

УДК 130.2:159.9:343.9:328.185  
URL: <http://hdl.handle.net/11435/2198>

Яковлева Е. Л.  
С. 96–103.

**Е. Л. ЯКОВЛЕВА,**

*доктор философских наук, кандидат культурологии, доцент*

*Институт экономики, управления и права (г. Казань), Россия*

## ИГРА КАК МОТИВАЦИЯ И ДЕЙСТВИЕ В КОРРУПЦИОННОМ СОЦИАЛЬНОМ

**Цель:** осуществить анализ игровой компоненты в виде мотивации и действия, стимулирующих особую, коррупционную, форму поведения в пространстве гламурного социального.

**Методы исследования:** комплекс классических и постклассических методов исследования, включая аналитический, диалектический и феноменологический методы познания по отношению к игре, игровым мотивациям и действиям, установившим многообразие форм игровых проявлений, свидетельствующих о ее привлекательности, гибкости и пластичности, а также постмодернистская парадигма интерпретации идеологии гламура и особого типа личности – коррупционера с чертами трикстера.

**Результаты:** российское общество, находящееся в аномичном состоянии, усугубляют которое коррупционные проявления, тем не менее не дает повода для пессимизма. Антикоррупционная политика, стимулируя научный поиск мотивационных причин и действий личности, обращающейся к коррупционной форме поведения и проявляющей коррупционную активность, делает результаты исследований достоянием широкой аудитории и внедряет их в практическую, антикоррупционную деятельность, связанную с воспитанием, просвещением и пропагандой антикоррупционного и инклюзивного образа жизни, олицетворяющим включенное состояние в модусе Быть.

**Научная новизна:** анализ феномена игры позволяет обнаружить его в пространстве коррупционного, где феномен являет себя в качестве мотивации и действия, что обуславливается его онтологической всеохватностью и игроизацией современного социального. Сложность выявления игры в контексте коррупционного обусловлена ее гносеологической труднотрадиционностью, трансформированностью в современности, а также вуалированностью целей и действий коррупционера. Исследование проблемы приводит к выявлению нового типа личности – коррупционера-трикстера / трикстера-коррупционера. Знание игровых мотиваций и действий коррупционера позволяет ориентироваться в сложных ситуациях современности, имеющих коррупционную подоплеку.

**Практическая значимость:** основные положения и выводы статьи могут быть использованы в научной, педагогической и практической деятельности при рассмотрении и анализе состояния современного российского общества, в том числе касающегося коррупции и коррупционной линии поведения личности.

**Ключевые слова:** игра; игровая мотивация; игровое действие; коррупция; идеология гламура; трансформации; игроизация; трикстер; трикстер-коррупционер; коррупционер-трикстер.

### Введение

Несмотря на то, что антикоррупционная политика в современной России набирает обороты, тем не менее коррупционные проявления в различных областях социального имеют место, являя все более изощренные способы незаконного получения прибыли, в том числе должностными лицами. Выстраиваются сложные схемы в виде причудливо-ризоматичных лабиринтов, по которым «текут» незаконные денежные средства определенным лицам, что позволяет говорить о проникновении игры и игровых форм поведения в пространство коррупционного. Приведенное обстоятельство заставляет провести анализ личности коррупционера [1, с. 86], в коррупционной линии поведения которого обнаруживают себя элементы феномена игры в виде мотивации и действия.

Для рассмотрения проблемы игры как мотивации и действия в контексте коррупционной практики

[1, с. 87] и поведения личности коррупционера, имеющих место в современном социальном, нами использован феноменологический метод, установивший многообразие форм игровых проявлений, свидетельствующих об их привлекательности, гибкости и пластичности, аналитический и диалектический методы познания по отношению к игре, игровым мотивациям и действиям в гламурно-коррупционном социальном, а также постмодернистская парадигма интерпретации идеологии гламура и особого типа личности – коррупционера с чертами трикстера.

### Результаты исследования

В каждой исторической эпохе, включая современность, игра представляет собой *универсальный феномен культуры и бытия* социального / человека, обладающий способностью быть пластичным и принимать разные формы / модификации. Неслучайно

интерпретации понятия игры встречаются всюду, где ход явления зависит *от борьбы* двух и более сторон, а ее исход – *от выбора и принятия* противоположными сторонами тех или иных *решений / стратегий*. В силу этого обстоятельства жизненно-практические возможности приложения игры оказываются чрезвычайно широкими: существуют детские, политические, военные, психологические, математические, логические, экономические, сценические и другие игры.

