

Первое. Авторы коллективной монографии проделали большую работу, исследовав историю (к сожалению, этнической ее назвать трудно) и современное этнокультурное состояние одного из анклавов польской диаспоры в России.

Второе. Наряду с очевидными достоинствами книги в ней содержатся ряд смысловых и стилистических недочетов (текст вычитан недостаточно скрупулезно). Чтобы особенно не акцентировать внимание на этом, можно привести лишь один пример. Нынешних жителей польского происхождения исследованного региона вряд ли можно называть поляками в полном смысле этого слова, а именно так они предстают во всем тексте книги. Поляками были их предки, и то не все, а только те, кто мигрировал в Пермский регион непосредственно с собственно польских территорий. Переселившиеся же из западных частей Украины, Белоруссии и Прибалтики (чаще всего, правда, не по своей воле) поляками были в разной степени, потому что уже были интегрированы в культуры данных регионов.

И последнее. Работы, посвященные этническим меньшинствам современной России, заставляют автора данной рецензии высказать свою экспертную точку зрения о направлении государственной политики в отношении этих меньшинств. Будущая российская этнонациональная политика должна строиться на быстром реагировании в отношении любой из назревающих проблем, быть гибкой, учитывать изменчивость общественного развития. Для проведения в жизнь такой политики необходима постоянная взаимодействующая связь людей, обладающих реальной политической властью и волей, с научной средой, состоящей из широкого круга профессиональных экспертов по этнонациональной проблематике.

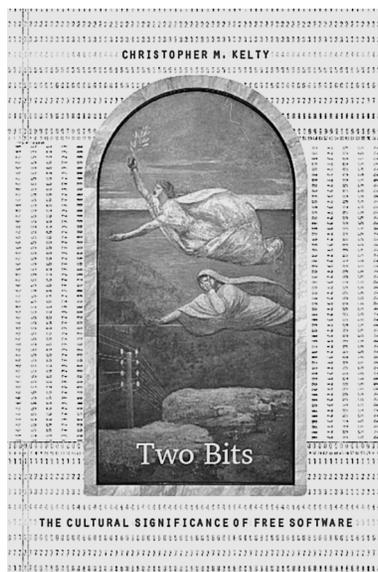
Литература

Аносова 2005 – Аносова Т.Ф. Диаспора – оптимальная форма адаптации мигрантов // Вестник Челябинск. ун-та. Сер. 7. Гос. и муницип. упр. Челябинск, 2005. № 1. С. 60–68.

ЭО, 2012, № 1

© Н.В. Богатырь. Рец. на: *Christopher M. Kely. Two Bits: The Cultural Significance of Free Software*. Durham, London: Duke University Press, 2008. 378 p.

Книга Кристофера Келти – это пример необычной антропологии. Едва скользнув взглядом по названию этой книги, вы, пожалуй, решите, что она – об информации¹, добравшись до подзаголовка, поймете, что она – о программном обеспечении. Довольно странно, правда? Это потому, что Келти² – представитель молодого направления дисциплины, так называемой STS-антропологии, которая исследует современные технологии и науку. Очевидно, что ее “объекты” не очень традиционны, хотя порой сложно удержаться от соблазна взглянуть сквозь старые дисциплинарные очки и увидеть “культуру” (научной лаборатории, Интернета или, скажем, хакеров). Именно хакеры должны были стать героями Келти. Он начал проект в 1999 году, собираясь исследовать культуру гиков (geeks)³ – парней, которые коллективно создавали в Интернете нечто, что называли “свободным программным обеспечением” (СПО). Но по мере того, как Келти все глубже погружался в изучаемый мир, фокус исследования изменился. Книга получилась не о “культуре”, а о практиках и смыслах, которые ежедневно создают, изменяют и поддерживают



Наталья Викторовна Богатырь – соискатель Института этнологии и антропологии РАН; e-mail: natalia_bogatyrt@yahoo.com.

живые люди, о культурном значении СПО⁴ – движения, которое Келти называет “коллективной экспериментальной технической системой”.

