

# РАЗДЕЛ II. СОЦИАЛЬНАЯ ФИЛОСОФИЯ

---

УДК 101.1:316

DOI: 10.18384/2310-7227-2017-1-15-27

## ТРУД, РАЦИОНАЛЬНОСТЬ, ИГРЫ

**Буренков С.В.**

*Московский государственный областной университет  
105005, г. Москва, ул. Радио, д. 10А, Российская Федерация*

**Аннотация.** В статье предложен возможный вариант доказательства тезиса о зависимости оценки действий в качестве рациональных или иррациональных от телеологически ангажированной семантико-аксиологической сети, в рамках которой они осуществляются посредством интерпретации проблемы труда и рациональности в логике и в терминах теории игр и теории деятельности. Продемонстрирована возможность объективной верификации / фальсификации элементов субъективной рациональности, дана формулировка проблемы метаигры и метарациональности как альтернативной интерпретации проблемы трансформации рациональности в иррациональность.

**Ключевые слова:** рациональность, иррациональность, труд, теория игр, теория деятельности.

## LABOR, RATIONALITY, GAMES

**S. Burenkov**

*Moscow Region State University  
10A, Radio st., Moscow, 105005, Russian Federation*

**Abstract.** The article suggests a possible option of proving the thesis of dependence of assessment of actions as rational or irrational on teleologically engaged semantic-axiological net in the framework of which they are carried out by means of interpretation of the problem of labor and rationality in logic, game theory and activity theory. The possibility of objective verification/falsification of the elements of subjective rationality is shown and the wording of the problem of metagame and the metarationality as an alternative interpretation of the problems of transformation of rationality into irrationality is proposed.

**Keywords:** rationality, irrationality, labor, game theory, activity theory.

Нередко можно встретить мнение о том, что рациональность, преобразованная экономикой современной стадии развития в свой высший тип, начала проявлять черты, которые должны быть интерпретированы как иррациональные, причём именно иррациональность объявляется исчерпывающей характеристикой настоящего времени [5]. Иными словами, в своё время спрогнозированная Вебером динамика неограниченно рационализирующихся систем в полной мере соответствует реальной ситуации, т. е. оказывается верным ключевой посыл прогноза: чем ближе рациональность к своему максимуму, тем в большей степени она себя отрицает. Итог самоотрицания – вырождение рациональности в иррациональность, получающую в наследство от первой всю освоенную территорию.

Однако тезис о замене рациональности иррациональностью или о вырождении первой во вторую нам кажется не совсем убедительным или, говоря точнее, не совсем корректным, если речь идет об упрощенном его толковании. Когда нечто получает статус рационального, его «рациональность» может быть действительна лишь в определенной, телеологически ангажированной сети смысловых (или ценностных) координат. Кажется логичным, что изменения в этой сети приводят к иной интерпретации рассматриваемого феномена. Говоря строже, его статус при переходе от одной сети координат к другой является негарантированным.

В связи с этим можно привести сюжет, знакомый практически каждому. Речь идет о т. н. булавочной фабрике А. Смита, иллюстрирующей фанта-

стические возможности разделения труда в обеспечении эффективности производства. Процесс изготовления булавки разделялся на десять или одиннадцать операций, преподносящихся теперь в качестве отдельных «специальностей» / «занятий». Каждый занятый на производстве рабочий получал свою «специальность», соответствующую определенной операции, совершаемой над полуфабрикатом булавки – один загибал проволоку, другой заострял ее конец, etc. В результате производительность труда «конвейерной» команды, состоящей из десяти неквалифицированных рабочих, превышала оную десяти аналогично необученных, но работающих в одиночку людей приблизительно в 240 раз (~ 4800 булавок в день приходится на долю командного рабочего при ~ 20 в день, изготавливаемых действующим независимо) [3, с. 21–22].

Если рассмотреть происходящее в рамках координатной сети, аксиологическое измерение которой задано целью-аксиомой максимизации экономического продукта, столь ощутимое увеличение выработки говорит само за себя. Действительно, для того чтобы производить больше и при этом нести минимальные затраты, необходимо раздробить производственный процесс, если условия и сам его характер позволяют это сделать, т. е. разделение труда оказывается крайне эффективным в этом ключе средством для достижения искомой цели. Другими словами, тот, кто ставит перед собой *именно такую цель* и действует *именно таким образом*, действует *рационально*. Более того, рациональной оказывается сама система как целое, оцениваемая, исходя из заданной цели.