Можно утверждать, что онтологически игра объемлет собой все уровни бытия, тем не менее гносеологически она трудно постижима: игра относится к числу «мирообразующих» феноменов, способных порождать новые «миры» посредством явного участия человека в их реализации. Дать универсальное определение игре и игровой природе очень трудно. Как писал Е. Финк о смерти, труде, любви, и в том числе игре, это экзистенциальный феномен, «один из способов понимания, с помощью которых человек понимает себя... и стремится через такие смысловые горизонты объяснить одновременно бытие всех вещей» [2, с. 362]. Игра осуществляется как *сложная целостность действий, сознания и коммуникации*. Чтобы понять игру, мотивы игрового поведения и действий, необходимо быть не сторонним наблюдателем, а включенным в нее *актором*, то есть инклюзивной личностью. Осуществить подобное одновременно просто и сложно. Дело в том, что человек по своей природе – *существо, играющее символами*, то есть человек – игрок, что указывает на одно из многочисленных экзистенциальных его проявлений. Наша трактовка человека как существа, играющего символами, приводит к аспекту *игровой мотивации*, согласно которой игра выступает в качестве побуждающего стимула к действию, управляя поведением и определяя его направленность, тем самым удовлетворяя определенные потребности личности. Заметим, выбор современных символов человека *играющего* обусловлен идеологией гламура и его манипулятивными практиками, внедряющими в сознание массовой аудитории символы богатства, успеха, красоты и молодости.

Более того, помимо мотивации игра выступает в качестве структурной единицы деятельности и способа достижения осознанной цели, действенного начала, приводящего в движение потенции, включая энергийные, личного. Согласимся с И. Ильиным, заметившим, что в наше время мы наблюдаем «прорыв игрового инстинкта», который переносит акцент со смысла на игровое действие [3, с. 46]. Подчеркнем,

игровое действие *целесообразно и целенаправленно*, тем самым оно предполагает интенциональность, позволяя личности хорошо ориентироваться в (собственном) игровом пространстве. Игра как действие активизирует любой процесс, привнося в него азарт, риск, напряжение, свободу, удовольствие и пр. В целом игровое начало в бытии личности проявляется как *состояние сознания, тип поведения и творческий принцип*, что позволяет говорить об игре как мотивации и действии.

Притягательность игры как мотивационного принципа и способа достижения определенной цели объясняется тем, что она дарит личности как в самом процессе, так и при достижении поставленной цели огромную палитру позитивных эмоций, сопряженных с непредсказуемостью ситуации, наличием опасности, победным ликованием, успехом в борьбе за существование и др., тем самым устраняя психологический дискомфорт в отсутствии чего-либо.

Необходимо заметить, что игровая мотивация и действие обусловлены не только внутренними стимулами, связанными с пониманием человека как игрока, но и внешними, которые, в свою очередь, диалектически влияют на внутренние, создавая новые предпосылки для проявления игрового поведения и даже оправдания его. Другое дело, *во что играет индивид и каким образом осуществляется игровой процесс*. Здесь возникает проблема *объекта игровой деятельности и качества* как самой игры, так и ее игроков, настоятельно требуя анализа современного социокультурного ландшафта.

Сегодня телевидение, радио, печать, искусство, играя, манипулируют сознанием. Люди становятся марионетками в какой-либо (политической, идеологической, военной, управленческой, коммерческой) игре. Многообразие игр буквально захватывает личность, перенаправляя ее интересы в необходимом (чаще всего меркантильном) аспекте. Все это рождает *одномерного человека-потребителя*, пытающегося быть современным / *со-временным*.

