

А.Ю. Гусева, А.Н. Ирецкий

**К ВОПРОСУ ОБ ЭТОЛОГИЧЕСКИХ ХАРАКТЕРИСТИКАХ
КРЕАТИВНОСТИ СОЦИУМА**

A.Yu. Guseva, A.N. Iretzki

**THE PROBLEMS OF ETHOLOGICAL CHARACTERISTICS
ON SOCIAL AND INDIVIDUAL CREATIVITIES LEVELS**

Статья посвящена анализу креативных способностей Homo Sapiens и ограничений, налагаемых на них психофизиологией и социальностью человека. На историческом материале рассмотрена взаимосвязь креативного потенциала социума и способов коммуникации, способов защиты интеллектуальной собственности. Также раскрыта взаимосвязь феномена игр и креативности социума и составляющих его индивидов.

In this article, we analyze creative abilities of Homo Sapiens and restrictions that psychophysiological and social factors pose on them.

Basing our research on historical material we inspect cross-connections between the society's creative abilities, communications and the defences of intellectual property. We also show the connection between play/game, society's creativity and individuals. In analysis we try to use ethological methods correctly for the first time in human science.

Этология как наука

Этология (от греч. *ēthos* – характер, нрав и *logos* – учение) в последней трети XX в. явилась одной из наиболее активно развивающихся дисциплин о человеке. Традиционно этология определяется как биологическая дисциплина о поведении животного в его естественном окружении [Крушинский, 1978]. Термин «этология» был введен в 1859 г. французским зоологом И. Жоффруа Сент-Илером для указания на то, что существует необходимость изучения видоспецифических особенностей поведения животного. Затем, благодаря исследованиям К. Лоренца и Н. Тинбергена, этология приобрела статус науки о способах организации сообществ и коммуникации животных. К середине XX в. была осознана также необходимость этологического изучения человека. Этология человека стала непосредственным продолжением и развитием идей Ч. Дарвина, создателя классического труда «Выражение эмоций у человека и животных», заложившего фундамент изучения биологических основ поведения человека. При всей неоднозначности современных взглядов на эволюционную теорию невозможно не признать ее значение в развитии рационального, собственно человеческого, отношения к миру. В таком контексте этология человека не может считаться чем-то унижительным для человеческого общества, поскольку подход к человеку как представителю биологического вида *Homo Sapiens* не унижает человеческое достоинство, а скорее, наоборот, позволяет по-

новому увидеть наши возможности. Знание этологических характеристик нашего собственного вида открывает новые аспекты исследования для социальной экологии.

Методологические принципы этологического научного исследования

По словам К. Лоренца, не следует пытаться «подправить природу с помощью художественных вольностей» [Лоренц, 1978]. Теоретические построения, относящиеся к «науке» в современном понимании, могут быть по-разному сформулированы, но при этом утверждения остаются идентичны по содержанию. Научные истины всегда имеют ограниченную область применения. Границы области, где теоретическая модель состоятельна, отмечены разного рода парадоксами. Миф, в отличие от собственно научной теории, с равным успехом «может объяснить все», а область его применимости безгранична. Любое «исключение» из мифологической теории всегда легко «рационально объяснить» посредством подмены значений терминов или рассуждением с логическим порочным кругом. Наукообразный миф, изложенный с помощью синонимов, легко превращается в пародию на научный текст. Этологический анализ, в отличие от подобного изложения, разумеется, имеет серьезные ограничения и не может дать решения всех проблем, поскольку не является «общей теорией всего».

Нас интересует вопрос о причинах остановок и регресса культур и цивилизаций. Для ответа на него необходимы предварительные методологические замечания. Первое: известно, что попытки определить базисные понятия исчерпывающим образом малопродуктивны, однако возможен дефиниенс. М. Минский заметил, что если верить авторам учебников биологии, то из числа живых объектов придется исключить мулов или же признать живыми, например, сосиски [Минский, 1970]. «Культура» принята нами как условная оппозиция к «природе». В реальности абстрактная «культура» дана лишь в конкретных воплощениях. Именно эти воплощения будем называть «культурами». Под «цивилизацией» мы предлагаем понимать технологическую сторону культуры. Второе: «естественная», или «имманентная», метрика состояний большой системы задается пороговыми значениями чувствительности у собственных систем оптимизации (авторегуляции). «Подпороговые» различия между явлениями «не читаются» системой, они как бы не существуют. Этим объясняется известный факт: явление, расцениваемое как болезненное в одной системе, может оказаться совершенно «нормальным» или даже незаметным в другой. Собственная метрика каждой культуры задана собственной шкалой «ценностей» и «негативных ценностей» («антиценностей»).