В ином аксиологическом измерении та же ситуация может быть описана как крайне иррациональная. Разделение производственного процесса на составляющие его операции своим следствием имеет примитивизацию задач, поручаемых конкретным рабочим. Для этих рабочих операции приобретают статус самостоятельных действий, по сути исчерпывающих содержание их т. н. специальностей. Чем тривиальнее становится характер этих операций, тем меньше требований предъявляется к уровню квалификации исполнителя, что, в свою очередь, обуславливает ускорение процесса «девальвации» сложных навыков, бедность содержательной стороны деятельности, деградацию рабочего (как рабочего и как индивида) и деградацию труда как такового [8]. Помимо сказанного, исполнитель, скованный границами предписанного ему примитивного действия, перестает фиксировать смысл своего занятия, который становится тем более невнятным, чем большее количество операций предполагает производственный процесс. Результат – отчуждение личности рабочего, интеллектуальная деградация, невротизация, дегуманизация поля его активности, etc.

Поэтому, если цель-аксиома формулировалась через фундаментальный приоритет сохранения деятельности как целостного процесса, «всестороннего развития индивида», или, выражаясь на экономическом «волапюке», как «максимизация “человечности” / “свободы” при минимизации “принуждения”», система, выглядящая так, как она была описана выше, ни при каких обстоятельствах не может быть признана рациональной – она *ирра-*

*циональна* хотя бы потому, что выбор средств для достижения поставленной цели не выдерживает даже самой благожелательной критики.

Таким образом, оценка поведения в качестве рационального или иррационального, конечно, зависит от адекватного выбора средств и схемы действия. Однако «рациональность» не есть что-то онтологически укорененное, идентичное само себе и раз и навсегда застывшее в этой истинной идентичности. Другими словами, рациональность и истинность – это не тождественные вещи. «Если истина – это отношение между убеждением и миром, рациональность – особенность отношения между убеждением и фактами, которыми обладает агент» [4, с. 221]. При этом сама «фактичность» не является нейтральной. Индивид в определенном смысле задает тип фактов, на которые будет обращать внимание, т. е. именно эти факты получают для него приоритетный статус сравнительно со всеми прочими. Это обуславливает конкретный вид «фактуального набора», которым он будет располагать. Критерии, индицирующие правильность выбора, задаются генеральной целью, от которой берёт начало целевая иерархия. Сконструированная семантическая и аксиологическая координатная сеть определяет фокус внимания интерпретатора, а значит и характер получаемых им результатов. Иначе говоря, для того чтобы определить тот или иной феномен как рациональный или иррациональный, интерпретатор уже должен занять определенную позицию, т. е. предпочесть одну сеть смыслов и ценностей другим сетям.

Считаем, что исходный (и примитивно понимаемый, что необходимо подчеркнуть ещё раз) тезис о замене рациональности иррациональностью или о вырождении первой во вторую представляется скорее не отражением реальной динамики социальной материи, а моментом, иллюстрирующим дескриптивную вариативность. Указанный переход может быть истолкован не как линейная трансформация действительности, а как смена интерпретатором дескриптивной модели (= семантико-аксиологической сети) или как использование её на ином системном уровне.

Впрочем, может оказаться, что эффект от предвзятости интерпретатора, пусть даже подходящего к рассматриваемой проблеме в рамках строгой эпистемологии, допускает частичное устранение. Дело вовсе не в призыве к абсолютной объективности, оказывающейся в силу своей природы невозможной. Задача – попытаться в общих чертах наметить контуры модели феномена, оставляющей в силу своей «архитектуры» минимум жизненного пространства для предубеждений.

В 1962 г. Джеймс М. Бьюкенен и Гордон Таллок [9] и несколько позже (в 1971 г.) Джон Ролз [2] предприняли одну из наиболее интересных и перспективных попыток в исследовании феномена рациональности: находкой являлось использование теории игр. Например, у Ролза это в общих чертах выглядит следующим образом: имеется группа из нескольких человек, которые собираются сыграть в игру. Однако никто из них не имеет представления о том, в какую игру они будут играть. Это значит, что пока ни один из потенциальных участников (осознающих и

преследующих свои цели) не в состоянии предсказать, насколько вероятным может быть его успех, что делает необходимым создание конвенций, регламентирующих игровое поведение и изменяемых только единогласным решением. Игра будет справедливой и честной только при условии соблюдения двух условий. Во-первых, должна быть гарантирована одинаковая степень свободы всех игроков (преференции и ограничения, обусловленные правилами игры, одинаковы и обязательны для всех участников). Во-вторых, неравенство допускается только тогда, когда оно максимизирует ожидания наименее перспективного игрока (тем самым нивелируется фора, обусловленная природным неравенством способностей индивидов, etc.) [2, с. 267].

