3. *Козбаненко, В.А.* Государственная политика и нормативное правовое регулирование Минздравсоцазвития в сфере государственной гражданской службы // Государственная служба. – 2006. – № 3.

4. *Позднышев, А.Н.* Служба в органах внутренних дел как особый вид государственной службы. – Ростов н/Д., 2002.;

5. *Сергун, П.П.* Государственная служба в органах внутренних дел Российской Федерации: состояние и теория развития. – Саратов, 1998;

© Качушкин С.В., 2009

Е.М. Осипов

РОЛЬ ГЭМБЛИНГА В ОБЩЕСТВЕ: СТРАТИФИКАЦИОННЫЕ ОСОБЕННОСТИ И СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ ОБУСЛОВЛЕННОСТЬ

Аннотация. *Статья посвящена относительно новому явлению в российском обществе – гэмблингу, или привязанности к азартным развлечениям. Приводятся исторические примеры, прослеживается вся история изучения данной проблемы и его социальных корней, описываются главные теории, выдвинутые за последние полвека ведущими мировыми социологами, и делается вывод о том, что далеко не во всех случаях гэмблинг стоит рассматривать как социальное зло.*

Ключевые слова: *гэмблинг, стратификация, социокультурная необходимость, поведенческие нормы, социальный слой, социальные функции, социальные нормы.*

С древних пор азартные развлечения и разного рода игры на деньги занимали стойкое место в жизни общества. У некоторых народов существуют традиции гэмблинга, насчитывающие тысячелетия, причем в отдельных аспектах они не претерпели больших изменений. В каждый отдельно взятый исторический период гэмблинг играл свою социальную как деструктивную, так и конструктивную роль. Постоянно менялось и отношение социума к гэмблингу и роль азартных развлечений, также как и их формы. И тем не менее, несмотря на богатый исторический и социальный материал, социологи довольно долго обходили эту часть социальной активности стороной. Более того, гэмблингу совсем мало уделялось внимания и в литературе. Фактически, формировалось некое белое пятно в социологии – популярность азартных игр повышалась, а само явление оставалось по большей части неизученным и на Западе и, тем более в России.

Основной причиной недостатка исследований в данной области стало само отношение общества к гэмблингу. Даже в академических кругах

считалось, что социальные нормы идут вразрез с участием индивидуума в азартных играх: лотереях, скачках и просто заключением пари на деньги, хотя в целом в отдельных секторах сферы гэмблинга были вовлечены разные сегменты общества – от низших слоев до аристократии. Конечно, антураж, финансовые обороты и прочие детали сильно рознились в зависимости от принадлежности участников азартных игр к тем или иным классам, однако суть процесса оставалась одной и той же: люди расставались со своими деньгами в расчете на удачу, и, как следствие, быструю прибыль.

Конечно, отдельные ученые публиковали труды на эту тему, но это по большей части была «диванная социология», не подкрепленная ни мало-мальски серьезными исследованиями, ни какой-либо иной «полевой работой». Лишь за последние несколько десятилетий социологи и психологи всего мира начали изучать гэмблинг так, как это повсеместно распространенное социальное явление того заслуживало. Стоило начаться исследованиям, как очень скоро стало абсолютно ясно, что стремление индивидуума или социальных масс к азартным развлечениям совершенно нормально, а в отдельных случаях даже социокультурной необходимостью, полностью и безусловно одобряемой обществом.

Одним из первопроходцев в глубоком изучении гэмблинга следует признать американского социолога норвежского происхождения Торстена Веблена, который первый отметил несоответствие между популярностью азартных игр в верхних слоях общества и отношением социума к гэмблингу в целом. Он пошел по новому направлению и указал, что корни изучения социальных поведенческих норм относительно гэмблинга следует искать в культурно-эволюционной ориентациях. Поскольку именно так изучались все прочие поведенческие модели в обществе, почему бы не воспользоваться испытанным методом, чтобы пролить свет и на привязанность людей к азартным играм? Опираясь на данную концепцию, Веблен охарактеризовал гэмблинг как «модель поведения для выживания, помогающая дать выход той части наследства от наших предков, сущностью которого является варварство и хищность». То есть, по сути, Веблен, пусть и не столь убедительно и не до конца, но постарался доказать, что гэмблинг несет на себе определенную социальную нагрузку и выполняет весьма значимую роль, хотя никаких иных выводов в то время сделано не было, а сам ученый не озаботился тем, что гэмблингом увлекаются представители всех слоев населения. Впоследствии именно труды Веблена позволили социологам начать более глубокие исследования в этой важнейшей области человеческой жизнедеятельности. Что касается разделения азартных игроков по социальным слоям, то связь была установлена лишь недавно: исследования, проведенные в США с 1995 по 1999 г., доказали, что чем выше уровень жизни индивидуума, тем больше он склоняется к азартным

играм. Эта связь и ее зависимость от социокультурных особенностей общества изучается до сих пор.

