

УДК 174.6:28+ 130.3

DOI: 10.26456/vtphilos/2024.3.125

СЕМИОТИКА ИГРЫ В РЕЛИГИОЗНЫХ СУБКУЛЬТУРАХ ФУНДАМЕНТАЛИСТСКОГО ПАТТЕРНА

В.Ю. Лебедев*, А.М. Прилуцкий**

*ФГБОУ ВО «Тверской государственной университет», г. Тверь

**ФГБОУ ВО «Российский государственный педагогический университет
им. А.И. Герцена», г. Санкт-Петербург.

В статье с позиции семиотического подхода анализируются паттерны игрового поведения, характерные для коммуникативной среды религиозных субкультур радикального паттерна. Источниками исследования являются публикации религиозных СМИ, тексты различных жанров, написанные приверженцами субкультурных обществ, записи устных нарративов. Авторами выявлены основные факторы, формирующие игровое поведение адептов: различные социальные депривации, маргинализация, состояние непонятности и непризнанности, осознание утраты личностной самоидентичности, социальная инфляция общности, к которой индивид принадлежит или хочет принадлежать. Во всех этих случаях игровое поведение способствует компенсации и гиперкомпенсации.

Ключевые слова: *игра, фундаментализм, религия, семиотика, коммуникация, субкультура.*

Данное исследование выполнено в рамках семио-герменевтического подхода к изучению религиозного дискурса. Источниками исследования являются как опубликованные в церковных СМИ и Интернете публикации на религиозные темы, написанные приверженцами субкультурных обществ фундаменталистского паттерна, так и записи интервью.

Термином «субкультура», как правило, обозначают специфические культурные изводы обособленных миноритетных социальных образований: сообществ и относительно устойчивых групп, которые противостоят культуре большинства (квантитативный подход). В зависимости от динамики социокультурной ситуации степень и интенсивность противостояния может меняться, достигая такой степени интенсивности и радикальности, которая характерна уже для контркультуры. Поэтому некоторые авторы добавляют несовпадение с нормативной культурой как еще один принципиальный признак. Субкультура не ограничена дискурсом и семиотикой [10, р. 119], хотя большинство ее концептов имеют герменевтическое значение и могут при определенных условиях выступать в качестве семио-герменевтического кода принадлежности к данной субкультуре. В тех случаях, когда субкультура провоцирует приверженцев на девиантные формы поведения, ее рассматривают как девиантную субкультуру [8, р. 59], примером последней являются религиозные и парарелигиозные группы сатанинского паттерна [7]. При этом

было бы значительным и неоправданным упрощением рассматривать субкультуры, в том числе субкультуры религиозные, в качестве миноритетных культур, выделяемых на основе количественных показателей. Небольшое религиозное сообщество может приобрести субкультурные черты, но само по себе субкультурой автоматически быть признанным не может. Поэтому анализ субкультуры в первую очередь через язык и речевую практику и выглядит как более верифицируемый, а значит, надежный. Субкультуры всегда являются обособленным семиотическим пространством коммуникативного взаимодействия единомышленников, чему служит и свой социолект, пусть даже существующий в зачаточной форме, «субкультура должна обладать собственной культурной идентичностью» [9, р. 2]. С наличием особой семиотики связана и субкультурная эстетика, обычно формирующаяся в результате интерпретации и рефлексии адептами текстов-артефактов искусства «идеологически правильного и неправильного» – в соответствующих модальностях. Для субкультуры характерен последовательный моностилизм (в понимании Ю. Лотмана и Б. Успенского (напр.: [3]), при этом стилистические особенности строго предписываются, скрупулезно соблюдаются и служат основанием для герменевтики личности, в первую очередь на предмет «свой / не свой», «правильно думающий / думающий неверно». Не случайно в некоторых молодежных субкультурах (напр., готы) выделяют группу неаутентичных представителей, не разделяющих полностью мировоззренческие установки и поведенческие сценарии, а только копирующих внешние семиотические приемы (т. наз. «позеры»). Моностиль распадается на ряд субстилей в зависимости от той или иной знаковой системы (напр., вербальная речь, одежда, стандартные паттерны жестикуляции, более сложные поведенческие формы), но моностилистика доминанта все равно сохраняется. Крайне часто носители субкультур, особенно недавно возникших (или в случае адепта, чей «стаж» в рамках субкультуры невелик), демонстрируют радостную ангажированность или болезненную озабоченность следованием всем тонкостям семиотического кода, что перерастает даже в нелепое злоупотребление (что напоминает некоторые элементы «антижития» Брата Джека из «Сказки бочки» высокопреподобного декана Дж. Свифта или некоторые эпизоды благочестивых походов сэра Гудибраса из поэмы С. Батлера). Так, если в рамках субкультуры поощряется ношение кафтана, то этот элемент одежды будет демонстрироваться по возможности всегда и везде, даже там и тогда, когда к его ношению заведомо не предъявляются жесткие предписывающие требования. Равным образом стилевые требования могут быть в виде запретов – как явных и адресных, так и вытекающих из общих принципов. Порой такая озабоченность напоминает то ли невротическую тревогу, то ли инфантильную радость при возможности затеять игру с необычным предметом. Отдаленно это напоминает крайнюю гиперсемиотизацию, которую можно наблюдать в тяжелых случаях психических патологий (вроде непрерывного ношения целительных повязок, орденов из бумаги, удостоверений,