Этологическая характеристика роли креативной игры в культуре

В разных человеческих культурах опасность остановки развития определяется универсальными психобиологическими и этологическими характеристиками вида *Homo Sapiens*. Иначе, для понимания причин стагнации следует отыскать те элементы (или условия) воспроизведения и развития сообщества и при-

сущей ему культуры, которые начали неблагоприятно сказываться на биологической природе людей, составляющих конкретный социум – древний или современный.

В связи с экспансией телевидения, компьютеров, Интернета в последние годы появляются полярные оценки перспектив современной цивилизации. Одни исследователи говорят о различных благах постиндустриального глобального хозяйства, об открывающихся широких возможностях обмена культурными и технологическими достижениями в глобальном масштабе. Другие справедливо указывают на инфантильный и агрессивный характер поп-культурной продукции, распространяемой средствами масс-медиа, указывают на угрозу традиционным культурным ценностям со стороны стандартизованных продуктов-суррогатов, рассуждают о возможном снижении творческого потенциала людей.

Сегодня довольно часто у студентов и школьников возникает стойкая иллюзия, что «в Сети все уже есть, придумывать ничего не надо», что для решения любой проблемы требуется только покопаться в Интернете в поисках готового, стандартного рецепта. Можно оказаться вполне успешным студентом, претендовать на академические успехи и даже на оригинальность, будучи лишь удачливым ловцом чужих идей из глобальной сети. Преподаватели высших учебных заведений и гимназий все чаще получают рефераты и курсовые работы, «скачанные» из Интернета¹. Едва ли подобный путь развития индивидуальных способностей человека приведет к проявлению и раскрытию ярких талантов [Ирецкий, 1997].

Но что будет, если это направление развития индивидуальных способностей станет доминирующим в обществе? Чтобы ответить на этот вопрос, следует изучить воздействие виртуальной реальности на психику. Это направление сегодня активно разрабатывается², но далеко не всегда исследователи оказываются компетентными и непредвзятыми в таком актуальном вопросе, как влияние на детей и подростков компьютерных игр. Для выяснения того, как такие

¹ Более того, сегодня на этой волне даже в научных статьях оказываются позволительны прямые цитаты из чужих научных работ без указания автора и публикации, что является нарушением авторского права. Пример: З.Е. Дорофеева и Ю.В. Сазонова в статье «Игрушка в жизни студента» («Социс», 2002, № 6, с. 143 – 146) приводят обширную цитату из работы А.Ю. Гусевой («Эстетика игрушки как феномена массовой культуры»). Автореф. дисс. на соискание ученой степени канд. филос. наук. СПб., 2001), совершенно не утруждая себя кавычками и тем более ссылкой.

² Например: *Хоружий С.С.* Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности// Вопросы философии, 1997, № 6; *Носов Н.А.* Виртуальная реальность// Вопросы философии, 1999, № 10; *Носов Н.А.* Виртуальная психология. М., 2000; *Таратута Е.Е.* Социальный смысл виртуальной реальности. Автореф. дисс. на соискание ученой степени канд. филос. наук. СПб., 2003; *Прилукова Е.Г.* Теле-виртуальная реальность: гносеологический аспект. Автореф. дисс. на соискание ученой степени канд. филос. наук. Магнитогорск, 1999; *Воронов А.И.* Философский анализ понятия «Виртуальная реальность». Автореф. дисс. на соискание ученой степени канд. филос. наук. СПб., 1999, и др.

игры влияют на детскую и юношескую психику и на творческие задатки, сначала следует решить более общий вопрос о функциях игры в культуре.