Многие социологи во второй половине XX в. в попытках объяснить и понять различия сфокусировали свое внимание на принадлежности к тому или иному социальному слою как к одному из основных критериев, приводящих человека к гэмблингу. Однако поначалу исследователи долго топтались на месте, ибо исходили из того, что само явление в целом имеет негативный социальный окрас. Дело сдвинулось тогда, когда было решено прибегнуть к социолингвистике. Аналоги таких поговорок, как «что посеешь, то и пожнешь», «без труда не выловишь рыбку из пруда», «попытка – не пытка» существуют практически во всех языках мира и несут один и тот же смысл, создающий устойчивый стереотип, что настойчивость вознаграждается. А настойчивость, одна из главных составляющих азартного времяпрепровождения, в целом воспринимаемая практически в социокультурных традициях различных общественных строев как положительное качество.

Тем не менее многие социологи, находясь в основном под влиянием моральной модели общества, классифицировали склонность к гэмблингу как негативную, эскапистскую, криминальную и в целом антисоциальную форму поведения. Такое отношение было вполне объяснимо: еще в викторианской Англии (собственно, в эпоху первого расцвета гэмблинга) азартные игры считались привилегией высшего класса, в то время как беднякам запрещалось в них участвовать – им разрешалось только делать ставки у так называемых букмекеров (вплоть до начала XX в. понятие «букмекер» подразумевало людей, которые сами ходили по улицам и предлагали сделать ставки, при этом над ними не было практически никакого государственного контроля, и далеко не у всех имелись права на подобную деятельность). Впоследствии, уже после легализации гэмблинга в капиталистических странах, негативное отношение общества к гэмблингу усилилось по причине криминального характера организации игорного бизнеса. По своей социальной окраске гэмблинг приравнивался к торговле наркотиками, проституции и прочим антисоциальным явлениям по принципу ассоциативной идентификации, потому что доход от всего перечисленного шел в карман одних и тех же людей.

Впрочем, сам факт легализации гэмблинга свидетельствовал о том, что общество признало его необходимость. С научной же точки зрения не сразу удалось разобраться, в чем же именно состоит эта необходимость и насколько она велика. Поскольку «диванные» социологи*, по примеру

* Этот термин впервые использовал немецкий социолог Теодор Адорно (Aesthetic Theory, Munchen , 1970), имея в виду тех ученых, выводы и тезисы которых не подкреплялись исследовательскими работами, а были основаны лишь на заключениях теоретического характера.

ранних психоаналитиков, трудились, в основном опираясь на догадки и предположения, им не хватало четких исследовательских фактов. Также, как и психологи, социологи создавали свои работы, приводя в пример отдельные случаи, интересуясь прежде всего людьми, на которых гэмблинг влиял негативно. Они искали обанкротившихся, отчаявшихся людей, разведенных мужей и т. п. Однако поиски такого «рабочего материала» давались все бóльшим трудом, и скоро стало ясно, что такие исследования не могут считаться репрезентабельными даже в минимальной степени. Известный английский социолог Джеймс Фрэй резюмировал эти работы, придя к следующему выводу: «Чтобы попытаться дать окончательный социальный портрет азартного человека (гэмблера), совершенно недостаточно изучить 10-12 отдельных случаев, ибо в капиталистическом обществе так или иначе в процессы гэмблинга вовлечены до 75 процентов мужского населения. Каждый из них хотя бы два раза в год испытывает удачу, и далеко не все из них неудачны или недовольны. Даже проигравшие, коих на самом деле большинство, не считают, что потратили деньги впустую. Есть что-то, что они получают, даже если в деньгах не выигрывают ничего, и это «что-то» является достаточной компенсацией, постоянно удерживающей количество играющих на довольно высоком уровне»[1].