Усугубляет ситуацию господствующая в обществе *идеология гламура*, ориентирующая людей на роскошный образ жизни, богатство, успех, красоту и молодость, требующие достаточно больших инвестиций. Гламур – феномен привлекательный и завораживающий, что делает его всеохватывающим и безграничным. Гламур не имеет никаких границ (географических, национальных, половых и возрастных), поэтому его влиянию подвергаются все, нередко помимо воли и желания. Объясняется подобное тем

обстоятельством, что СМИ, реклама и индустрия развлечений активно эксплуатируют гламур в качестве объекта манипуляции массовой аудиторией, прельщающейся всем блестящим, богатым и сказочно удачливым. Более того, гламур сегодня выступает в качестве среды, в которой личность, потерявшая себя и рассыпавшаяся на модули, способна самоидентифицироваться и даже самоутвердиться. Подчеркнем, в социальной действительности к гламурному образу жизни приобщены немногие (буквально единицы), большинству людей подобный образ и стиль жизни недоступен, но притягателен. Это обуславливает формирование особого типа поведения, довольствующегося симулякрами и / или базирующегося на игре, в том числе игре в недозволенное, что делает ее мотивацией коррупционного.

Современный ландшафт культуры (в виде зрелищ / шоу / игровых передач и пр.) активно эксплуатирует игровое начало и инстинкты человека, связанные с властью и самосохранением. Игра стала своеобразным *метапринципом* фрагментированного пространства культуры, весь хаос и социальные болезни которого осваиваются путем игрового опыта [4, с. 11]. Гипертрофируется гедонистическо-игровое начало бытия, в результате чего социальное карнавализуется. Согласимся с У. Эко, заявившим о «сто процентной карнализации жизни», охватившей собой сферы рабочего времени и досуга, спорта, политики и религии, а сам человек, потеряв всякую меру, просто утонул «в тотальной карнализации» [5, с. 138]. Последнее позволяет говорить о том, что игра покидает строго отведенные ей место и время, поглощая всю культуру и стирая границы между собой и реальной жизнью.

В контексте гламурной идеологии игровые мотивации и действие выполняют двойную социальную функцию: проявляясь в ходе коллективного взаимодействия, они оказывают определенное влияние на личность, а поведенческие матрицы личности (подчеркнем, особенно харизматической), в свою очередь, влияют на социум. Так, гламурная идеология накладывает на внутреннюю мотивацию игрового поведения внешнюю, требуя от личности самоутверждения в обществе посредством приобретения престижа, подразумевающего богатство, высокий социальный статус, наличие властных полномочий, идентификацию с определенными кругами / личностями. В этом отношении игра как феномен выступает в роли самоорганизующегося, динамического организма, помогая человеку приспособиться к действительности, примиряя его отчужденное существование с социальным

и тем самым восстанавливая равновесие со средой. При этом в рамках подобной манипуляции игровой мотивацией и действием отсутствуют идеи, связанные с саморазвитием личности, ее интенсивной работой и достижением поставленных целей / мастерства, поиском смысла жизни и пр.

Возникает проблемный вопрос: какие черты делают игру привлекательной, вовлекая ее в пространство коррупционного и тем самым обращая в мотивационный и действенный принципы?

В играх современности мы обнаруживаем огромное количество гламурных *трансформаций*, негативно сказывающихся как на самом феномене, так и на игроках и социальном в целом. Среди негативных черт современной игры выделим следующие. *Инобытийность и интермедийность* игры, присущие ей априори, связанные с прерывистостью бытия и появлением в нем игровых пространства и времени, сегодня практически снимаются: игра захватывает все пространство социального, смешивая в нем реальное и виртуальное / фантазийное, практическое и релаксирующее. Игра сегодня теряет собственные границы во времени и пространстве, переставая быть интермедией в повседневной жизни. В современной игре человек не освобождается от условий действительности и остается в пространстве социального, а не игрового, преследуя меркантильную / выгодную / корыстную цель, нередко тщательно вуалируя ее. Можно утверждать, что современная личность, играя, не играет, а симулирует игровое, продолжая пребывать в действительности, в которую вплетает черты искаженной по собственным правилам игры.

Одна из самых опасных трансформаций игрового поведения связана со *вседозволенностью*, в результате которой человек оказывается «по ту сторону добра и зла», нагло перешагивая границы общепринятого в виде правил, ограничений, закона и пр., присущих игре. Подобное состояние в идеале должно приводить к разрушению / прекращению игры, о чем писал в своей книге Й. Хейзинга [6]. Парадокс современной ситуации гламурного социального заключается в том, что, несмотря на то, что игроки, преследуя корыстные цели, играют каждый по своим правилам, игра продолжает существовать, но в ней царит хаос. По отношению к коррупционному поведению, в пространстве которого обнаруживаются игровая мотивация и действие, ситуация складывается следующим образом: любой закон можно либо играючи обойти, либо он имеет двойную интерпретацию, либо человек обладает столь высоким статусом, что оказывается

неприкосновенным при наказании в совершении непозволительных действий, тем самым с него снимается ответственность, которая переводится в русло игрового как несерьезного.

