечают сложность и дифференцированность нового поколения [3], они ничего не делают для прояснения этой ситуации или, хотя бы, обозначения методических упрощений, осмысленно предпринятых в описываемом исследовании.

Авторы просто не хотят замечать, что вопросы методики исследования — это не некоторая дополнительная, предлагаемая в нагрузку информация, а основание для подкрепления или опровержения выдвигаемых гипотез и утверждений. Без нее табличные данные о распределениях на те или иные вопросы, которыми изобилует книга, ничего не подтверждают или “иллюстрируют”, как об этом говорят сами авторы. Результаты опроса буквально вводят читателя в заблуждение, поскольку создают иллюзию репрезентативности, то есть отражения мнений или характеристик некоторой искомой совокупности людей, полученного наукообразной опросной процедурой. В книге в очередной раз воспроизводится установка на то, что потребителя исследовательской продукции, интересуют лишь новые факты и неожиданные открытия, а способы их достижения — это удел узкой группы профессионалов, специализирующихся на методике и технике опросного подхода [4]. Тем самым, Дж. Бек и М. Уэйд перечеркивают давно уже ставшее банальным суждение о том, что факты не отделимы от способов их получения, поскольку по сути представляют собой теоретические конструкты, редуцированные на набора операциональных определений. “Наука (*читай* “новое знание” — ДР) не покоится

на твердом фундаменте фактов. Жесткая структура ее теорий поднимается, так сказать, над болотом, Она подобна зданию, воздвигнутому на сваях (*методических процедурах — ДР*)” [Поппер, 2004, с. 102]. Убери последние, и все здание новых, неожиданных и чрезвычайно важных заключений схлопнется как карточный домик. Очень странно, что столь смелые идеи, по всей видимости сформулированные в результате кропотливого труда, оформлены в столь поверхностной, уводящей от исследовательских проблем методической манере. Невольно подумаешь, что авторы слишком сильно увлеклись изучением нового поколения, забыв при этом элементарные нормы аргументации, принятой в исследовательской среде.

Интересно, что даже при отвлечении от вопросов достоверности и обоснованности данных, проделанный анализ поколенческих различий представляется правдоподобным и весьма актуальным не только для представителей бизнеса, но и научных сотрудников, изучающих современные общества, или просто наших современников, адаптирующихся к новым условиям социальной среды. По всей видимости, вопреки процедурным упущениям, авторам удалось ухватить нечто, что формирует наши базовые представления, создает основания для повседневного мира, нечто, что напрямую указывает на особенности развития современного общества, воспроизводит дискурс здравого смысла, необходимого для нормальной жизни любого человека. Для понимания эпохальных сдвигов в социальной среде, вовсе не обязательно задаваться вопросами о социально-экономических процессах той или иной страны, о национальной идее, о глобальных взаимосвязях или исторической миссии молодежи[5]. Достоверное и практическое знание о поколенческих сдвигах лежит под ногами исследователя и не требует обращения к эфемерным статистическим данным или надуманным институциональным концептам, актуальным лишь на уровне научных дискуссий прошлого столетия.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Дубин Б.В.* Поколение: смысл и границы понятия // Отцы и дети: поколенческий анализ современной России / Под ред. Ю. Левады, Т. Шанина. М.: Новое литературное обозрение, 2005. С. 61–79.
2. *Иллич И.* Освобождение от школ. Пропорциональность и современный мир / Пер. с нем. М. Чередниченко; Пер. с англ. Ю. Турчановой, Э. Гусинского; Под ред. Т. Шанина. М.: Просвещение, 2006.
3. *Левада Ю.А.* Поколения XX века: возможности исследования // Отцы и дети: поколенческий анализ современной России / Под ред. Ю. Левады, Т. Шанина. М.: Новое литературное обозрение, 2005а. С. 39–60.
4. *Левада Ю.А.* Заметки о проблеме поколений // Отцы и дети: поколенческий анализ современной России / Под ред. Ю. Левады, Т. Шанина. М.: Новое литературное обозрение, 2005b. С. 235—244.
5. *Поппер К.* Логика научного исследования / Пер. с англ. В.Н. Брюшинкиным, А.Л. Никифоровым, П.И. Быстровым, Д.Г. Лахути; Под общ. ред. В.Н. Садовского. М.: Изд-во “Республика”, 2004.
6. *Татарова Г.Г.* Методология анализа данных: введение. 2-е изд. М.: Note Bene, 1999.