Особенность эмпирического материала “Two Bits...” в том, что значительная его часть – это “квази-архивные” материалы и “самодокументирующие истории” гиков. Естественно, что автор только отчасти мог наблюдать лично, как участники решают стоящие перед ними проблемы, а многие ситуации ему даже легче было изучать пост-фактум, поскольку сами гики с удовольствием анализируют и документируют свою роль в развитии Интернета⁵.

Книга Келти – это новаторская с точки зрения теории работа. Несмотря на растущий исследовательский интерес к ассоциациям, возникающим в Интернет-среде, концептов, пригодных для их анализа, у социальных наук почти нет: Келти справедливо отмечает, что такие термины как “виртуальное сообщество”, “онлайн сообщество”, “киберпространство”, “сетевое общество”, “информационное общество” – это не теоретические конструкции, а способы обозначить, что исследование имеет дело с электронными сетями. Между тем, он пришел к выводу, что на примере движения за свободное / открытое программное обеспечение и тех феноменов, которые выростали из него, наблюдает новые, беспрецедентные формы публичности и политического действия, которые отличаются от групп по интересам, корпораций, союзов, профессий, церквей и других форм организации. Различие, по Келти, состоит в том, что новые формы организации сфокусированы на радикальной технологической модифицируемости условий своего существования. Чтобы концептуализировать это различие, он вводит понятие “рекурсивных аудиторий” (recursive publics). “*Рекурсивные аудитории*” – это сконструированный автором феномен⁶, к которому он возвращается на протяжении всей книги, потому что с его помощью он связывает и проясняет отношения двух других феноменов своего “поля”: Интернета (инфраструктуры) и “свободного программного обеспечения” (специфического набора технических, правовых и социальных практик, для которых необходим Интернет).

Келти характеризует отношения Интернета и СПО как отношения фона (среды) и фигуры (системы) соответственно. А “рекурсивные аудитории” – это те, кто поддерживают и развивают технические инфраструктуры и правовые, практические, концептуальные средства, благодаря которым они делают то, что делают, и существуют как аудитории. Это коллективы, которые не зависят от каких-либо форм конституированной власти и способны предложить им впечатляющие альтернативы. Несмотря на то, что цели участников движения СПО различны, они разделяют “социальное воображаемое”, которое определяет отношения между технологиями, органами власти и Интернетом. “Социальное воображаемое” (термин Чарльза Тейлора) – это не зависящие от локального контекста гибкие сценарии, разделяемые культурные схемы тех или иных феноменов. Участники СПО связаны друг с другом идеями морального и технического порядка (т.е. соединением операционных и социальных систем, которое включает в себя *технические средства*, благодаря которым гики встречаются, объединяются и сотрудничают, и *дискурсы*, т.е. то, как они говорят и думают о своей деятельности). Автор утверждает, что по мере развития Интернета и СПО происходит *реориентация* власти и знания, и выделяет два ее аспекта: пригодность и модифицируемость программного обеспечения. Центральная практика СПО – это повторное использование и модификация исходного кода. Модифицируемость еще раз поднимает широко обсуждаемый исследователями науки и технологий вопрос о завершенности. Когда что-то (софт, фильм, музыка, культура) является законченным? Как долго оно таким остается? Кто это решает? Что представляет собой эта временность и как она изменяет политические отношения?

Книга Келти состоит из трех частей. Первая, в которой автор рассказывает истории об участниках движения СПО – гиках, это дань начальному этапу его исследования. Здесь читатель, благодаря большим отрывкам из интервью и полевых записей, испытывает “классическое антропологическое ощущение погружения в чужой мир”. Это рассказ о том, что и как в своей повседневности обсуждают гики.

Вторая (“архивно-историческая”) часть – это пять рассказов о том, как появилось свободное ПО, “вклад в понимание того, как происходит масштабное коллективное экспериментирование”. Келти начинает с 1998 года – момента, когда компания Netscape опубликовала текст (программный код) своей популярной тогда программы для просмотра веб-сайтов Netscape Navigator, и движется в прошлое: в историю операционных систем UNIX, “открытых систем”, авторского права, Интернета и разнообразных практик координации и сотрудничества людей, работающих с программными кодами. Цель этих пяти историй – показать, что представляют собой практики СПО.