подтверждающих, что их обладатель является командиром тяжелых пулеметов, и т. д.). Это ставит масштабную проблему, требующую серьезных исследований: насколько субкультуры создают условия для избирательного привлечения людей с определенными психологическими особенностями?

Очень часто коммуникативные группы, образующие религиозную субкультуру, формируются по «сектантскому» типу: их отличает ревизия традиционных социальных и культурных ценностей, формирование собственной аксиологической иерархии, эскапистские тенденции, мифологическое мышление, оперирующее бинарными оппозициями [5], общая оппозиционность по отношению к религиозной культуре большинства, использование собственных семиотических кодов в коммуникативном процессе, представления о собственной исключительности, «инаковости», склонность к гиперсемиотизированному поведению (как уже упомянутое преувеличенное фиксирование на семиотически значимых элементах собственной группы, так и выискивание особых тайных смыслов в поведении противников, напр., случайный крестообразный узор на ковре интерпретируется как сознательный ритуал топтания креста, а хозяева соответствующего помещения – как члены тайного богохульного сообщества; существующий ритуал взятия благословения у священника превращается в практику испрашивать его по любому поводу, а порой и без него – и так далее)¹. Структурно-исторически это напоминает сецессионное дробление старообрядческих согласий, когда основными идентификационными элементами выступали вещи более или менее второстепенные. Предпоследний признак может выражаться в убеждении в некоей особой миссии, которую должно выполнить данное сообщество, все его члены привлечены к исполнению этой миссии, вплоть до формирования фанатических установок и моделей поведения [2]. Также нужно отметить надконфессиональный характер «народной веры», включающей в себя и эсхатологию. Различаются лишь социальные и семиотические позиции: маргинальная или относящаяся к самому ядру веры и фундируемых представлений.

Противопоставляя себя культурному мейнстриму, субкультурные общества используют особые герменевтические механизмы формирования представлений о себе или как о своего рода духовной элите, не принимаемой большинством именно из-за своей элитарности, или же как о гонимых маргиналах – невинных страдальцах, иногда эти представления сочетаются. При конструировании таких представлений используется уже упомянутая гиперсемиотизация: выискивание особых скрытых и очень важных смыслов, наделение знаков особой прагматикой и т. д. Понятно, что в любом случае ответственность за противостояние с культурой большинства возлага-

¹ Прот. М. Ардов описывает случай семиотической инверсии, когда в пылу ссоры одна пожилая прихожанка выкрикнула привычное «спаси тебя Господь», на что получила ответ: «Нет, это тебя спаси Господь!».