Самой известной и одной из ключевых, если не ключевой, проблемой в теории игр является т. н. дилемма заключенного, сформулированная как игра Мерриллом М. Фладом и Мелвином Дрешером (1950) и интерпретированная уже в контексте «заключенные – сделка» Альбертом Такером [14]. Два человека (А и В) обвиняются в преступлении, которое, как полагают обвинители, было совершено ими в сговоре. А и В изолированы друг от друга, а значит, не могут общаться и непосредственно оценивать реакции оппонента. Обоим известно, что обвинение не обладает достаточной доказательной базой. Это понимает и обвинитель, который, стремясь получить искомое признание, предлагает А и В сделку, описывающую три возможных сценария: 1) если один из подозреваемых (например, А) даёт показания против другого (В), а тот, в свою оче-

редь, не свидетельствует против своего партнера, то первый (А) получает свободу, второй (В) – максимальный срок заключения (и наоборот); 2) если А и В отказываются свидетельствовать друг против друга, то оба получают минимальный срок, поскольку для предъявления более серьезного обвинения нет доказательств; 3) если и тот, и другой соглашаются на дачу показаний против своего товарища, то оба получают некий средний срок заключения.

Вычленение нескольких узловых компонентов механики данной игры позволило привести её к обобщенной форме, что дало возможность идентифицировать ту или иную, на первый взгляд, принципиально отличную от описанной ситуацию именно как «дилемму заключенного», т. е. аналогично строящуюся по принципу «defect / cooperate» и др. Одно из необходимых условий – соблюдение неравенства  $T > R > P > S$ , где для приведенной классической формулировки дилеммы «Т» (temptation) будет эквивалентно освобождению, «R» (reward) – минимальному, «P» (punishment) – среднему, «S» («sucker's» payoff) – максимальному сроку заключения. Это позволяло легко отвлечься от конкретного случая, а значит, и расширить поле возможных контекстов [7; 10].

Если предположить, что оба игрока (1) способны действовать рационально (здесь – верно калькулировать) и (2) эгоистичны (т. е. ставят целью достижение как можно большей выгоды именно для себя), то, исходя из условий сделки, они естественным образом склоняются к взаимному предательству. Подозреваемый А желает быть освобожденным и понимает, что такое же желание есть у его оппонента

(В), поэтому способен прогнозировать его поведение, которое, как полагает А, будет зеркальным. Это приводит к осознанию им риска предательства со стороны В. Таким образом: (1) предательство оказывается оптимальным ходом в случае, если партнер решит давать показания, поскольку гарантирует А защиту от максимального срока, дело кончается средним; (2) если же партнер внезапно решит молчать, то для А разыгрывается самый удачный первый сценарий – он обретает свободу, что очевидно предпочтительнее минимального срока заключения, который бы он получил, будучи «солидарным» с партнером.

Однако в случае увеличения числа итераций («повторяющаяся дилемма заключенного») наблюдается иная картина. Здесь в ход вступают различные стратегии поведения (взаимодействия между игроками), среди которых наиболее показательными являются т. н. «всегда предавай» («AllD»), «всегда сотрудничай/дурак/простофиля» («AllC»), «око за око» («TFT») [6], «прощающая/щедрая “око за око”» («GTFT») [12], а также «Павлов» («Pavlov») [13]. Смысл стратегии «всегда предавай» понятен из названия, как и «всегда сотрудничай». Смысл «око за око» сводился к тому, чтобы начинать с сотрудничества, а затем «отзеркалить» ход оппонента, т. е. переключиться на предательство, если тот предал, или остаться в рамках сотрудничества, если оппонент ответил «добром на добро». «Прощающая “око за око”» воспроизводит логику предыдущей с тем важным изменением, что один игрок с некоторой вероятностью способен переключиться на сотрудничество даже после предательства

другого игрока. «Павлов» же действует так: в случае, если результатом хода игрока будет T или R, следующий ход будет таким же, какой повлек за собой упомянутые T или R; в случае, если итогом имеем P или S, поведение необходимо изменить на противоположное. Иными словами, поведение будет оставаться прежним, пока оно дает позитивный результат (T или R).