В третьей части автор пытается определить, какие вариации на тему СПО уже не могут классифицироваться как СПО, но все еще являются рекурсивными аудиториями. В качестве примеров, он обращается к двум проектам, развившимся из СПО: *Connexions* (хранилище свободных/открытых образовательных ресурсов Университета Райса (Хьюстон, США) и *Creative Commons* (проект, основанный в 2001 г. Лоуренсом Лессигом для выпуска копирайт-лицензий, при помощи которых авторы могут гибко определить, какие права на свои произведения оставляют за собой, а какими готовы поделиться с другими⁷). Оба проекта – это примеры “общественной собственности” (commons), проникновение которой в новые области (образование, науку, музыку, кино, программирование) в начале 2000-х гг. стало предметом широких дискуссий. Келти поднимает острые вопросы о нормах научного производства, заимствования, цитирования, вторичного использования, об авторстве и репутации. Он выходит здесь далеко за рамки своей темы, что делает его исследование интересным практически для каждого, чья жизнь и работа имеет отношение к производству нового знания.

Для меня эта книга представляет особый интерес не только потому, что автор рассматривает феномен того же типа, что несколько лет наблюдала я (хотя СПО – явление куда более масштабное) и обсуждает методологические проблемы подобного “поля”, но и потому, что Келти отказался от популярной риторики “экономики дара” и объяснительных возможностей концепта “неотчуждаемой собственности” (inalienable possession) и его производных: “хранить, отдавая в дар” (keeping-while-giving, термин Аннет Вайнер), “дарить, сохраняя” и др., к которым прибегало большинство “внутренних” и “внешних” исследователей феномена, включая меня саму. Это смелый, свежий взгляд и хороший повод для размышлений (хотя “банальный” экономический подход к феномену все же представляется мне более убедительным и продуктивным, поскольку экономическая составляющая практик СПО – это фокус и нерв полемики, развернувшейся вокруг феномена). Мне также кажется, что осмысление движения СПО как “рекурсивной аудитории (публики)” хотя и вносит вклад в обновление теоретической дискуссии о “публике” и “публичных сферах”, продолжая традиции Юргена Хабермаса, Чарльза Тэйлора и Майкла Уорнера, не дает заметных преимуществ с точки зрения анализа самого движения. Поскольку в центре внимания Келти (и большинства социальных исследователей сегодня) оказываются практики, концепт “сообщества практики” Этьена Венгера и Джин Лэйв (*Lave, Wenger 1991; Wenger 1998*) или его концепт-предшественник (“социальные миры/арены” Ансельма Страуса) (*Clarke, Star 2008*), возможно, позволяют лучше выразить “практическую” суть феномена (хотя их простое приложение к полевому материалу, разумеется, ничего не добавит теории). Более важным мне представляется то, что Келти отразил в предложенном им концепте другую особенность исследуемой им среды – ее самозаклещенность, постоянное возвращение к себе и условиям своего существования: наблюдение, которое способно многое сказать нам об Интернете и тех, для чьей деятельности эта новая инфраструктура стала “жизненной необходимостью”. А поскольку “жизненную необходимость” в нем испытывают сейчас миллионы, видимо, это наблюдение заодно может многое поведать о человечестве.

Примечания

¹ Bit – единица измерения информации.

² Кристофер Келти (Christopher M. Kelty) (род. 1972), Rice University (Хьюстон, США), с 2009 г. профессор UCLA (University of California in Los Angeles).

³ Келти использует термин “гик” (geek), а не “хакер” (hacker), так как последний, несмотря на разнообразие дефиниций, имеет криминальные коннотации и исключает активистов, юристов и предпринимателей, сочувствующих движению. Гик означает, что актер не является представителем власти, капиталистом или технократом, даже если имеет свой бизнес или работает в правительстве или промышленности. Гик – это не идентичность, а тип мышления и стиль работы. До середины 1990-х гг. терминами хакер, гик, компьютерный зануда обозначали людей очень специфического типа – программистов и ларкеров – писателей и читателей андеграундных сетей, компьютерщиков, компьютерных любителей и “хоббиистов”. Келти же употребляет термин “гик” шире, чем термины “хакер”/“программер”, но уже, чем “все пользователи Интернета”. Келти констатирует, что фольклорные образчики этого типа встречаются редко, но современные гики до сих пор связаны друг с другом, их легко можно отличить, например, от “крэкеров” (взломщиков компьютерных систем). Некоторые из них зовут себя гиками, некоторые – нет, и далеко не все они инженеры или программисты.