ется на «большинство», но никогда – на саму субкультуру, она или вынуждена обособляться, или обязана это сделать, в частности, чтобы спасти мир и т. д. Однако в итоге прагматический результат мало зависит от того, какой именно герменевтический механизм используется конкретной субкультурной группой, поскольку цель у них одна – обеспечить сплоченность группы, сформировать у адептов веру в их принадлежность к миру избранных, поскольку элитарность как таковая может сосуществовать с маргинальностью: юродивый, отшельник, отрешившийся от мира прозорливец часто сочетают маргинальные и элитарные признаки.

Осознание дискриминируемости побуждает адептов спланировать для самозащиты (мы не исключаем, что в данных случаях имеет место рационализация изначально имеющихся агрессивных черт, которые в таком случае получают легитимное объяснение и оправдание) и одновременно является дополнительным аргументом в пользу собственной элитарности (гонимость в таких случаях интерпретируется как признак справедливости и праведности: «гонят святых»). Поэтому различные, зачастую нарочитые герменевтические обращения к теме «гонимость» могут рассматриваться в качестве дополнительного маркера принадлежности к религиозной субкультуре: согласно наблюдению Клавдии Адамович, субкультура связана с такими элементами культуры, которые общество априорно не может адаптировать [6, S. 17], гонения же есть радикальная форма неприятия.

Религиозные субкультуры фундаменталистского паттерна представлены движением царьбожников, различных борцов с документами и информационными технологиями, антиэкуменистами и т. н. антисергианами. Находясь в плохо структурированном пространстве незавершенной институционализации, религиозные субкультуры фундаменталистского паттерна часто налагаются друг на друга, образуя примеры сложного, подчас парадоксального, алогичного и пестрого синкретизма мифологем, теологем и ритуальных практик.

Значительное влияние на становление семиотической концепции игры оказали работы Й. Хейзинги: развитие основных компонентов человеческой культуры имеет игровой характер, многообразие культурных форм, включая религию, философию и искусство, есть результат творчества играющего человека. Игра – генетическая основа искусства. В плане коммуникативного развертывания игра представляет собой широкое пространство выбора, что является условием всякого творчества.

Современная семиотика игры во многом исходит из концепции языковой игры Л. Витгенштейна. Согласно ей игра представляет собой концептуальное единство языка и соответствующего действия. Языковая игра не ограничена вербальным дискурсом, поскольку включает себя и неречевое поведение человека. Такое понимание соответствует популярной в рамках аналитической философии трактовке языка как системы искусственных знаков, противопоставленной тому, что можно условно обозначить как «мир феноменов». Согласно концепции Витгенштейна, понятие языковой

игры может использоваться в качестве своего рода герменевтического ключа к различным типам речевой активности. Развитие концепции языковой игры позволило рассмотреть аналогии между игровыми и неигровыми поведенческими паттернами, предполагающими использование языка. Их объединяет наличие некоего набора правил, соотносимых с уставом игры. Правила игры представляют собой набор действий, являющихся допустимыми, нарушение их делает игровую коммуникацию невозможной. При этом игровые правила не должны являться слишком строгими, участники игры должны иметь возможность при помощи их комбинации осуществлять личностные игровые стратегии.

Для дальнейшего развития семиотики игры важным оказалось концептуальное осмысление явления речевой перлокуции, осуществленное в рамках так называемого «герменевтического поворота» в современной гуманитаристике. Рассмотрение игрового речевого акта как перлокутивного действия позволило провести новые параллели между игровым и неигровым поведением человека на уровне специфики соответствующих семиотических пространств.

Дж.Л. Морено рассматривал игру как способ компенсации недостаточной социальной адаптации, включая полученный травматический опыт, откуда и произошла теория психодрамы, до сих пор периодически используемая психотерапевтами.

Для XX в. характерно использование семиотической парадигмы при анализе игровых форм поведения, можно установить положительную корреляцию семиотики игрового типа и онтологии, прежде всего онтологии субъекта и онтологии социальной общности. Не случайно патопсихология фиксирует как обычные случаи чисто игрового поведения, которому на уровне личностной онтологии соответствуют серьезные расстройства. Это, конечно, крайний предельный случай, но он ярко демонстрирует указанную корреляцию.