Фрэй стал первым социологом, прибегнувшим к изучению проблемы с помощью структурно-функционального подхода, попытавшись понять, что именно склоняет человека к гэмблингу и насколько на это влияют отдельные социометрические показатели. Социальная функция гэмблинга стала четко вырисовываться особенно после того, как Фрэй и его сподвижники подключили к исследованиям экономические теории, сопоставив их с социологическими. Выяснилось, во-первых, что склонность к гэмблингу отнюдь не является отклонением от норм социального поведения индивидуума, и, во-вторых, не столь сильно зависит от его социального положения. Было также выявлено, что гэмблинг больше привлекает тех людей, в процесс социальной активности которых нечасто включается принятие решений. То есть это люди, судьбы которых в большей степени находятся в руках социального окружения: жен, начальников, родителей и пр. Поскольку в повседневной жизни (в семье, на работе) у таких людей мало возможностей принимать решения, касающиеся себя, они ищут и находят способ такую возможность получить, и гэмблинг им ее предоставляет в полной мере. Таким образом, человек, склонный к гэмблингу, получает некоторый контроль над принятием собственных решений, абсолютно независимых от социального окружения. Если его к тому же тянет в те области гэмблинга, где для удачи нужны определенные интеллектуальные усилия (например, ставки на спортивные события), то такой человек пси-

[1] Fray, James. Major Gambling Aspects. – London, 1999.

хически и социально уравновешивается, получая шанс постоянно делать свой независимый выбор.

Эта теория получила названия «Теория отстранения»*, ибо касается она людей, которые отстранены от процесса принятия решений. Множество социологов давно уже заметили, что современное максимально индустриализованное, общество со своей жесткой временной шкалой, четким разделением труда и множеством огромных бюрократических механизмов заставляет своих членов чувствовать себя менее креативными, изолированными и отстраненными от возможностей проявить какую-либо социальную инициативу. Такие чувства приводят к осознанию того, что и контроль над собственной жизни в целом сосредоточен в чужих руках. Полевые исследования подтвердили эту теорию, доказав, что в той или иной мере отстраненным себя чувствует довольно широкий сегмент общества – до 55%. Именно они и составляют основную часть гэмблеров: уставшие от рутинной работы и повседневной жизни они ищут альтернативные способы самовыражения в обществе, получая при этом пусть и маленький, но всегда реальный шанс «поймать удачу за хвост». Причем, если сама теория изначально предполагала, что к гэмблингу стремятся недовольные своим экономическим и финансовым положением, то, как это ни удивительно, исследования показали обратное: даже индивидуумы, по всем параметрам относящиеся к слоям общества гораздо выше среднего класса, склонялись к гэмблингу по тем же самым причинам. Вне зависимости от финансового благосостояния, человек нуждается в самовыражении, в некотором контроле над собственной судьбой и над собственным местом в обществе. Пусть даже этот контроль в некотором смысле искусственный, он не надуманный: само решение примкнуть к гэмблингу – уже первый шаг к самовыражению, которого в рутинной, повседневной жизни не наблюдается. Если добавить к этому и выводы Торстена Веблена, что с помощью гэмблинга человек удовлетворяет потребность дать выход некоторым «варварским и хищническим инстинктам», выплеснуть свой азарт, то можно сделать вывод, что гэмблинг в современном социуме выполняет весьма важную социальную функцию, а именно уравновешивает многих членов общества, оказавшихся в железных тисках современной реальности. Иными словами, гэмблинг – это уход от рутинности современной жизни, это тот процесс, где нет гнетущего чувства безинициативности и отсутствия креативности как нет и надоевшей каждодневной предсказуемости жизни. Человек, решивший попытать удачу, оказывается вне рутинной системы, получая удовольствие уже от самого процесса, вне зависимости от исхода игры, в которой он принимает участие. В связи с этим Джеймс Фрэй написал в своем итоговом докладе по проведенным исследованиям,

* Применительно к гэмблингу этот термин впервые появился у австралийских социологов / Ben-Tovim. D., Esterman. A. Detailed Researches in Gambling, 1978).

что именно в минуты вовлечения в процесс гэмблинга человек наиболее отчетливо чувствует, что живет собственной жизнью.