Й. Хейзинга утверждал, что только *Homo Ludens*, «Человек Играющий», является творцом культуры [Хейзинга, 2001]. Этот тезис стал «общим местом» современной культурологии и философии культуры. Отсюда логически следует вывод, что любая культура и ее внутренние процессы могут быть адекватно исследованы и описаны в терминах, используемых для анализа «игры». Но утверждение, что любая игра относится к феноменам «культуры» в принятом нами понимании, представляется нам неточным, поскольку тогда придется согласиться и с тем, что «играть» способны только особи вида «Homo». Ведь у большинства видов высших позвоночных также проявляются как игры, так и соответствующая им «потребность в игре», но у других видов они сохраняются только до полового метаморфоза, а затем затухают [Ирецкий, 1999]. Специфика «биологической потребности в играх» (эндогенного побуждения к играм) у вида *Homo Sapiens* в том, что у части популяции потребность в игре сохраняется не до полового метаморфоза, как у большинства других видов высших позвоночных, а до позднего возраста. Именно потребность и способность генерировать и запечатлеть новые варианты поведения, существующая у некоторых людей даже в старости (т.е. при наличии значительного своего и заимствованного опыта), позволили человечеству выйти из «плоскости» чисто биологического существования в «пространство» техногенеза и культурогенеза [Гусева, 1999; Ирецкий, 1999].

В этологии предложена следующая телеономная классификация игр (исходящая из назначения различаемых типов):

- 1) имитационные игры (в ходе таких игр происходит закрепление (импринтинг) вариантов поведения, накопленных популяцией);
- 2) конкурентные игры (в ходе таких игр происходит освоение приемов поведения в социальной иерархии);
- 3) креативные игры (в ходе таких игр происходит создание, апробация и закрепление (импринтинг) новых для особи и популяции вариантов поведения).

У вида *Homo Sapiens* существуют все указанные типы игр, но с одним дополнением: 4) азартные игры, которые существуют и воспроизводятся культурой исключительно ради удовлетворения биологически детерминированной «базальной потребности в игре» вне всякого «полезного» результата. Примером такой игры может быть поведение футбольного фаната, который «фанатеет» не ради каких-то целей, а просто потому, что ему это нравится, а также разнообразные игры, предлагаемые в центрах игровых автоматов и казино (если сохраняется мотивация: «Ведь мы играем не для денег, а лишь бы вечность проводить»).

Разные культуры воспроизводят несовпадающие между собой игры: в одних культивируется больше креативных игр, в других явно доминируют игры азартные и конкурентные у взрослых и игры имитационные и конкурентные у детей. В сообществах, где доминируют имитационные, конкурентные и азарт-

ные игры, особи лишены собственного креативного опыта. Эти социумы отличаются пониженной адаптивностью в нестационарных условиях, из-за чего обречены на превращение в реликт [Гусева, 2002; Данфельд, 2002].

Дело в том, что действия, существующие и расцениваемые первоначально как «игра», в ходе эволюции социума постепенно превращаются в рутинный ритуал. Тогда же происходит трансформация отношений к одним и тем же действиям: вместо творческой радости появляется «звериная серьезность» (Тимофеев-Ресовский), и тогда уже невозможно говорить о свободной игре и творчестве. Табуируются свободные высказывания и любые отступления от писанных и неписанных правил. Так, когда условные правила становятся неприкосновенными и не подлежащими критике, умирают научные школы, даже обладавшие поначалу высоким творческим потенциалом. Растет число людей, строго хранящих (охраняющих!) священную территорию того, что поначалу было свободной игрой. Пример такого разобщения между «детской игрой» и «серьезной взрослой жизнью» предьявляет история и археология инков. Известно, что техника инков обходилась без колеса, и потому многие проблемы строительной и транспортной техники решались с большим трудом. При этом изображения Солнца-колеса были у всех на глазах – при раскопках инкских поселений обнаружены детские игрушки в форме тележки на четырех колесах. Скорее всего, детям еще позволительно было играть с изображением объекта поклонения, а вот для взрослых это было уже недопустимо.

Таким образом, этнологический анализ игры позволяет разделить конкретные культуры (или фазы существования одной исторической культуры) на «эволюционирующие» и «самовоспроизводящиеся» (т.е. «радикально-консервативные»). Возможность эволюции сохраняется для культуры только в пространстве свободной творческой игры, которая распространяется на все сферы человеческой активности – науку, технику, искусство, ремесло и спорт.