К игровому поведению подталкивают случаи фрустрации самого разного происхождения (в том числе и вызванные социокультурной маргинализацией индивида по тем или иным причинам), состояния непонятности и непризнанности, особенно сопровождающиеся иронико-комической реакцией окружающих, осознание утраты личностной самоидентичности, включая невозможность самоотождествления с какой-либо группой (либо возможность таковой только с социально непризнанными и маргинальными группами), социальная инфляция общности, к которой индивид принадлежит или хочет принадлежать.

Во всех этих случаях мы наблюдаем усиленную компенсацию и гиперкомпенсацию, приобретающую игровые формы. Семиотическую компенсацию онтологического дефицита следует, на наш взгляд, считать фундаментальным принципом. При этом наблюдается как свободное творчество определенных игровых сценариев, так и подражание уже существующим, причем последний случай наблюдается чаще (создание совершенно новой семиотики

– дело очень сложное) и постепенно перетекает в новую форму игры, участники которой полностью утрачивают презумпцию игры, воспринимая свои действия как онтологически подлинные и преподнося их окружающим именно в таком качестве. Согласно Морено, происходит обыгрывание и игровое воспроизведение событий, оказавшихся травмой (в том числе и в результате акта социального пренебрежения), однако после разыгранной «драмы» не происходит возвращения к обычной социальной жизни, напротив, маргинализация углубляется, зато в оправдание этой маргинальности включаются, помимо дискурсивно-теоретических установок разной степени качества, еще и разного рода игры, как вербальные, так и невербальные.

Имеет место и определенная зависимость такого поведения от ряда личностных качеств. Помимо невысокого интеллекта и низкой культурности, это нередко истероидные черты характера. Для истероидности вообще характерно устраивание «спектаклей» по любому поводу (особенно в ситуации психотравмы и фрустрации), а также постепенное уверование в собственные построения, включая и придание игровой ситуации статуса реальности («заигрывание»). Еще одна характерная тенденция – расширение, «глобализация» игровой реакции. Например, чисто семейные проблемы (вроде бегства жены) возводятся к масштабным проблемам. Такое расширение позволяет считать себя радетелем за все человечество и избавляет от возможного стыда за вынесение на всеобщее обозрение и осмеяние сугубо частных проблем, то есть очень близко к классическому механизму рационализации.

В некоторых случаях позволительно ставить вопрос о соединении игры и прелести, их бытовании в пределах одного поведенческого феномена. Наличие игры не отменяет возможности одновременного наличия прельщения. Равным образом осознание самими участниками игрового действия вероятной нелепости и комизма своего поведения может истолковываться ими автоапологетически (мудрость мира высмеивает мудрость небесную) и не только не мешать дальнейшему осуществлению сценария, но даже усиленно к тому побуждать.

В чисто морфосемиотическом аспекте можно говорить о семиотике игрового удвоения, когда создается структура, подобная исходной (допустим некоторый объем вариаций ключевых элементов и порождаемые ими изменения конфигураций функциональных связей), но с отличиями в семантике составляющих ее элементов. Семиотика удвоения может использоваться в обучении, детской игре, некоторых научных экспериментах, порою в поведении психически девиантных лиц. Если в результате типичного раскола возникает параллельная иерархия, то к такой удваивающей структуре могут предъявляться претензии канонического свойства. Но если создается структура, состоящая из людей, не обладающих священническими, епископскими функциями, не являющихся богословски состоятельными, то это уже именно игровое семиотическое удвоение. Отдельного рассмотрения требует вопрос о мотивационных причинах, к такому удвоению в данных случаях побуждающих.