Эгоизм / гиперэгоизм современного человека не способствует развитию и проявлению его чувства сопричастности к коллективу / солидаризму и навыку работы в команде, поэтому в современных играх оказывается разрушенным *сплачивающий характер*: каждый играет по своим правилам и преследует собственную цель, активно скрывая ее. В современной игре как мотивации и действия в контексте коррупционного поведения разрушаются принципы честности, бескорыстности, мужества, смекалки, благородства, открытого состязания, что не способствует укреплению общественных связей и даже разрушает их, свидетельствуя об аномичном состоянии социального. Современные победы в игре одерживаются не по правилам, а в обход их, с нарушениями и в крайнем случае игнорированием их. Перечисленное позволяет говорить о трансформации игры как феномена и трактовке современной ситуации в обществе как *игроизации*, выводящей на проблему симулятивности в гламурно-коррупционном социальном.

Некоторые черты игры становятся особенно привлекательными в рамках коррупционной формы поведения. Например, игра вносит элемент *неординарности и творческого подхода к ситуации*, где личность активно подключает фантазию и воображение, умение коммуницировать и импровизировать, тем самым искусно театрализуя свое поведение и подключая к этому высокие технологии, дающие ей неограниченные возможности манипуляции людьми. Игра, интенсивно *смешивая реальное и ирреальное / фантазийное*, рождает азарт, кураж и блеф: человек, погруженный в игру и пользуясь ей как способом достижения определенной (коррупционной) цели, воспринимает ее как самое значительное дело, хотя знает, что это далеко не так, тем не менее в важности предпринятого он пытается убедить окружающих.

Модели коррупционного поведения и практик сегодня все чаще *эстетизируются*, что является также непременным атрибутом игры как феномена, но здесь эксплуатируется финальный аспект игрового, связанный с разрешением противоречий посредством коррупционного, в результате чего осуществляется достижение гламурного благополучия, являющегося собой идеологию принудительного счастья.

Анализ коррупционной линии поведения позволяет выявить следующие игровые мотивации и действия,

что обусловлено типом личности коррупционера. Так, *игра в качестве мотивации, влекущая за собой игровое действие*, в контексте коррупционной практики высвечивает:

1) привлекательность коррупционной игры ради самой игры как жизненного кредо, или принцип *«игры ради игры»*;

2) привлекательность коррупционного процесса как игры, где актер балансирует на грани законности и ее нарушения (поймают – не поймают, повезет – не повезет);

3) игровую идею попробовать себя в роли другого как элемент личной театрализации. Дело в том, что человек (*актер*), начиная игру, в первую очередь раздваивается: он расслаивает себя на *собственно себя и игрока*, что весьма принципиально. В любой разновидности игры, особенно коррупционной, человек никогда не играет *целиком*. В связи с этим у него возникает рефлексивное осознание дифференциации *роли / маски*, живущей по законам игры, и внешнего человека / Я, играющего эту роль. Это сознательное расслоение на *себя самого* и на *себя-представителя* дарит ощущение остроты жизни и ее многогранности;

4) страх перед реальностью и привычка постоянного нахождения в особой, фантазийно-виртуальной среде рождает потребность создания игры и игровых отношений в действительности.

Помимо этого, в контексте коррупционного обнаруживает себя *игра как действие*, где мотивом выступает незаконное обогащение, что позволяет выявить следующие аспекты:

1) привлекательность последующих благ / выгод, заставляющих актора окунуться в *приключенческую-ситуацию-ради*;

2) страх за себя, срабатывающий в качестве инстинкта самосохранения, и желание «быть не хуже других» оборачиваются в игровую форму (*игра со всем и во все*) как сублимацию в сложившихся обстоятельствах принудительного счастья идеологии гламура;

3) тяга к вечной игре в *начальника – подчиненного, победителя – побежденного, сильного – слабого*, где существует архетипический алгоритм поведения, заданный человеку в силу его характера и / или обстоятельств (неслучайно в реальности всегда обнаруживаются *короли положения* и подчиненные);

4) тяга к *мифическому чуду* заставляет обратиться к игровым проявлениям («пуститьсь во все тяжкие»), потому что личность верит в могущество дел, решенных посредством коррупционных действий.