Письменность, наука и технология в креативности социума

Известное условие, которое значительно способствует замедлению технологической эволюции человеческих сообществ - малочисленность групп в сочетании с их изоляцией. Тогда возможна не только полная остановка собственного развития, но даже регресс. Так, техника и культура аборигенов Австралии регрессировала ниже исходного уровня и затем оставалась неизменной больше тысячелетия. Первые люди, высадившиеся на побережье австралийского континента, были умелыми мореходами, могли строить суда, были способны пересекать океаны, имели прирученных животных, в частности, собак (одичавшие потомки этих собак – собаки динго). Новый континент первооткрывателям показался, наверное, раем. Отсутствовали сухопутные хищники, опасные для человека. Сумчатые млекопитающие, в силу слабого развития мозга, становились легкой добычей для охотников. Сложные («высокотехнологичные») варианты ремесла и охоты, разведение домашних животных, мореплавание и морское рыболовство – все это оказалось лишним, чрезмерно трудоемким, и трудовые на-

выки и знания были утеряны безвозвратно. Древний человек начал заселять Австралию, применяя все более примитивную технику охоты и собирательства. Затем разразилась антропогенная экологическая катастрофа в масштабах целого континента. Австралийские аборигены широко применяли охоту с использованием палов – поджигали леса, кустарниковые заросли и травы, обилие белковой пищи способствовало размножению и расселению. Сначала численность популяции людей быстро увеличивалась. В итоге снизилась биологическая продуктивность ландшафта, начались голод и сокращение численности людей, и на той же территории уже могли прокормиться только малочисленные группы. Каждая такая группа занимала громадную территорию, а при отсутствии развитых систем транспорта и связи контакты между группами были очень редкими. В итоге обмен технологическими открытиями нарушился, а голод, жизнь на грани простого выживания и изоляция обусловили остановку развития мелких человеческих сообществ в технологическом тупике. В данном случае экологические ограничения оказались ведущей причиной остановки в развитии доисторической австралийской протоцивилизации [Лоренц, 1998].

Уникальным технологическим и цивилизационным достижением северных народов Евразийского континента нужно считать domestикацию северного оленя. Некоторые народы Севера вплотную приблизились к созданию классового общества: наблюдалось имущественное расслоение, были созданы начала имущественного и торгового права. Однако имущественное и классовое расслоение, т.е. социальная эволюция, а позднее и развитие техники, рано прервались. Что было тому причиной? Максимальная численность оленьих стад оказалась ограниченной, но не продуктивностью ландшафтов и не собственно возможностями технологии, а отсутствием развитых систем счета голов скота. Каждый оленевод может пасти несколько сотен оленей, но следить за состоянием целого стада, не владея счетом, очень тяжело. Без пересчитывания нужно было не только «помнить в лицо» каждого оленя, но и замечать отсутствие хотя бы одного или нескольких. Небольшое стадо (до трех-четырех десятков животных) не вызывало значительных проблем. Но если оленей в стаде многие десятки или сотни, это тяжелая (или даже неразрешимая) задача для психики, провоцирующая длительную перегрузку оперативной памяти.

Создание первых классовых обществ и зарождение цивилизаций, где разделение труда и социальное расслоение не остановились на ранних стадиях, по времени совпадало с зарождением систем счета и письменности. Централизованный учет и контроль (пересчет) всего был присущ рабовладельческим цивилизациям-«мегамашинам» [Мамфорд, 2001] не меньше, чем при социализме³. Без развитых систем счета невозможны ни сбор налогов, ни планирование крупного строительства, ни распределение продуктов, обеспечивающих сохранение рабочей силы от голода и вымирания. В сохранении древнего рабовладельче-

³ В соответствии с афоризмом В.И. Ленина «Социализм – это учет и контроль».

ского «государства-мегамашины» группы профессионалов, владеющих секретами счета и письменности, так же незаменимы, как и профессиональные воины.

Поскольку числовой контроль за состоянием стада – необходимый компонент эффективной технологии, на фермах Америки и Австралии отдельные особи коров или свиней в стаде практически неразличимы, как и цыплята-бройлеры на птицефабрике. Еще в сороковые годы XX в. интенсивное животноводство пришло к стандартизации выращиваемых животных. Но даже в семидесятые годы XX в. советские журналисты в материалах о сельском хозяйстве умилялись словам, например, передовой доярки, что она всех своих коров любит и «каждую знает в лицо»... Другими словами, журналисты и идеологи насаждали глубоко регрессивные образы желаемого будущего и образцового настоящего. При «информационной перегрузке» человеческой психики, вызванной запоминанием индивидуальных особенностей каждого объекта, чрезвычайно мала вероятность оригинального творчества.