Условия, в которых можно будет наиболее адекватно оценить эффективность указанных стратегий, помимо n-ого, желательного большего (в разумных пределах) числа итераций, также должны включать в себя требование к участникам придерживаться разных вариантов взаимоотношений с окружением. В результате ситуация приобретает следующий вид. «Всегда предавай» безусловно выигрывает (достигает T – максимально возможного позитивного балла) у «простофили» (S – «ничего»). В случае взаимодействия с «око за око», «предатель» вновь оказывается успешен, правда, в ощутимо меньшей степени, поскольку максимальный балл он получает лишь в первой итерации, а в последующих их взаимодействие строится так, что каждый получает P (defect – defect). Поэтому, чтобы быть успешной, «око за око» необходимо взаимодействовать со стратегиями, предполагающими реципрокность или безусловное сотрудничество – например, с такой же «око за око» или с «простофилей», – поскольку в этом случае перманентно будет разыгрываться сценарий R (cooperate – cooperate), награду получают оба.

Однако у этой стратегии есть существенный недостаток. Если допустить возможность непредвиденного сбоя,

«случайного предательства» со стороны одной из играющих друг с другом «око за око», её ригидность, выражающаяся в императиве наказания за «проступок», чревата созданием замкнутого круга взаимных предательств, т. е. вырождением сценария R в P. Преодолеть это неприятное обстоятельство оказывается возможным в рамках «прощающей “око за око”», с некоторой вероятностью «закрывающей глаза» на единичную оплошность другого игрока и позволяющей существенно снизить потери от произошедшего «недоразумения».

Таким образом, альянс между «простофилей», «око за око» и «прощающей “око за око”» оказывается продуктивным, поскольку в значительном большинстве (или во всех, если мы не допускаем возможности «ошибки») случаев каждый получает награду (R). «Всегда сотрудничай» является необходимым условием для обогащения баллового фонда «око за око», и с обеими этими стратегиями прекрасно взаимодействует «прощающая», оказывающаяся, ко всему прочему, более эффективной, чем её предшественница. Но ещё лучше работает «Павлов», поскольку эта стратегия способна к увеличению своего баллового фонда за счет «простофили», из которой «Павлов» будет всегда выжимать позитивный максимум (T). Однако камнем преткновения для этой стратегии оказывается «всегда предавай»: подчиняясь своей внутренней логике, «Павлов» вынужден постоянно переключать режимы «сотрудничества» и «предательства», в результате чего «всегда предавай» быстро обогащается через получение максимальных баллов, тогда как эта стратегия в одних случаях извлекает

минимум, в других – остается ни с чем. Поэтому для её эффективного функционирования необходимо свести влияние «предателя» к нулю.

В целом, в исключении «всегда предавай» заинтересована каждая из названных стратегий. Более того, «предатель» не нужен и самому «предателю», т. к. единственный сценарий, который может быть с ним разыгран, это Р с его минимальным баллом. Самый действенный способ справиться с этой стратегией – это «выключить» её из игры, т. е. прекратить играть с игроками-«предателями», тем самым лишив их любой возможности заработать хоть сколько-нибудь баллов [11].

Осталось выяснить, что это даёт в контексте проблемы рациональности и труда. Думается, имеет смысл попытаться интерпретировать ситуацию, в которой оказывается индивид, вовлечённый в ту или иную «рабочую» деятельность, в терминах и в логике элементов теории игр, совмещая последнюю с представлением об аксиологической обусловленности «рационального». Следует выяснить, насколько вообще и в каком смысле можно счесть его поведение рациональным, и какие именно поведенческие стратегии задействованы или являются хотя бы пригодными для описания происходящего.

Считаем, что аксиологическая сеть, внутри которой рациональность приобретает предметные черты, превращаясь из абстракции во что-то конкретное и «схватываемое», тем самым утрачивая свою превратно понимаемую «объективность», непосредственно завязана на мотивации индивида. Иными словами, цель-аксиома, задающая «тон» аксиологической сети, соот-

носима с ведущим мотивом деятельности индивида, который к тому же в той или иной степени осознается им как фундирующий его собственное бытие. Таким образом, если речь идёт о приоритете внешних мотивов деятельности (заработная плата), именно этот момент будет обуславливать аксиологическое измерение ситуации, и именно от него следует двигаться, говоря о рациональном или иррациональном поведении индивида. Всё это сопряжено с фактом существования второй стороны, а именно того, кто или что выступает в качестве организатора производства и, что наиболее важно в данном случае, источника удовлетворения внешнего мотива участника деятельности. В результате получаем двух игроков, взаимодействующих друг с другом. Это является достаточным основанием для интерпретации и исходным пунктом игры.