Подчеркнем, наличие игры как мотивации и действия служит определенным оправданием коррупционной линии поведения личности коррупционера, пытающейся утешить себя философско-экзистенциальным принципом «*вся жизнь – игра*».

Перечисленные мотивации и действия внутри коррупционного социального рождает особый вид коррупционера-игрока – *трикстера* в его негативном аспекте. Трикстер – авантюрный тип личности, способный «порождать иллюзии и отрицать реальность» (Ж. Бодрийяр). В личности трикстера игра одновременно заявляет о себе как *состояние сознания, тип поведения и творческий принцип*, то есть как мотивация и действие, обуславливающие коррупционную модель поведения. В деятельности трикстера обнаруживает себя «свободная игра», где происходит «утверждение мира безупречных – без истины, без истока – знаков, открытых активной интерпретации. Это утверждение определяет тогда ацентричность иначе, нежели как утрату центра. И играет, ничего не опасаясь» [7, с. 368]. Его «циничный разум» (П. Слотердаик) являет собой «просвещенное ложное сознание», рождаемое, с одной стороны, разочарованием, а с другой – механизмом приспособления к меняющимся условиям. Безмерный цинизм трикстера помогает выживать в «текущей современности», быстро реагировать на ситуации, подстраиваться под них и даже манипулировать ими. В этом отношении трикстер выступает как символ бесстыдства, грязи и аморальности. Как «враг всех границ» и «существо на грани беспорядка», он инициирует разного рода изменения, не боясь перемен и трансформаций. В связи с этим многие исследователи (например, В. Тернер, М. Липовецкий) отмечают такую черту трикстера, как *лиминальность* – это одновременно физиологический, неврологический и / или метафизический термин, обозначающий «пороговое» / переходное состояние между двумя стадиями развития человека / сообщества. На наш взгляд, В. Тернер справедливо пишет: «Лиминальные персонажи всегда ни тут, ни там: они обитают в промежутке между позициями, определенными и предписанными законом, обычаем, условностями или ритуальным порядком» [8, с. 95]. Именно «цинизм предлагает современному субъекту стратегию псевдосоциализации, позволяющую примирить бессознательное и суперэго посредством разложения субъективности на неустойчивые и в равной мере аутентичные или фальшивые социальные маски (или персоны), через постоянную смену которых и реализует себя циничский субъект» [9, с. 234]. Ци-

низм подразумевает «фальшивые социальные маски», в которых трикстер «днем – колонизатор, вечером – жертва колониализма; на работе – манипулятор и управляющий, в отпуске – манипулируемый и управляемый; официально – профессиональный циник, в личном плане – чувствительнейшая личность; по должности – жесткий руководитель, в идеологическом отношении – записной спорщик; для окружающих – реалист, для себя – субъект, превыше всего ставящий наслаждение и удовольствия; по функциям – агент капитала, по намерениям – демократ; в том, что связано с системой, – функционер, склонный обращаться с собой и другими, как с вещами, в том, что связано с жизненным миром, – человек, желающий реализовать себя; объективно – сторонник политики силы, субъективно – пацифист; в-себе – сущая катастрофа, для-себя – сама безобидность» [10, с. 139]. Совокупное смешение всех характеристик являет статус-кво трикстера, высвечивая при этом артистизм и театральность его поведения, вуалирующих мотивацию и действие коррупционного. В свою очередь артистизм и театральность трикстера, проявляющего коррупционную активность [1, с. 86], говорят об его игровой натуре, стирающей границы между различными онтологическими проявлениями и собственно игрой. Весь окружающий мир для подобного рода трикстера представляет собой игровое пространство театрального разыгрывания, где все подчинено особому игровому миру вымысла и фантазии, а значит, граница между игрой и действительностью оказывается нарушенной: все погружается в обман и плутовство. Как справедливо рассуждает П. Слотердаик, «обман и ожидание обмана приобрели здесь характер эпидемии... Наблюдая за тем, как устраивает свой маскарад обманщик, укрепляются в убеждении, что и вся действительность устроена точно так же, и в ней сплошь и рядом все орудут под масками, в первую очередь там, где труднее всего проследить» [10, с. 516]. Приведенная нами цитата также указывает на владение трикстером манипуляционными техниками.