Истории известны и другие примеры остановки развития цивилизации в более позднее время, на более высоком уровне технологии. В Средние века и в начале эпохи Возрождения техника и технология европейских стран явно уступала по уровню развития технике и технологии Китая. Порох, бумага, книгопечатание, шелк, фарфор, многое другое – все это было заимствовано европейцами на столетия позже их появления в Китае. Даже ручная тележка-тачка с одним колесом стала известна в Китае почти на две тысячи лет раньше, чем аналогичное техническое решение в Европе. «Взлет» европейской техники XV-XVII вв. начинался с более низкого уровня, чем уровень, достигнутый в Китае. Но китайская техника остановилась в развитии. В чем причины расхождений в исторической судьбе? Традиционное марксистское объяснение таково: феодальные экономические отношения в Китае препятствовали созданию и освоению нововведений, надстройка тормозила развитие материально-технического базиса, а затем колониальная политика европейцев закрепила имевшееся технологическое отставание. Но почему те же феодальные и даже рабовладельческие экономические отношения не воспрепятствовали поразительному техническому прогрессу в глубокой древности?

Государства и империи Китая располагали универсальной иероглифической системой письменности, пригодной для использования носителями самых разных языков. Именно эта система смогла объединить весь дальневосточный регион в некое культурное целое. Но она требует гораздо больше труда и времени для полноценного освоения, чем европейские системы фонетической письменности. Поэтому книжная ученость в Китае и Японии была уделом немногих, причем каждый чиновник многократно сдавал грамматические экзамены. Так, даже в последней трети XX в. японские школьники завершали изучение собственной письменности только после 17-летнего возраста. Архаичность иероглифической письменности стала существенной предпосылкой для кризиса японской системы образования. Образование в древнем и средневековом Китае

получило рафинированно гуманитарную направленность, тогда как развитие математики, естественных и технических наук оказалось на далекой периферии культуры. Можно даже сказать, что развитие собственных идей в этих областях знания в Китае просто остановилось на многие столетия. Простейшие геометрические и арифметические подсчеты, не говоря о решении комбинаторных задач, в Китае прошлых веков были чрезвычайной редкостью. Напротив, старательно культивировалось строгое следование предписанным и опробованным образцам, что полностью соответствовало идеологии конфуцианства. Трудно создать систему, которая могла более успешно тормозить появление инноваций. А в Европе получили развитие система фонетического письма, книгопечатание, арабская (индийская) позиционная система записи чисел, а затем и буквенная символика в алгебре и других разделах математики. Все это создало благоприятные условия для того, чтобы математические и комбинаторные приемы стали достоянием большого числа людей, связанных с производством и конструированием. Распространение «европейской учености» в Китае и Японии после их отказа от самоизоляции сразу же спровоцировало появление собственных, чрезвычайно способных, инженеров, конструкторов, исследователей и теоретиков.

Отсюда следует вывод: пребывание культуры или цивилизации в технологическом тупике возможно по причине отсутствия общедоступных средств экономического накопления и хранения технических и математических знаний. Математика позволяет весьма экономно описывать и анализировать конструкции и процессы. Форма описания математических знаний и ее доступность может иметь ключевое значение в развитии технологий. Попробуйте возвести в квадрат трехзначное число, пользуясь латинской системой записи чисел. А если понадобится извлекать хотя бы кубические корни, то проблема делается для большинства наших образованных современников просто неразрешимой. Правда, в прошлом, до того как буквенная символика вошла в математические науки, все же находились люди, решавшие кубические уравнения, возможно, даже уравнения более высоких степеней. Но это требовало совершенно исключительных математических способностей и интуиции, и не могло быть явлением массовым. Итак, в торможении собственной технологической эволюции ограничения со стороны доступных «информационных технологий» могут играть определяющую роль.