Одна из вероятных (при этом, разумеется, «идеализированных») ситуаций может выглядеть следующим образом. Индивид, мотивированный в своей «рабочей» деятельности материальным вознаграждением в виде заработной платы (игрок № 1) взаимодействует с организатором производства, целью которого является извлечение прибыли (игрок № 2). В известном смысле при всей противоположности интересов участников (увеличение з/п против увеличения прибыли, т. е. понижения з/п) игровое поле здесь является общим. Предположим также, что первый игрок вмещаем в степени, достаточной для осознания не только собственного интереса, но и интереса второго игрока. В случае, если, по его мнению, он достаточно усерден в работе и при этом находит получаемое

вознаграждение соответствующим его трудовым усилиям, он вполне может интерпретировать ситуацию как разворачивание сценария R (cooperate – cooperate). Если же первый игрок находит вознаграждение недостаточным, возможно разворачивание двух других сценариев: это P (defect – defect), когда, например, индивид отвечает на низкую з/п работой «спустя рукава», и сценарий S – T (cooperate – defect), когда он убежден, что трудится честно, однако организатор производства вместо того, чтобы дать заслуженное и достойное вознаграждение, лишь цинично на нём наживается. Возможна и обратная ситуация, T – S (defect – cooperate), когда игрок №1 получает и согласен получать вознаграждение, которое сам он считает неоправданно завышенным, etc.

Указанные варианты восприятия ситуации будут теми исходными точками (свершившейся первой итерацией в каждом случае), от которых становится возможным вести разговор о стратегиях взаимодействия игроков. Если первый игрок начинает с «сотрудничества», очевидно, что он использует одну из четырех названных стратегий, за исключением «всегда предавай». Чтобы выяснить, какую именно, необходимо проследить за дальнейшими итерациями и осуществляемой игроком корректировкой собственного поведения (или отсутствием таковой). Предположим, что ситуация (с позиции первого игрока) разворачивается так: в некий момент времени, до которого взаимоотношения строились по сценарию обоюдной награды (R), второй игрок поддается искушению и пренебрегает интересами первого игрока для максимального извлече-

ния собственной прибыли, несмотря на его «сотрудничающее» поведение, т. е. разыгрывается сценарий S – T. Показательным будет именно новый ход: в случае, если после «предательства» игрок №1 по прежнему готов «сотрудничать» (= честно работать на того же организатора), первый игрок использует либо «всегда сотрудничай», что более вероятно, либо, что менее вероятно, «прощающую “око за око”». Последующие итерации должны нас в этом убедить. Если сценарий S – T **начинает** разыгрываться перманентно, игрок № 1 – «простофиля», поскольку другая названная стратегия может «простить» лишь с определенной (довольно скромной) вероятностью лишь единичную оплошность. В случае если индивид сразу же переключается на «предательство», он играет либо «око за око» (второй её вариант также вероятен), либо «Павлова».

Как было сказано выше, оценить рациональность или нерациональность действий игрока можно только в рамках аксиологической сети, завязанной на ведущем (здесь – внешнем) мотиве деятельности. Поэтому очевидно, что, если индивид хочет получить искомое (достойное вознаграждение), играть с «предателем» (предположим, что игрок № 2 переключился на использование этой стратегии; впрочем, это относительно несложно проверить) «простофиле» будет самым плохим вариантом. Немногом лучше сработает и «Павлов». Предпочтительными вариантами будут «око за око» (в случае, если мы выключаем опцию «замкнутого круга») и «прощающая “око за око”» (если опция активна). «Идеальным» решением для «честного» или «условно-честного» первого игрока будет

прекратить игру со вторым и найти для взаимодействия какого-нибудь «третьего», исповедующего стратегии, в той или иной степени ориентированные на сотрудничество. Иными словами, если индивид центрирован на денежном вознаграждении, продолжать работать в полную силу на организатора производства, который не предоставляет такое вознаграждение, нерационально. Либо следует работать «с прохладцей», т. е. в большей степени имитировать деятельность, тем самым «компенсируя» недостаток вознаграждения («око за око»), либо разорвать трудовые отношения с этим организатором и перейти на другую, удовлетворяющую критериям работу (в «идеальной» ситуации этот вариант будет наиболее выигрышным = рациональным). Чередовать «рабочее рвение» и усердие с более или менее выраженной профанацией труда, что «обязан» будет делать индивид, действующий в логике «Павлова», мало того что не принесет значимого результата (минимальный выигрыш будет доступен только за счёт безделья на работе; в случае же честной работы выигрыша не будет вообще), но и, скорее всего, повлечёт за собой, если представить ситуацию «посюсторонней», большие психические и физические затраты со стороны индивида.