Необходимо заметить, что трикстера можно отнести к промежуточным формам выявленных нами ранее типов личности в рамках коррупционного пространства – *человека бытийствующего* и *человека имеющего*. Если первый тип относится к числу лиц, однозначно негативно относящихся к любого рода коррупционным проявлениям, то второй тип – индивид, пользующийся благами цивилизации посредством коррупционных практик. Трикстер в виду игрового типа характера «смягчает» свою коррупционную

активность, тем самым попадая в разряд промежуточных типов – человека *бытийствующе-имеющего* и человека *имеюще-бытийствующего*. В связи с подобной классификацией выделим *трикстера-коррупционера* (бытийствующе-имеющий тип) и *коррупционера-трикстера* (имеюще-бытийствующий тип).

Встает закономерный вопрос: чем они отличаются и каковы их характеристики?

Подчеркнем, что сущностным разграничением выявленных нами типов личности является понимание игрового элемента в рамках коррупционной практики. Так, трикстер-коррупционер, опираясь на игру как мотивацию и действие, преследует в первую очередь игровую цель, сопутствующими атрибутами которой будет приобретение незаконным путем прибыли / благ. Подобным типом людей движет игровой азарт, в чем обнаруживает себя определенная «чистота» игры как феномена. Трикстера-коррупционера не расстроит негативный / проигрышный финал ситуации, он легко воспримет неудачу, потому что он игрок, который всегда найдет / создаст новую ситуацию, превращая ее в игровую.

Несколько иные акценты проявляются в личности коррупционера-трикстера, у которого ключевая цель – получение прибыли / льгот, достижение чего возможно посредством игры как действия. Это рационально-прагматичный тип, в поведении которого игра трансформируется, являя собой игроизацию социального. Коррупционер-трикстер играет по своим правилам, не считаясь с другими игроками и заставляя их играть в его игру. Этот тип личности коррупционера с трудом переносит поражения в коррупционной игре, пытаясь выявить ошибки в своей стратегии и исправить их.

Обозначенные нами типы коррупционера с чертами трикстера значительно осложняют ситуацию их распознавания в социальном. Трудность обуславливается следующими обстоятельствами: наличием игры и ее трансформированного вида, рационализацией и прагматизмом игровой мотивации и действия, позволяющим контролировать ситуацию, авантюристностью характера и театральностью поведения, допускающими бесконечные корректировки и модификации в коррупционных стратегиях.

### Выводы

В целом игра как универсально-всеохватывающий феномен проявляет себя в том числе в пространстве коррупционного социального. Игровая составляющая личности коррупционера обнаруживает себя в типе мышления, стратегии поведения и как действенно-

творческий принцип. Подчеркнем, в контексте социального и личного коррупционная модель игры и ее элементов имеет негативные последствия, высвечивая, с точки зрения этического, нежелательные поступки. Выявить игровую мотивацию и действие как элементы коррупционного практически невозможно либо крайне сложно, что обусловлено эфемерностью и вуалированностью игрового элемента (как мотивации и действия) коррупционером, особенно если его можно отнести к такому типу личности, как трикстер.

Коррупционная личность, руководствуясь игровыми и корыстными мотивациями, стимулирующими соответствующие, в том числе игровые, действия, незаконно обогащается / приобретает блага. Возможно, именно игра, несмотря на трансформированный вид, делает привлекательным преступное. Но за внешней привлекательностью, являющей в рамках идеологии гламура симулятивный модус, обнаруживается другой слой игровой мотивации и действия, имеющий отрицательную направленность, в том числе для бытия социального и личности.