Одним из базовых понятий семиотики игры является устав игры – набор норм и правил, регулирующий поведение участников коммуникации [1]. Устав выполняет нормирующую функцию, задавая набор возможных действий, причем игровая нормативность, как правило, не носит жесткого характера, поскольку всегда остается возможность выбора. Спонтанное нарушение устава игры может привести к тому, что игровая коммуникация становится невозможной, а ход игры останавливается. Нормирующая функция устава игры, как правило, проявляется на трех уровнях: запрет, то есть предписание не совершать какие-либо действия; предписание, устанавливающее совершение каких-либо действий в качестве обязательных; разрешение, предполагающее, что совершение или не совершение каких-либо действий всецело находится на усмотрении участника игровой коммуникации.

Разумеется, все перечисленные уровни обладают внутренней структурой, образуемой различными модальностями: например, строгий и нестрогий запрет, разрешение, предполагающее, что соответствующее действие хотя и считается дозволенным, однако совершение его настоятельно не рекомендуется, и т. п. Наконец, правила могут формироваться в процессе самой игры, но при внимательном анализе обычно оказываются адаптацией ранее существовавших игровых или неигровых реалий.

В анализируемых нами религиозных субкультурах фундаменталистского паттерна роль устава игры, как правило, выполняют нормативные тексты Священного Писания и каноны церкви. В связи с этим возникает сложный вопрос интерпретации соответствующих норм и правил, работа с которыми предполагает хорошую гуманитарную подготовку (сносное владение еврейским, койне, византийским греческим, церковнославянским), способность проводить контекстуальный анализ и использовать другие методы анализа древних текстов. Большинство приверженцев православных субкультур фундаменталистского паттерна подобными компетентностями не обладают. Интерпретируя тексты, или вообще не обращают внимания на проблему соответствий оригинального и переводного текста, или – в лучшем случае – обращаются к словарям школьно-гимназического уровня. В результате канонически значимые выводы основываются или на коннотациях лексики переведенных текстов, или на данных весьма упрощенной лексикографии. Так, мы беседовали с баптистским проповедником, имеющим представление исключительно о синодальном переводе Библии. Среди его экзегетических перлов был следующий: «заушение» есть удар по кости, находящейся за ухом («единственно верное» истолкование подавалось с комическим апломбом, заметным, однако же, только со стороны, как и довод, направленный против адвентистов: если бы Христос воскрес в субботу, то было бы название «субботение», а не «воскресенье»). Подобная герменевтика, мало чем отличающаяся от языковых игр В. Чудинова, безусловно, носит игровой характер, поскольку результатом ее является не серьезная работа с текстом, но увлекающая игра, позволяющая делать сколь угодно экс-

травагантные выводы при минимуме гуманитарной и канонической подготовки (типа допустимости «православных наложниц» для мужей, от которых убежали жены). Интересно, что деятельность противников таких игр часто также обретает игровой характер, зеркально отображает игру.

Можно говорить и о смягченной форме игры, когда игровой посыл не ощущается всеми участниками, но при смене семиотической точки зрения именно таковым и выглядит. Это относится к «экзегетической» деятельности фундаменталистов, порождающей печальные или трагикомические результаты. Характерно, что в таких случаях конфессиональная принадлежность не имеет решающего значения, семиогерменевтика фундаментализма демонстрирует тенденции к интерконфессиональности.

Игровой герменевтике соответствуют и сценарии эксклюзивного подбора аргументов, позволяющего просто игнорировать канонические нормы, противоречащие целям игровой коммуникации. Если же игнорировать их не удастся, то в качестве аргумента используется утверждение о «порче текста» зловерными переводчиками, дискредитация авторов, в том числе почтенных канонистов Византии (Зонара, Вальсамон, Властарь), и даже «обличение в ереси» канонизированных Церковью канонистов. Подобное поведение, подчиненное скорее логике церковного модернизма, не только доказывает справедливость тезиса об амбивалентном характере фундаментализма и модернизма, но и является аргументом в пользу игрового характера соответствующих коммуникаций. Воцерковленность не совместима с подобным отношением к церковной традиции, такое отношение не может свидетельствовать о серьезности намерений, но может объясняться как игра с известным привкусом дурновкусия. Для носителей теологуменов, даже в области очень серьезных вопросов, игровое поведение как раз нехарактерно. Очевидно, здоровое ощущение серьезности вопроса и серьезности последствий его решения исключает использование игровых сценариев. Так, вопрос о расторгимости брака может быть предметом серьезного богословского обсуждения, но не обыгрывания в игровом формате, превращающем его в разновидность фарса.