Теперь посмотрим, как будет выглядеть ситуация в ином аксиологическом измерении, заданном теперь уже внутренним мотивом, при котором деятельность выступает как цель сама по себе. Не вызывает сомнений, что сами стратегии, их приоритетность друг относительно друга останутся прежними: «око за око», например, всегда эффективнее «простофили». Однако

смена мотива разительно преобразует внешнее впечатление от происходящего. Здесь игрок № 1 (обозначим его как 1') – индивид, заинтересованный в самой деятельности и ожидающий от её организатора необходимых условий, материальных и временных, для полноценного её осуществления. Игрок № 2 (2') – тот, кто может обеспечивать или не обеспечивать саму деятельность и условия, в которых она осуществляется.

Поскольку для 1' преобладает внутренний мотив, постольку его наблюдаемое поведение будет заметно отличаться от поведения внешне мотивированного 1. Осмысленно говорить о рациональности и нерациональности поведения 1' можно только в том случае, если описание будет осуществляться на основе именно им «сконструированного» аксиологического измерения, которое во многом не будет совпадать с измерением 1. Иными словами, то поведение, которое можно было бы считать рациональным для 1, совсем не обязательно будет является таковым для 1'. Например, для 1' вполне допустима ситуация, при которой индивид предпочитает «творческую», и, главное, «интересную» для него, но относительно низкооплачиваемую работу «технической», «неинтересной» и высокооплачиваемой, т. к. его мотив совпадает с деятельностью (именно в этой конкретной деятельности он и находит смысл ею же заниматься). Такое его решение в целом будет рациональным, что невозможно для 1. Поэтому, говоря о рациональности, следует говорить именно о рациональности действий индивида «внутри ситуации», т. е. о том, насколько эффективна используемая им стратегия поведения

для достижения им же поставленной цели, а не о некоей абстрактной рациональности, рациональности «вообще», каким-то образом задающей саму цель.

Вот ещё один пример, демонстрирующий внешнее различие поведения 1 и 1' при реализации одинаковых стратегий. «Око за око» в случае предательства со стороны организатора (2 и 2') предполагает для 1 и 1' в качестве рационального решения работу «спустя рукава». В первом случае буквально это и происходит – 1 может стараться занять своё время чем угодно, кроме предполагающейся деятельности. Во втором случае ситуация выглядит иначе: 1' может продолжить заниматься основной деятельностью как бы «вопреки», пренебрегая, например, бессмысленной с его точки зрения бумажной работой, навязываемой организатором. И для 1, и для 1' лучшим решением в «идеальной» ситуации будет играть с другим игроком (допустим, 3 и 3' соответственно), однако (и это внутреннее, «скрытое» различие), поступая так, 1 руководствуется сообщением величины вознаграждения, а 1' – богатством содержательной стороны деятельности.

В известном смысле субъективность рациональности – факт, с которым сложно спорить [4, с. 219–221]. Действительно, это напрямую вытекает из представлений о логике конструирования и функционирования семантико-аксиологических сетей / измерений, etc. Однако считаем, что основания для тотальной элиминации реальной объективности нет. Другими словами, её действие вполне ощутимо, когда ставится задача выяснить, насколько цель-аксиома соответствует самой себе или, иначе, насколько

тождественен мотив. Является ли, например, желание материального вознаграждения тем, что действительно толкает индивида к действиям, или такая мотивация иллюзорна. Во всяком случае, этот момент может быть подвергнут хотя бы косвенной проверке.

Если внешне мотивированный индивид занят деятельностью, воспроизводимым результатом которой вовсе не является обретение им искомого, возможны следующие варианты: первый – он нерационален в своих действиях (использует неэффективные в имеющейся ситуации стратегии, в т. ч. не переходит к поиску другого игрока); второй – заявленная им мотивация не соответствует действительности (он «ищет» вовсе не то, о чём сообщает, допустим, публично); третий – индивид рационализирует собственную иррациональность, «безосновательно» объявляя полученный результат именно тем, которого он и хотел достичь; четвертый – действительно существуют объективные обстоятельства, не позволяющие рационально действующему индивиду обрести искомое. Думается, что со всеми этими вариантами можно в той или иной степени эффективно работать в рамках их верификации и/или фальсификации. Метод проверки первого варианта кажется вполне ясным, поэтому обратим внимание, например, на третий. Факт искусственной рационализации иррационального в том виде, в котором он здесь представлен, можно попытаться установить через сравнение стратегий и результатов индивидов, имеющих аналогичную мотивацию и несение полученных данных с чем-то вроде «показателей по отрасли» (при всей условности последних). Во вся-

ком случае, это может быть одним из способов, и сама проблема требует отдельного разговора.