Трансформации в игре и игровом пространстве в целом негативно сказываются на личности, не воспринимающей серьезно глобальности теневой стороны своих поступков, халатного отношения к окружающим людям и социуму в общем, что приводит нас в *сферу этического*. Именно воспитание нравственной личности, инклюзивной по своей природе, то есть включенной в бытие, рефлексивной над ситуацией и критически относящейся в первую очередь к собственным проявлениям, ставящей реальные цели и достигающей их, сегодня необходимо взять в фокус внимания. Ответственность за нравственное воспитание несут семья, система воспитания и образования. Но при этом обязанность лежит и на самом социуме, где необходимо искоренять коррупционные проявления посредством действующего законодательства, общественного порицания и наказания за содеянное. Помимо этого, необходимо критиковать гламурную идеологию, акцентирующую внимание на симулятивно-внешнем и игнорирующую интеллектуально-нравственные составляющие метафизики личности. Подобное стимулирует продуцирование социальной рекламы по проблемам коррупции, не имеющей гламурного формата, огласку широкой общественности коррупционных проявлений в виде документальных роликов и комментариев к ним, включающих фиксацию различных форм наказания (в том числе вербальных, материальных, связанных с лишением свободы, социальной изоляцией и пр.).

Позиционирование наказания как результата коррупционных действий имеет своей целью нравственно-воспитательный аспект, способный воздействовать на массовое сознание.

#### Список литературы

1. Все о коррупции и противодействии ей: терминологический словарь / под ред. И. И. Бикеева, П. А. Кабанова. Т. 2. Казань: Изд-во «Познание» Инст-та экономики, управления и права, 2014. 228 с.
2. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М.: Прогресс, 1988. 552 с.
3. Ильин И. Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа. М.: Интрада, 1998. 231 с.
4. Маньковская Н. Б. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000. 347 с.
5. Эко У. Полный назад! «Горячие войны» и популизм в СМИ. М.: Эксмо, 2007. 592 с.
6. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
7. Деррида Ж. Письмо и различие. СПб.: Академический проект, 2000. 430 с.
8. Turner V. The Ritual Process: Structure and Anti-Structure. Chicago: Aldine Publ., 1969, 213 p.
9. Липовецкий М. Трикстер и «закрытое» общество // НЛО. 2009. № 100. С. 224–245.
10. Слотердаjk П. Критика цинического разума. Екатеринбург: Изд-во Уральского ун-та, 2001. 584 с.

*В редакцию материал поступил 19.10.15*

© Яковлева Е. Л., 2015. Впервые опубликовано в журнале «Актуальные проблемы экономики и права» (<http://apel.ieml.ru>), 15.11.2015; лицензия Татарского образовательного центра «Таглимат». Статья находится в открытом доступе и распространяется в соответствии с лицензией Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>), позволяющей неограниченно использовать, распространять и воспроизводить материал на любом носителе при условии, что оригинальная работа, впервые опубликованная в журнале «Актуальные проблемы экономики и права», процитирована с соблюдением правил цитирования. При цитировании должна быть включена полная библиографическая информация, ссылка на первоначальную публикацию на <http://apel.ieml.ru>, а также информация об авторском праве и лицензии.

#### Информация об авторе

**Яковлева Елена Людвиговна**, доктор философских наук, кандидат культурологии, доцент, профессор, заведующая кафедрой философии и социально-политических дисциплин, Институт экономики, управления и права (г. Казань)  
Адрес: 420111, г. Казань, ул. Московская, 42, тел.: (843) 231-92-90  
E-mail: mifoigra@mail.ru

**Как цитировать статью:** Яковлева Е. Л. Игра как мотивация и действие в коррупционном социальном // Актуальные проблемы экономики и права. 2015. № 4. С. 96–103.

**E. L. IAKOVLEVA,**

*Doctor of Philosophy, PhD (Culture Studies), Associate Professor*

*Institute of Economics, Management and Law (Kazan), Russia*

#### GAME AS MOTIVATION AND ACTION IN THE CORRUPTIVE SOCIAL

**Objective:** to analyze the game component in the form of motivation and action, which stimulate the specific corruption form of conduct in the space of social glamorous.

**Methods:** a complex of classical and post-classical research methods, including analytical, phenomenological, and dialectical methods of cognition in relation to game, to gaming motivations and actions, setting a variety of game forms, attesting to its attractiveness, flexibility and plasticity, as well as postmodern paradigm of interpretation of the glamour ideology and a special type of personality – the corrupt official with the characteristics of a trickster.