Основной формой игрового поведения в данном случае является совершение действий, которые объявляются участниками игровой коммуникации канонически значимыми, но при этом их несерьезный характер является для всех очевидным. То есть имеет место типичное игровое семиотическое удвоение. К таковым действиям относятся:

- проведение различных крайне малочисленных собраний адептов, которые объявляются различными «соборами»: поместными, мирянскими, даже «всепоместными», используются и такие наименования акций, как «Предсоборное совещание всепоместного собора», «Поместный собор духовной безопасности», «Двукратный Поместный Московский Собор духовной безопасности», «Синописис в истине стоящих» и под.;

- использование громких названий для обозначения малочисленных, совершенно невлиятельных параэклесиальных групп и обществ – таковы

наименования различных ветвей ИПЦ (Истинно-православная церковь), или общественных инициатив отдельных деятелей типа «союз православных священников», «служба духовной безопасности»;

- «игры с текстами» – использование методов эксклюзивной герменевтики для манипулирования каноническими правилами ради обоснования концептов, которые не могут существовать нигде, кроме игрового парацерковного дискурса в силу их вопиющей неканоничности, напр., странное учение о «православных наложницах» [4];

- инициирование церковно-канонических процессов (подача исков в канонические суды различных инстанций), требование суда над патриархом и архиереями, имитация церковного суда на различных «соборах».

Очевидно, что игровой характер подобных действий особо не скрывается участниками коммуникации, которые в различных интервью откровенно заявляют, что не ожидают от подобных акций непосредственного прагматического эффекта, и не могут внятно объяснить причины, побудившие их совершить эти действия (иногда используются безадресные ссылки на канонические нормы – «так нужно по канонам» и т. п.). Хотя очевидно, что подача в канонический суд Архиерейского собора жалобы на весь состав архиереев РПЦ не может рассматриваться самими заявителями как имеющая шанс на удовлетворение (хотя бы в силу того, что жалоба заведомо должна рассматриваться теми, на кого она подана). Очевидно, что прагматика этого и подобных действий иная – символическая и акциональная, однако с тенденцией присвоения себе тех функций, которые провозглашаются отторженными от других лиц, которых пытаются сделать участниками игрового процесса: функции вынесения богословских, канонических суждений, решений о дальнейших судьбах Церкви, об эсхатологических событиях и под. Подобные действия можно определить как псевдоконкурентные или как игру в конкуренцию с РПЦ в порядке игрового семиотического удвоения.

Отмеченная псевдоконкуренция, однако, не будучи конкуренцией реальной, может создавать видимость конкуренции для самих участников игры, апеллируя к различным семиотическим фикциям, обладающим значительным перлокутивным потенциалом. Именно поэтому подобные стратегии могут использоваться как инструмент получения социальных и политических дивидендов (создать имидж борцов за каноны, строгого ортодокса, что может в определенных ситуациях монетизироваться), способствовать решению психологических проблем адептов (игротерапия), формировать область целеполагания в условиях постмодернистской разобщенности, использоваться для объяснения отсутствия реальных успехов в миссии и социокультурной деятельности, формировать «теологию осажденной крепости», штурмуемой недобросовестными конкурентами, использоваться для решения ряда практических задач.

В связи со сказанным нужно вспомнить о семиотической фикции. В семиотике под ней понимается особый тип знаковой реальности, а именно – ситуация, когда сигнификат, т. е. область значения знака, наличествует, а

денотат – область обозначаемого – декларируется существующим в реальности, а фактически имеется лишь в дискурсе.