Несмотря на свою полезность, теория отстранения конечно же не полностью давала представление о причинах склонности к гэмблингу. Она лишь подтолкнула развитие изучения места гэмблинга в обществе. Чуть позже, в конце 80-х гг. XX в., широкое распространение получила другая теория, названная «теорией отчуждения». Ее последователи начали изучать, в какой же мере склонность к гэмблингу все следует считать отклонением от норм социального поведения. Вопрос заключался не в утверждении, что сама склонность является безусловным отклонением, а в том, когда и при каких обстоятельствах увлечение гэмблингом начинает отклоняться от нормы. Аномия сродни отстранению, это социологическая концепция, при которой нормативные цели и социальные ценности, а также поведенческие стандарты и средства их достижения отсутствуют или недостижимы по причине свойственного данному обществу социального неравенства. Человек, не имеющий возможности достичь этих целей с помощью предписанных, принятых методов, как правило, отклоняется от поведенческих норм.

Немалых результатов в этой области добился американский социолог и экономист, лауреат Нобелевской премии по экономике 1987 г. Роберт Мертон Солоу, который назвал гэмблинг в числе прочих отклонений, объяснив это с помощью экономической модели максимализации ценностей. Согласно Мертону Солоу одной из главных конечных целей жизни в капиталистическом обществе является финансовый успех, однако существующая социально-экономическая система не дает определенным сегментам обществе адекватных возможностей достичь этой цели[1]. Люди, относящиеся к этим сегментам (особенно представители низших классов общества), ищут альтернативные пути, находя их в отклонениях от социальных норм, зачастую – в нелегальных: в преступности, в проституции и т. д. Многие же предпочитают легальные пути, и в этом отношении гэмблинг полностью удовлетворяет их потребностям. Согласно Мертону отсутствие возможности достичь финансового успеха (вне зависимости от причин) – главный мотивирующий фактор склонности к азартным развлечениям и главная причина растущей популярности гэмблинга в обществе. При этом, чем организованнее социально-экономическая система общества, тем более популярен гэмблинг и тем больше людей, в той или иной мере им увлекающихся. Огромная конкуренция во всех сферах человеческой жизнедеятельности, являющаяся причиной как личного, так и социального стресса, заставляет людей искать новые пути, с помощью которых можно было бы приблизиться к финансовому успеху.

[1] A Contribution to the Theory of Economic Growth // Quarterly Journal of Economics, – New York. – 1989.

В США психологи и социологи сопоставили две теории и провели масштабные исследования, в целом их подтвердившие. Выяснилось, что, действительно, большинство гэмблеров ставят во главу угла именно финансовую составляющую, при этом лишь малая часть (менее 2%) частично теряет адекватность восприятия, в дальнейшем пытаясь выиграть большие суммы во что бы то ни стало. Именно из числа этих людей выходят так называемые лудоманы – игроки, одержимые идеей разбогатеть с помощью азартных игр. Это, безусловно, крайность – очень опасное психическое отклонение, подлежащее психотерапии. Однако подавляющее большинство гэмблеров готовы удовлетвориться небольшим выигрышем или даже его отсутствием при условии, если сами не потеряют в деньгах или потеряют не слишком много. В любом случае финансовая составляющая – краеугольный камень гэмблинга, и деньги являются главной приманкой во всех азартных играх. Тем не менее исследования показали, что большинство членов общества так или иначе заранее высчитывает финансовый риск как для себя, так и для своих семей, и играет годами, не теряя контроль над своим бюджетом. Мертон называет этих людей «фактически здоровыми членами социума, отклонение в поведении которых минимально настолько, чтобы не считаться отклонением вовсе».

Конечно же в мир гэмблинга вовлечены разные сегменты общества. В зависимости от социального положения меняется все: и частота посещения игорных заведений, и сумма сделанных ставок, и многое другое. Однако, суть в том, что значимость азартных игр для индивидуума, как правило, несильно зависит от социометрических показателей. В каждом отдельно взятом случае отклонение от поведенческих норм строго индивидуально и зависит больше от личностных характеристик. При этом по всему миру социологи пришли к единодушному мнению, что, несмотря на все еще не очень доверительное отношение общества к гэмблингу, все же он выполняет очень важную функцию для общества и прежде всего тем, что дает его членам дополнительные возможности для самовыражения при этом, как правило, не отрывая их от социальных норм.

Список литературы

1. *Адорно, Теодор В.* Эстетическая теория. – М.: Республика, 2001.

2. *Гилинский, Я.И.* Девиантность, преступность, социальный контроль: избранные статьи. – СПб.: Юридический центр Пресс, 2004;

3. *Platt, B.* Gambling Researchers' Summary. – Ontario, Канада, 2003.

© Осипов Е.М., 2009