⁴ Обзор антропологических исследований цифровых медиа (в том числе – практик Free and Open Source Software) см. в Coleman 2010.

⁵ Гики (и это важно, поскольку ново для антропологии) – носители рефлексивной письменной традиции, большая часть их коммуникаций происходит в письменной форме, а самописание и культурный самоанализ занимают важное место в их повседневности. Такие “культуры” способны шокировать антрополога не только “экзотикой”, но и готовностью выполнить за него его работу.

⁶ Выбор метафоры для определения той публики, которая оказалась в центре внимания Келти, оказался особенно удачным в силу близости к “полю”: хакерская среда знаменита своей любовью к рекурсивно сформулированным, т.е. возвращающим к самим себе, определениям (напр.: “Ты хакер, когда другой хакер называет тебя хакером”) и рекурсивным акронимам – сокращениям, при расшифровке которых используются они же, создавая эффект рекурсии (напр.: GNU = GNU is Not UNIX).

⁷ Книга Криса Келти выпущена по лицензии Creative Commons, предназначена для некоммерческого использования, изменения и внесения поправок и доступна в pdf-формате на сайте www.twobits.net. Русскоязычный читатель может также обратиться к знаменитой книге основателя проекта Creative Commons Лоуренса Лессига (*Лессиг* 2007).

Литература

- Лессиг* 2007 – *Лессиг Л.* Свободная культура / Пер с англ. О. Данилова под ред. В. Ильина. М.: Прагматика культуры, 2007.
- Clarke, Star* 2008 – *Clarke A.E., Star S.L.* The Social Worlds Framework: A Theory/Methods Package // The Handbook of Science and Technology Studies / Eds. E.J. Hackett, O. Amsterdamska, M. Lynch, J. Wajcman. 3d ed. Cambridge, MA; London: MIT Press, 2008. P.113–138.
- Coleman* 2010 – *Coleman G. E.* Ethnographic Approaches to Digital Media // Annual Review of Anthropology. 2010. Vol.39. P. 487–505.
- Lave, Wenger* 1991 – *Lave J., Wenger E.* Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.
- Wenger* 1998 – *Wenger E.* Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1998.

ЭО, 2012г., № 1

© **Д.Б. Писаревская.** Рец. на: *Личность: игра и реальность* / Сост. И.А. Морозов, И.С. Слепцова (Кызласова). М.: ИЭА РАН, 2010. 336 с.

Игра – это структурообразующая деятельность и социокультурный феномен – один из наиболее значимых на всем протяжении развития человечества. Согласно Й. Хейзинге, вся мировая культура есть усложнившийся принцип игрового начала. Вслед за автором “*Homo ludens*”, авторы-составители сборника статей “Личность: игра и реальность” разделяют понятия игры и ритуала. Игра динамична, и под ней понимается своеобразный культурный механизм, способствующий переходу одних ритуальных форм в другие, то есть способ их эволюции (С. 6). Составители данного сборника – И.А. Морозов и И.С. Слепцова (Кызласова). Работа была выполнена при поддержке Программы фундаментальных исследований Президиума РАН “Историко-культурное наследие и духовные ценности России” (“Кросскультурный анализ социального пространства и механизмов регуляции социальной напряженности: от традиции к современности”).