В любом случае реальная конкуренция не предполагается, да она и не нужна, так как ни о какой борьбе за достижение сходных целей здесь не идет и речи. Задача, решаемая подобной семио-герменевтической стратегией, состоит в том, чтобы создать дискурс о конкуренции (заявления в Интернете, снятие роликов), семиотизировать его, сформировать символический код мнимой конкуренции, повысить валидность таких споров, привлекая свидетелей, производя аудио- и видеозапись.

Серьезный, обоснованный ответ нарушает игровой сценарий и потому весьма нежелателен для играющих (и эффективен для наблюдающих за происходящим), а потому его просто пытаются замолчать. Следует заметить, что людьми виктимными, манипулируемыми все это может быть воспринято полностью серьезно, что влечет после исчерпания игрового сценария болезненное разочарование и желание продолжать активность, в том числе и через миграцию из одной маргинальной группы в другую.

«Благородный воитель», действующий в рамках игровой реконструкции реальности, обзаводится и рядом дополнительных акторов, так что его деятельность начинает напоминать паттерн типичной ролевой игры. Обычно это ближайший круг, включающий «теоретиков» и «консультантов», «теоретически» поддерживающих главного актора или даже «обогащающих» его своими «идеями» и прозрениями (невежество и необразованность, а подчас и шутовской вид только подчеркивают игровой характер такого теоретизирования: например, вопрос о расторгимости брака мог бы обсуждаться в серьезном богословском формате, включая и сопоставительный, но не так, как предлагает его обсуждать лидер соответствующего сообщества [4]). Этот круг имитирует необходимую в таких случаях соборность (как и иные формы достаточности, валидности, например, интеллектуальную, образовательную), а также, возможно, оказывает психологическую поддержку, укрепляя воителя в его обличительно-правдоискательной и кверулянтской деятельности, устраняя возможные сомнения и неуверенность. Затем следует отдаленный круг, не допущенный столь близко к регуляции деятельности «воителя» и преимущественно лишь высказывающийся в его пользу, подписывающий разного рода коллективные документы и т. д. Наконец, это широкий круг сочувствующих и почитателей, особенно легко формирующийся за счет интернет-публики, питающейся заведомо фрагментарной и просто малодостоверной информацией и высказывающей свое одобрение, в частности, в комментариях под бесчисленными видеоматериалами или общаясь с «невинно утешаемыми» или их полномочными представителями в социальных сетях, куда обиженные любят сливать свое праведное негодование). Наконец, несколько в автономном статусе могут быть представлены «еретики» и «вольнодумцы», разделяющие лишь частично идеологемы, лежащие в основе игровой коммуникации: отношение к ним может меняться от терпимого до враждебного, в

зависимости от реализуемого сценария. Подобного рода иерархичность может не задаваться нормативно в каких-либо документах, но, как было сказано выше, формироваться в процессе самой игры, опираясь на уже существовавшие реалии. Так, указанное деление воспроизводит круги близких и дальних последователей Спасителя, церковную иерархию, разные степени монашеского посвящения. Помимо «теоретической» и чисто моральной поддержки, может происходить и сбор материальной помощи. Это осуществляется особенно легко, когда помощь оказывают те, в ком удалось зародить сомнения, а поскольку в данном случае риск воспринимается связанным с вечным спасением, то есть это риск наибольшей важности (депривация потребности наивысшего уровня), то возможность включиться в процесс деятельности «воителя» хотя бы материальным пожертвованием несколько успокаивает совесть жертвователей. Равным образом люди, не допущенные в ближний круг «соратников», воспринимают материальную помощь как практически единственную форму участия. В таких случаях мы наблюдаем явление, близкое к конвертации капиталов (по П. Бурдьё): деятельность чисто игровая легко конвертируется во вполне полноценную материальную выгоду. Подобным образом исторические реконструкторы могут зарабатывать вполне реальные деньги на разных шоу, куда их часто специально приглашают. Факт несогласия с чем-либо, болезненных претензий или психосоциальной травмы еще не создает игры. Необходимо добавление определенных действий самого несогласного (обиженного, травмированного), подключение других участников, в том числе и с их иерархическим делением, и применение регламентирующих правил, о которых уже говорилось выше.