Патентная система и «тихая катастрофа» советской цивилизации

Перед современными российскими исследователями неизбежно встает еще одна проблема – поиск содержательных процессуальных объяснений тому, что некоторые современные цивилизации отесняются на периферию и приближаются к «гибели». На наших глазах произошел закат такого социокультурного образования как «советская цивилизация». Наша чрезмерная погруженность в контекст этой цивилизации, историческая близость к подробностям и случайным деталям, вместе с сохранением и воспроизведением множества элементов уходящего образа социальной жизни еще препятствуют признанию факта кол-

лапса советской радикально-консервативной общественной «формации». Когда и по каким причинам произошла та «тихая катастрофа», которую большинство людей поначалу просто не заметили? Этот вопрос получил решение вместе с отысканием неочевидных причин технико-экономического «заката» СССР и социалистической системы. К началу 90-х годов в либеральной публицистике были растиражированы рассуждения о том, что разрушается «последняя империя», что Советский Союз ждет судьба Австро-Венгрии и Британской империи и что в современном мире такова судьба всех империй. Тогда, правда, встает вопрос о современном Китае, в границах которого успешно осуществляются многие принципы, обычно относимые к «имперским», и близкого конца таким «имперским тенденциям» пока не видно.

Выше уже говорилось, что технологический уровень во многих отраслях техники и ремесла в Китае превосходил уровень техники и ремесла в европейских странах до XVI–XVII вв. Затем произошло резкое ускорение эволюции европейской техники и европейской науки, а в XX в. в этот процесс оказался вовлечен уже весь цивилизованный мир. На наших глазах завершается глобализация научно-технологического развития человечества, но начало этому процессу было положено именно в Европе. Что отсутствовало в Китае, так же как и в тех странах европейского континента, где техническое совершенствование происходило замедленно либо наступала деградация?

Именно к началу эпохи Возрождения в Европе относится появление патентного и авторского права, которые стали обязательным условием защиты интересов владельца и создателя интеллектуальной собственности. Привилегия на использование какого-то нововведения дает владельцу возможность получить прибыль от его использования, не опасаясь (в идеале, конечно), что нововведение будет украдено конкурентами, и он не успеет возместить рискованные затраты на освоение нововведения. Однако любая техническая идея, оказавшаяся в сфере патентной защиты, может послужить хорошей основой для рождения последующих инноваций, ибо она сделана доступной для обсуждения. Там, где патентное право не действует, любой автор нововведения стремится сделать из своих достижений секрет. Засекречивание большинства технологических достижений ведет, в конечном счете, к общему застою.

Советская система защиты интеллектуальной собственности и авторских прав осуществлялась только номинально и декларативно. Реальная практика хозяйствования соответствовала «марксистским» предрассудкам, согласно которым объектом отношений собственности может быть только нечто материальное, но не идеальное. Реально в советском «патентном» законодательстве доминировали «авторские свидетельства на изобретения» в качестве «патентного суррогата». Техническое решение, защищенное «авторским свидетельством», целиком принадлежало государству, а распоряжалась им номенклатура. Прогресс в технике и науке всегда неотделим от многообразия подходов к проблемам, от конкуренции и связанного с ней риска неудач. Почему же советская номенклатура стала отказывать в поддержке отечественным разработ-

кам, в свое время весьма конкурентоспособным? Почему десятки тысяч перспективных изобретений были практически похоронены без попыток использования? К середине XX в. советская номенклатура в массе своей стала радикально-консервативной. Доминирующими ценностями этой социальной группы стали неизменность и прочность положения. Те же принципы функционирования были распространены и на науку⁴. Таким образом, в СССР была сформирована «маргинальная научная элита», состоявшая из людей, совмещавших высокое положение в иерархии научной и в иерархии партийной, иначе говоря – «партийная номенклатура в науке» [Винников, 1996].