Касаемо проверки внутренней мотивации индивида, исходя из предположения, что интериоризация мотива деятельности (сдвиг мотива на цель) может быть осуществлена только при условии определенного уровня богатства её содержательной стороны [1, с. 82, 160]. Поэтому для того, чтобы выяснить, является ли мотив «внутренним», рассматривается ли индивидом деятельность, в которую он вовлечён, как самоцель, необходимо понять, удовлетворяет ли деятельность названному критерию. Если нет – все последующие вопросы окажутся, скорее всего, ненужными. Если да – в силу вступает проверка какого-то одного из приведенных выше вариантов или всех сразу.

В рамках такого понимания рациональности возможной оказывается «обратная интерпретация» поведения индивида, позволяющая определить, в рамках какой аксиологической сети (и цели-аксиомы соответственно) действия индивида могут быть сочтены рациональными или иррациональными. При наличии достаточного уровня рефлексии анализ его собственных стратегий поведения и результатов деятельности даёт основания определить, каково «реальное» аксиологическое измерение, в котором он движется. Иначе говоря, становится понятным характер мотивации индивида безотносительно того, является ли она «добровольной» или «вынужденной».

Последний момент, о котором хотелось бы упомянуть, это метаигровая модель деятельности / рационально-

сти индивида. Сам вопрос очень сложен, и здесь ограничимся лишь короткими замечаниями общего характера. Сколь многообразна его жизнь, столь же многообразен набор деятельностей, в которые он вовлечен. Дело в том, что в каждой этой деятельности может реализовываться своя рациональность, поскольку мотивации индивида, обуславливающие его поведение в разных ситуациях, могут частично или полностью не совпадать между собой. Например, вполне вероятна ситуация, когда индивид пользуется или вынужден пользоваться отличными друг от друга аксиологическими сетями и следовать разным поведенческим стратегиям в рабочем и семейном «срезах» своей жизни, которые, ко всему прочему, вносят друг в друга заметные коррективы (допустим, «семья» требует «теплого участия», выражающегося в том числе и в перераспределениях временного ресурса в свою пользу, что зачастую оказывается возможным только посредством «жертв» за счёт карьеры, etc.). Индивид вынужден совмещать несколько деятельностей, а делать это весьма затруднительно. Точнее говоря, индивид вынужден играть сразу в несколько игр, «правила» которых могут находиться во взаимном противоречии и, соответственно, реализовывать одновременно несколько в большей или меньшей степени отрицающих друг друга поведенческих стратегий. Поскольку реализовывать их в «чистом» виде оказывается невозможным, индивид идёт на компромисс. В результате того, что игры «накладываются» друг на друга, возникает метаигра, продуцирующая уже свою, особую метарациональность. Этот аспект необходимо иметь в виду при комплекс-

ном анализе проблемы деятельности индивида, его рациональности и стратегий поведения, поскольку он способен оказать существенное влияние на интерпретацию результатов. Вопрос же о том, насколько вообще возможно эффективное действие в рамках метаигры, вероятно, является тождественным вопросу, насколько «иррациональна» имеющаяся рациональность.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Леонтьев А.Н. Деятельность, сознание, личность. М.: Смысл, 2004. 353 с.
2. Ролз Дж. Теория справедливости. Новосибирск: Новосибирский государственный университет, 1995. 535 с.
3. Смит А. Исследование о природе и причинах богатства народов. М.: Соцэкгиз, 1962. 688 с.
4. Эльстер Ю. Объяснение социального поведения: ещё раз об основах социальных наук. М.: Высшая школа экономики, 2011. 472 с.
5. Adorno T. The Stars Down to Earth and Other Essays on the Irrational in Culture 2nd ed. London: Routledge, 2001. 256 p.
6. Axelrod R. The Evolution of Cooperation. New York: Basic Books, 2006. 264 p.
7. Baker G. The Harmony of Interests Revisited [Электронный ресурс]. URL: [http://politics.as.nyu.edu/docs/IO/4756/baker\\_chap1.pdf](http://politics.as.nyu.edu/docs/IO/4756/baker_chap1.pdf) (дата обращения: 22.06.2015).
8. Braverman H. Labor and Monopoly Capital: The Degradation of Work in the Twentieth Century. New York: Monthly Review Press, 1998. 465 p.
9. Buchanan J.M., Tullock G. The Calculus of Consent: Logical Foundations of Constitutional Democracy [Электронный ресурс]. URL: [http://files.libertyfund.org/files/1063/Buchanan\\_0102-03\\_EBk\\_v6.0.pdf](http://files.libertyfund.org/files/1063/Buchanan_0102-03_EBk_v6.0.pdf) (дата обращения: 11.05.2015).
10. Hofstadter D. Metamagical themas: questing for the essence of mind and pattern. New York: Basic Books, 1985. 852 p.
11. Kitcher P. The evolution of human altruism // Journal of Philosophy. 1993. No. 60 (10). Pp. 497–516.
12. Komorita S., Sheposh J., Braver S. Power, the use of power, and cooperative choice I a two-person game // Journal of Personality and Social Psychology. 1968. Vol. 8. Pp. 134–142.
13. Kraines D., Kraines V. Pavlov and the Prisoner's Dilemma // Theory and Decision. 1989. No. 26 (1). Pp. 47–79.
14. Poundstone W. Prisoner's Dilemma: John von Neumann, Game Theory, and the Puzzle of the Bomb. Oxford: Oxford University Press, 1992. 290 p.