7. Шанин Т. История поколений и поколенческая история // Отцы и дети: поколенческий анализ современной России / Под ред. Ю. Левады, Т. Шанина. М.: Новое литературное обозрение, 2005. С. 17–38.
8. Ядов В.А. К вопросу об исторической миссии молодого поколения // Отцы и дети: поколенческий анализ современной России / Под ред. Ю. Левады, Т. Шанина. М.: Новое литературное обозрение, 2005. С. 253—260.
9. Banton M. Finding, and correcting, my mistakes // Sociology. 2005. Vol. 39. No. 3. P. 463–479.

[1] Более важен ряд социальных событий, отражающих особенности того или иного поколения: “Для социологического анализа сменяющих друг друга поколений важными представляются прежде всего временные рамки формирования (социализации) определенных возрастных групп, которые приходится на особо значимые, переломные периоды” [Левада, 2005а, с. 41].

[2] В прекрасной статье, посвященной экспликации допущенных в прошлом теоретических ошибок, Мишель Бантон, объясняя потребность в подобной деконструкции созданных когда-то расовых теорий, в первую очередь ссылается на своего учителя, Карла Поппера. Именно, К. Поппер впервые придал ошибкам наивысший статус в знании, которое может претендовать на нучность и объективность. Ошибки в его интерпретации служат не только элементами накопления опыта, они — основа для демаркации научного познания от всех остальных описаний этого мира, маркер фальсифицируемости выдвигаемой теории. “Если фальсифицируемость возрастает, то введение новой гипотезы действительно усиливает теорию: теперь система исключает и запрещает больше, чем раньше” [Поппер, 2004, с. 75]. Ошибки не только следует поощерять, их надо оберегать от посягательств догматически настроенных индивидуумов, испытывающих желание построить целостную и непротиворечивую научную теорию.

[3] Так, они отмечают, что “даже внутри поколения геймеров имеются свои “секты” и существуют разногласия между ними. Некоторые наиболее упертые геймеры вообще не признают, что то, на что тратят свое время дургие такие же геймеры, можно назвать игрой. Есть бесконечные различия в том, как именно отдельные геймеры играют в одни и те же игры, насколько серьезно к ним относятся и что через них постигают. К этому поколению принадлежат также люди, которые сами почти не играли, но разделяют опыт геймеров и их отношение к жизни только потому, что сами выросли в эмоху видеоигр. И значит, попытка понять и объяснить, что такое поколение геймеров, может превратиться в столь же опасную риторику, как попытка понять и объяснить, что такое американцы” (с. 80).

[4] Чтобы оценить насколько распространена такая точка зрения, достаточно сделать выборку текстов из любого социологического издания. См., например, аналогичный стиль изложения в работах Ю.А. Левады [Левада, 2005а, 2005b] или Б.В. Дубина [Дубин, 2005, с. 251–253].

[5] Здесь я расхожусь во взглядах со многими коллегами, продолжающими линию институционального, если не сказать, функционального анализа, выдержанную в логике концептуального аппарата, объясняющего реальность без обращения к ее собственной системе различений, укоренной в обыденной речи (см., например, работы Ю.А. Левады или В.А. Ядова). Мне не ясны многие обобщения, претендующие на научное и обоснованное описание социальной реальности, а представляющие собой в лучшем

случае продуктивные тафталогии, в худшем — невразумительные и ничем не подкрепленные авторские интенции.

28 ноября 2006, 09:00

Дмитрий Rogozin