Список литературы

1. Козлова М.С. Философия и язык (критический анализ некоторых тенденций эволюции позитивизма XX в.). М.: Мысль, 1972. 254 с.
2. Концен П. Фанатизм. Психологический анализ этого ужасного явления. Харьков: Гуманитарный центр, 2011. 388 с.
3. Лотман Ю.М., Успенский Б.А. О семиотическом механизме культуры // Избранные статьи. Таллин, «Александра», 1993. Т. 3. С. 326–344.
4. «Прелюбодейная ересь» и «православные наложницы»: в Новосибирске объявилась церковная секта из Москвы // [Электронный ресурс]. URL: <https://ndn.info/novosti/273751-prelyubodejnaya-eres-i-pravoslavnye-nalozhniczy-v-novosibirsk-obyavilas-czerkovnaya-sekta-iz-moskvy> (дата обращения 15.08.2024).
5. Прилуцкий А.М. Структура религиозного дискурса: от мифологии к теологии // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Сер. Социальные науки. 2007. № 2 (7). С. 163–169.
6. Adamowicz K. Od subkultury do postsubkultury. Zmiany w obszarze dzisiejszej kultury alternatywnej // Estetyka i Krytyka. 2013. № 2 (29). S. 15–25.
7. Czajkowska Jadwiga. Ugrupowania «Satan» (socjologiczna analiza kontrkultury i jej niektóre uwarunkowania) // Małe struktury społeczne. – Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie Skłodowskiej, 1998. S. 27–287.

8. Gourley Michelle. A subcultural study of recreational ecstasy use // *Journal of Sociology*, 2004, Volume 40 (1). P. 59–73.
9. Nwalozie Chijioke J. Rethinking Subculture and Subcultural Theory in the Study of Youth Crime – A Theoretical Discourse // *Journal of Theoretical and Philosophical Criminology*. 2015. Vol. 7 (1). P. 1–16.
10. Williams J. P. *Subcultural Theory: Traditions and Concepts*. Cambridge: Polity Press, 2011. 215 p.

SEMIOTICS OF GAME IN RELIGIOUS SUBCULTURES OF FUNDAMENTALIST PATTERN

V.Y. Lebedev*, A.M. Prilutskij**

*Tver State University, Tver

**Herzen State Pedagogical University of Russia, St. Petersburg

This article from the perspective of the semiotic approach analyzes patterns of game behavior characteristic of the communicative environment of religious subcultures of the radical pattern. Sources of the study are publications of religious media, texts of various genres written by adherents of subcultural societies, records of oral narratives. The authors identified the main factors that form the game behavior of adherents: various social deprivations, marginalization, state of incomprehensibility and non-recognition, awareness of the loss of personal self-identity, social inflation of the community to which the individual belongs or wants to belong. In all these cases, game behavior contributes to compensation and hypercompensation.

Keywords: *game, fundamentalism, religion, semiotics, communication, subculture.*

Об авторах:

ЛЕБЕДЕВ Владимир Юрьевич – доктор философских наук, профессор кафедры теологии Института педагогического образования, ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет», г. Тверь. E-mail: Semion.religare@yandex.ru.

ПРИЛУЦКИЙ Александр Михайлович – доктор философских наук, профессор, профессор кафедры социологии и религиоведения. ФГБОУ ВО «Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена», г. Санкт-Петербург. E-mail: Alpril@mail.ru

Authors information:

LEBEDEV Vladimir Yurievich – PhD, docent, Professor, Professor Department of theology, Institute of pedagogical education and social technologies, Tver State University, Tver. E-mail: semion.religare@yandex.ru.

PRILUTSKII Alexander Mikhailovich – PhD, Professor, Professor Department of sociology and religious studies, Herzen State Pedagogical University of Russia, St. Petersburg. E-mail: alpril@mail.ru

Дата поступления рукописи в редакцию: 15.08.2024

Дата принятия рукописи в печать: 25.08.2024