Понятие “реальность” вынесено в название сборника не случайно. Для игры вообще характерна замкнутость, ограничение пространства какими-либо установленными рамками. Здесь игра – один из способов “преодоления” действительности, выхода за ее рамки и проникновения в иную, игровую, реальность. В статьях представлены различные игровые

способы моделирования этой особой игровой реальности, которая основывается на реальности настоящей, но способна к неожиданным трансформациям, будь то виртуальное пространство компьютерной игры или воображаемое пространство “идеального” дома (С. 11). Так, в статье Ю.Н. Феденко и М.Л. Бутовской «“Дом моей мечты”»: игра с реальностью в представлениях современных подростков» описано исследование пространства, проведенное авторами среди подростков с помощью рисуночного метода в г. Тольятти. Целью авторов было выявить специфику пространственной организации дома как отражения представлений о сети социальных связей в пределах семьи и проследить, как современные российские подростки моделируют в игре образ будущего дома и семьи (С. 237). В организации внутреннего пространства дома были выделены четкие гендерные различия. Авторы выделяют в “доме мечты” – игровом и нереальном – интересную комбинацию бытовых реалий современных российских семей и стереотипов “красивой жизни”, транслируемых СМИ.



Виртуальное пространство и механизмы его влияния на личность являются сегодня крайне актуальной темой, поэтому две статьи сборника посвящены проблеме влияния компьютерных игр на формирование личности современных детей и молодежи. Так, в статье В.Н. Бурковой и М.Л. Бутовской “Компьютерные игры и проблемы агрессивного поведения молодежи” рассматривается, как влияют на психику и поведение игры с элементами насилия и агрессии. Опасения, что увлечение фильмами и видеоиграми, содержащими сцены насилия, может спровоцировать рост насилия в современном обществе, начинают оправдываться, подтверждением чему может служить рост детской преступности. Авторы приводят обзор новейших исследований по данной тематике (в частности, работ К. Андерсона), подтверждающих, что подобные видеоигры оказывают негативное воздействие на эмоциональное состояние детей и подростков и являются одним из многих факторов, повышающих агрессию.

Статья Б.К. Щепанского “Развиртуализация геймеров: актуализация телесности участников компьютерных игр” посвящена практике временного переноса общения “геймеров” из виртуального пространства в настоящее, для обозначения которого автор использует термин “развиртуализация”, распространенный среди самих участников Интернет-коммуникации (С. 185). Начиная с концепций “бестелесности” и “виртуального тела” в коммуникативном пространстве Интернета (С. 189–194), автор на материале собственного исследования практик развиртуализации участников одного из московских порталов игровых серверов показывает, как физическое тело после встреч участников вовлекается (как фактор и как символ) в виртуальную коммуникацию на игровом форуме и в игре. Также в статье содержатся интересные наблюдения, касающиеся особенностей этнографического исследования, связанного с работой со словесной формой общения в Интернете.

Роль игры в становлении личности, в том числе игровые способы формирования самооценки и гендерных аттитюдов, апробация социальных и профессиональных ролей также оказались в фокусе внимания авторов сборника. Игровое поведение выступает как способ “преодоления действительности” в статьях Д.А. Костиной, А.П. Липатовой, И.С. Слепцовой (Кызласовой) (“Игровые репрезентации личности”) (С. 14). В них приводится описание игровых моделей поведения при помощи языковых маркеров – таких, например, как “дурак” и “глупый”: по-русски словом “дурак” можно обозначить и шута, то есть человека не обязательно глупого, и вместе с тем шутство – это свойство, которое может сближать дурака с игрой, характеризовать его формы поведения как игровые (С. 15). “Глупый” же, в отличие от “дурака”, воспринимается как ребенок, а для детей игра – само собой разумеющееся действие. Игровые типы поведения закрепляются не только на уровне типажа (“шут”, “дурак” и др.), но и на уровне отдельных личностей. Примерами могут служить Старик Букашкин, которому посвящена статья Д.А. Костиной, или отец Максим, старец, почитаемый в среднем течении р. Суры и на

юге Мордовии, о котором пишет А.П. Липатова в статье “Дурак и святой: игра с реальностью или игра в реальность”, где анализируется такая форма игры, как “ряжение дурачком”. Слово “дурак” оказывается доминантой двух семантических полей: одно связано с глупостью, а второе – с триадой “ряженный-скоморох-юродивый”, связанной с понятием игры.