#### REFERENCES:

1. Leont'ev A.N. Deyatel'nost', soznanie, lichnost' [Activity, consciousness, personality]. M., Smysl, 2004. 353 p.
2. Rawls John. Teoriya spravedlivosti [A Theory of Justice]. Novosibirsk, Novosibirsky gosydarstvennyi universitet, 1995. 535 p.
3. Smit A. Issledovanie o prirode i prichinakh bogatstva narodov [An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations]. M., Sotsekgiz, 1962. 688 p.
4. El'ster Yu. Ob'yasnenie sotsial'nogo povedeniya: eshche raz ob osnovakh sotsial'nykh nauk. [The Explanation of Social Behavior: One More Time about the Basics of Social Sciences]. M.: Higher school of Economics, 2011. 472 p.
5. Adorno T. The Stars Down to Earth and Other Essays on the Irrational in Culture 2nd ed. London: Routledge, 2001. 256 p.

6. Axelrod R. The Evolution of Cooperation. New York: Basic Books, 2006. 264 p.
7. Baker G. The Harmony of Interests Revisited [Electronic source]. URL: [http://politics.as.nyu.edu/docs/IO/4756/baker\\_chap1.pdf](http://politics.as.nyu.edu/docs/IO/4756/baker_chap1.pdf) (request date 22.06.2015).
8. Braverman H. Labor and Monopoly Capital: The Degradation of Work in the Twentieth Century. New York: Monthly Review Press, 1998. 465 p.
9. Buchanan J.M., Tullock G. The Calculus of Consent: Logical Foundations of Constitutional Democracy [Electronic source]. URL: [http://files.libertyfund.org/files/1063/Buchanan\\_0102-03\\_EBk\\_v6.0.pdf](http://files.libertyfund.org/files/1063/Buchanan_0102-03_EBk_v6.0.pdf) (request date 11.05.2015).
10. Hofstadter D. Metamagical Themas: Questing for the Essence of Mind and Pattern. New York: Basic Books, 1985. 852 p.
11. Kitcher P. The evolution of human altruism // Journal of Philosophy. 1993. No 60 (10). Pp. 497–516.
12. Komorita S., Sheposh J., Braver S. Power, the use of power, and cooperative choice I a two-person game // Journal of Personality and Social Psychology. 1968. Vol. 8. Pp. 134–142.
13. Kraines D., Kraines V. Pavlov and the Prisoner's Dilemma // Theory and Decision. 1989. No. 26 (1). Pp. 47–79.
14. Poundstone W. Prisoner's Dilemma: John von Neumann, Game Theory, and the Puzzle of the Bomb. Oxford: Oxford University Press, 1992. 290 p.

---

#### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

*Буренков Сергей Владимирович* – старший преподаватель кафедры философии Московского государственного областного университета;  
e-mail: [sergeivburenkov@gmail.com](mailto:sergeivburenkov@gmail.com)

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

*Sergey Burenkov* – Senior Lecturer at the Department of Philosophy at Moscow Region State University;  
e-mail: [sergeivburenkov@gmail.com](mailto:sergeivburenkov@gmail.com)

---

#### ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА

*Буренков С.В.* Труд, рациональность, игры // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. 2017. № 1. С. 15-27.  
DOI: 10.18384/2310-7227-2017-1-15-27

#### CORRECT REFERENCE

*S. Burenkov* Labor, Rationality, Games // Bulletin of Moscow Region State University. Series: Philosophy, 2017, no. 1, pp. 15-27.  
DOI: 10.18384/2310-7227-2017-1-15-27