**Results:** Russian society, being in anomia condition exacerbated by corruption, however, does not give cause for pessimism. Anti-corruption policy, promoting the scientific search of the motivational causes and effects of personality, showing the corrupt behavior and corrupt activity, makes the research results known to a wide audience and introduces them into the practical anti-corruption activity associated with up-bringing, education and promotion of anti-corruption and inclusive way of living that embodies the included state in the mode of “to Be”.

**Scientific novelty:** the analysis of the game phenomenon can help to detect corruption in the space where the phenomenon presents itself as motivation and action determined by its ontological inclusiveness and gamification of the modern social. The difficulty to identify the game within the context of its epistemological corruption is caused by its gnosiological incomprehensiveness, transformation in the modernity, as well as foggy goals and actions of the corruptionist. The study leads to the identification of a new type of personality – the corruptionist-trickster/trickster-corruptionist. Knowledge of the gaming motivations and actions of the corruptionist allows to navigate through the complex situations of today, having corrupt motives.

**Practical significance:** the main provisions and conclusions of the article can be used in scientific, pedagogical and practical activities in the review and analysis of the state of the modern Russian society, including those relating to corruption and corrupt behavior of an individual.

**Key words:** game; game motivation; game action; corruption; ideology of glamour; transformations; gamification; trickster; trickster-corruptionist; corruptionist-trickster.

#### References

1. *Vse o korruptsii i protivodeistvii ei: terminologicheskii slovar'* (Everything on corruption and counteraction to it: terminological dictionary) / pod red. I. I. Bikeeva, P. A. Kabanova. T. 2. Kazan': Izd-vo «Poznanie» Inst-ta ekonomiki, upravleniya i prava, 2014, 228 p.
2. Fink, E. *Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya* (Basic phenomena of the human reality) // *Problema cheloveka v zapadnoi filosofii*. M.: Progress, 1988, 552 p.
3. Il'in, I. *Postmodernizm ot istokov do kontsa stoletiya: evolyutsiya nauchnogo mifa* (Post-modernism from the sources to the end of the century: evolution of the scientific myth). M.: Intrada, 1998, 231 p.
4. Man'kovskaya, N. B. *Estetika postmodernizma* (Esthetics of post-modernism). SPb.: Aleteiya, 2000, 347 p.
5. Eko, U. *Polnyi nazad! «Goryachie voyny» i populizm v SMI* (Full speed astern! «Hot wars» and populism in mass media). M.: Eksmo, 2007, 592 p.
6. Heizinga, I. *Homo Ludens. Stat'i po istorii kul'tury* (Homo Ludens. Articles on the history of culture). M.: Progress-Traditsiya, 1997, 416 p.
7. Derrida, Zh. *Pis'mo i razlichie* (Writing and difference). SPb.: Akademicheskii proekt, 2000, 430 p.
8. Turner, V. *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Chicago: Aldine Publ., 1969, 213 p.
9. Lipovetskii, M. *Trickster i «zakrytoe» obshchestvo* (Trickster and «closed» society) // *NLO*, 2009, no. 100, pp. 224–245.
10. Sloterdijk, P. *Kritika tsinicheskogo razuma* (Critique of cynical reasoning). Ekaterinburg: Izd-vo Ural'skogo un-ta, 2001, 584 p.

Received 19.10.15

#### Information about the author

**Iakovleva Elena Lyudvigovna**, Doctor of Philosophy, PhD (Culture Studies), Associate Professor, Professor, Head of the Chair of Philosophy and Social-political Disciplines, Institute of Economics, Management and Law (Kazan)

Address: 42 Moskovskaya Str., 420111 Kazan, tel.: (843) 231-92-90

E-mail: mifoigra@mail.ru

**For citation:** Iakovleva E. L. Game as motivation and action in the corruptive social // *Actual Problems of Economics and Law*, 2015, no. 4, pp. 96–103.

© Iakovleva E. L., 2015. Originally published in *Actual Problems of Economics and Law* (<http://apel.ieml.ru>), 15.11.2015; Licensee Tartar Educational Centre «Taglimat». This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work, first published in *Actual Problems of Economics and Law*, is properly cited. The complete bibliographic information, a link to the original publication on <http://apel.ieml.ru>, as well as this copyright and license information must be included.