Статья Д.А. Костиной “Жизнь и игра Старика Букашкина” посвящена представителю уральского неформального искусства Старику Букашкину (Е.М. Малахину). Здесь рассматривается его деятельность, схожая со скоморошьям балагурством (лингвистические опыты и др.), а также т.наз. “акции коммуникации”, ставшие квинтэссенцией игровых мотивов в его творчестве (С. 329–330). Анализируется, как игра переходила в манеру самопрезентации индивида, что привело к его постепенному превращению в мифологический персонаж.

Статья И.А. Морозова и И.С. Слепцовой (Кызласовой), посвященная роли игровых факторов и игровых практик в формировании личности, представляет собой аналитический обзор различных сторон феномена игры. Для иллюстрации отдельных положений авторы обращаются к полевым исследованиям, проведенным в Ульяновской области, а в некоторых случаях проводят кросскультурные параллели. Прослеживается, как игровые факторы и механизмы позволяют индивиду гибко адаптироваться к изменяющейся социальной и природной среде. Особенно интересным в статье представляется разделение “внешнего” и “внутреннего” в игре. “Внутренний” аспект отражает самоощущение и целеустановки участников. “Внутриигровые” цели могут иметь и внешнеигровые последствия, обеспечивая победителю преимущества вне игрового хронотопа. “Внешний” же аспект дает возможность воспринимать игру как “инструмент социального или социально-природного воздействия, своеобразный способ изменения действительности” (С. 25). Игра используется для эффективного взаимодействия участников обрядовой акции. В игре индивид представляет другим свою “личность” определенным образом, оказываясь в какой-либо “роли”. Таким образом, персональное в игре сознательно конструируется и определяется с помощью знаковых функций “внешних атрибутов социального” (нарядная одежда) или путем конструирования имиджа в игровых практиках (например, с помощью зооморфной символики). В статье рассматривается конструирование имиджей в игровых практиках, и, таким образом, устойчивые игровые успехи индивида и их общественное одобрение способствуют формированию особого игрового стиля поведения и индивидуальных игровых установок, встраивающихся в структуру его личности (С. 36). Так, возможно появление психотипа “игровой личности”, склонной к трактовке любых жизненных ситуаций, в том числе и повседневных, как игровых или к их трансформации в игровые. Игра фактически превращается в стиль жизни и становится характеристикой личности, создавая человеку репутацию “чудака” и “шутника”. Пример такого развития личности приведен также и в статье И.С. Слепцовой (Кызласовой) “Игровые репрезентации личности (на примере Ульяновского Присурья)”. Описанные в статье мемораты о жизни местной жительницы (о подшучиваниях в юности, о шутках на поселках, о шутках на работе и т. п.) позволяют выделить типичные черты “игровой личности”: это как большая ситуативная вариативность поведения, так и личностные черты (доброжелательность к людям, жизнерадостность). Человек включает игру и смех в свою повседневную коммуникацию, чтобы добиться позитивной оценки со стороны окружающих, которую он расценивает как подтверждение своей социальной ценности. Тем самым он поддерживает положительную самооценку (С. 324).

Игровым репрезентациям личности также посвящена статья О.Е. Фроловой “Личность в анекдоте”. На примере анекдотов про политических деятелей показано, как реальная историческая личность в анекдоте упрощается, лишаясь многообразия черт, но при этом ее образ все же опирается на индивидуальные черты.

В статье Н.Л. Пушкаревой “Позор и хула: наказания за “блудное дело” в контексте игровых практик” приведен обширный исторический обзор игровых наказаний, выполняющих регулятивные функции в традиционном социуме. Рассматривается вопрос о том, когда появились ритуально-игровые формы опозоривания тех, кто не соблюдал нормы женской и девичьей чести (С. 263), при этом приведено описание исторических изменений наказаний за добрачные отношения и супружескую неверность, в т.ч. и в XIX–XX вв.