Что может быть надежнее и безопаснее для сохранения стабильности в научно-технической политике, чем прямое заимствование? Нормальной стратегией для отечественной номенклатуры стало непризнание прав собственности на плоды интеллектуальной деятельности. Если западные фирмы не продавали лицензии на новые разработки, можно было украсть и засекретить их использование⁵. Другое дело, что следование чужим успехам обрекает на неизбежное отставание. СССР проиграл технологическое соревнование с западной цивилизацией еще в 60-е годы XX в., но лишь в 70-е годы этот проигрыш стал необратимым. Отдельные технические успехи, особенно в военной и космической областях, лишь маскировали этот факт. «Маргинальная научная и техническая элита» выбрала путь прямых заимствований технических решений с Запада, обрекая развитие собственной техники и прикладной науки на вторичность и отставание. Тогда же советский военно-промышленный комплекс сделался монополистом в использовании отечественных и заимствованных инноваций. Отставание остальных областей техники и прикладной науки – и в техническом уровне, и в системности разработок – ускорилося. Средние сроки освоения инноваций увеличивались настолько, что моральное устаревание большинства отечественных изобретений делало их использование убыточным с самого начала предполагаемого практического применения. Подобная политика в области инноваций провоцировала неизбежный проигрыш в технологической и экономической конкуренции в современном «глобализованном» мире. «Тихая катастрофа» произошла задолго до распада СССР и до 1991 г. [Ирецкий, 2000]. Военная мощь, измеряемая количеством боеголовок, танков, самолетов и ракет, лишь камуфлировала не только необратимое технико-экономическое отставание страны в быстро меняющемся мире. Терялся, правильнее даже сказать, подавлялся творческий потенциал всего сообщества.

⁴ Для многих в ней слишком силен оказался «соблазн частной жизни» – представление о науке как о «чистом и сравнительно хорошо оплачиваемом рабочем месте, выступающем лишь в качестве средства для ограничения своей частной, домашней жизни» [Пигров, 1991, с. 53].

⁵ Первые конструкции компьютеров «Единой серии» (ЕС) настолько буквально копировали «IBM 360», что даже аппаратные стойки собирались на болтах и гайках *дюймовых* стандартов, отсутствовавших в советском ГОСТе.

Итоги

Вполне очевидно, что этологический взгляд на историю и культуру человечества позволяет сделать некоторые продуктивные выводы. Авторы данной статьи стремились последовательно, применяя этологические принципы описания, провести анализ креативных способностей Homo Sapiens и ограничений, налагаемых на них психофизиологией и социальностью человека. На историческом материале нами продемонстрирована взаимосвязь феномена игр и креативности социума в целом и составляющих его индивидов, а также взаимозависимость креативного потенциала социума, способов коммуникации и способов защиты интеллектуальной собственности. Однако помимо прикладных выводов мы можем сформулировать и важный в философском контексте методологический вывод: этологическое изучение человека ни в коей мере не противоречит феноменологической стратегии философствования, поскольку и этология, и феноменология противопоставляются эссенциалистскому подходу.

Литература

1. *Винников А.Я.* Устное сообщение на конференции СПб филиала института истории и философии науки РАН «Социология науки». – СПб., 1996.
2. *Гусева А.Ю.* Проблема потребности в игре // *Ананьевские чтения, 1999.* СПб., 1999.
3. *Гусева А.Ю.* Типология игры: поэзия и этология // *Игровое пространство культуры.* – СПб., 2002.
5. *Данфельд А.Ф., Егорова А.Е.* Этологические координаты игры в пространствах культур // *Игровое пространство культуры.* – СПб., 2002.
6. *Ирецкий А.Н.* Зона патентного права как пространство креативного диалога // *Диалог: проблемы междисциплинарных исследований / Под ред. Г.М. Бирюковой.* – СПб., 2000.
7. *Ирецкий А.Н.* Ортофрения как симптом близкого коллапса культуры // *Человек и культура/ Отв. ред. Е.А. Гусева.* – СПб., 1997.
8. *Ирецкий А.Н., Данфельд А.Ф., Ирецкая Л.Б.* Этологический взгляд на культуру и игру // *Клиническая сексология.* – СПб., 1999.
9. *Крушинский Л.В., Зорина З.А.* Этология // *Большая Советская энциклопедия.* Т. 30. М., 1978.
10. *Лоренц К.* Кольцо царя Соломона. – М., 1978.
11. *Лоренц К.* Обратная сторона зеркала. – М., 1998.
12. *Мамфорд Л.* Миф машины. – М., 2001.
13. *Минский М.* Мышление и автоматы. – М., 1970.
14. *Пигров К.С.* Творчество в жизни современного человека // *Ступени, 1991, № 2, с. 41–56.*
15. *Хейзинга Й.* Homo Ludens. – М., 2001.