Статьи, представленные в сборнике, представляют различные подходы к игре, а также являются разными по стилистике и содержанию. Например, статья И.А. Морозова “Трансформация личности в игре: игра с куклой” – пример исследования в области антропологии детства и детских игр. Игра с куклами представлена как проекция установок

и предпочтений ребенка. Опираясь на подробные примеры из беллетризованных мемуаров, написанных хорошим языком и вызывающих читательский интерес, автор показывает, как при игре с куклами или с зооморфными игрушками происходят процессы трансформации сознания и представлений об окружающем мире. “Одушевление” вещи способствует процессу самоактуализации и развертывания “Я” (С. 74) – например, и осознанию собственной культурно-языковой и групповой идентичности (например, русское имя для импортной куклы). Также в статье затрагивается необычная тема, характерная только для последних лет: связь игры в куклы и гендерной идентичности ребенка. В частности, речь идет о возможности и допустимости использования куклы как игрового предмета у мальчиков. На примере родительских обсуждений на тематических Интернет-сайтах, блогах и форумах отмечается, что игра не оказывает влияния на гендерную идентификацию. Рост частотности участия мальчиков в играх с куклами – это способ адаптации в новых социальных условиях, отражение реально происходящих в современных условиях изменений гендерных ролей (С. 85).

В статьях И.С. Слепцовой (Кызласовой) “Игровые способы повышения самооценки в мужских сообществах” и Д.Ю. Куц “Конструирование иерархии в игровых практиках слушателей Военно-медицинской академии” также затрагиваются вопросы формирования личности. Так, в статье И.С. Слепцовой (Кызласовой) на базе обширного эмпирического материала различные формы игрового поведения рассматриваются для подростков и юношей как один из наиболее действенных способов завоевания уважения среди сверстников и повышения самооценки. Среди данных форм – игры, где требовались сила и ловкость; действия “на спор”, требующие нетривиального и остроумного решения; высмеивание соперников и т.п. Работа Д.Ю. Куц представляет собой исследование элементов современного городского постфольклора курсантов Военно-медицинской академии как пограничной субкультуры, носители которой являются одновременно и студентами, и военными, и медиками. Соответственно, в ней анализируются традиции, связанные как с начальной стадией обучения – “курсом молодого бойца”, так и с остальным периодом обучения; выделяются традиции повседневные и окказиональные. Некоторые традиции характерны для всех военных ВУЗов, а ритуалы, призванные поспособствовать успешной сдаче экзаменов, сходны с аналогичными ритуалами у студентов других учебных заведений. Куц рассматривает также игровые формы магии, шуточные акции, связанные с конкретными личностями. Все эти практики способствуют разграничению переходных ситуаций в жизни курсантов, маркируют смену статуса. В работе используются данные из личного архива автора.

В статье “Игровое моделирование пространства” И.А. Морозов и И.С. Слепцова (Кызласова) тоже обращаются к постфольклору. Авторы утверждают, что потребность в игровом оформлении пространства возникает на границе между двумя типами ритуально-серьезного (С. 135). Они приводят пример того, как игровое преобразование пространства возникает при коммуникативной практике, в ходе которой осуществляется переход из одной культурной среды в другую: это надписи на тротуарах, сделанные студентами второго курса ВГИК в Москве для абитуриентов (С. 142–150). Анализируются интернет-мемы и интернет-сленг, использованные в надписях. Также в статье заслуживает внимания пример игры с символической игрой рода – оформление ресторанов, используемое в идеологических или маркетинговых целях. Это особенно интересно, так как во всем сборнике игра рассматривается как деятельность, направленная на получение удовольствия, а не как спланированная социальная акция; о спланированных акциях лишь упоминается во введении (напр. флэшмобы).

Сборник объединяет статьи, под разным углом рассматривающие базовые понятия, такие, как “личность”, “игра”, “реальность”. Он написан хорошим языком, однако структуре некоторых разделов не хватает ясности, а в некоторых статьях не прослеживается единство стиля и ощущается недостаток лаконично сформулированных выводов в конце статьи. Однако достоинства являются продолжением недостатков – сборник очень легко читается и может оказаться очень интересен для всех, кто занимается вопросами, связанными с феноменом игры, смеховой культурой, механизмами поведения людей в виртуальном пространстве, а также использованием игровых персонификаций для социального конструирования.