

*Алексей Гусев**

С.А. Кравченко. «Нелинейная социокультурная динамика: играизационный подход». М.: МГИМО-Университет, 2006. – 170 с.

Проблема, которая поднимается в монографии: как наука, привыкшая строить свои выводы на принципах рациональности и линейного развития, сможет описать современные нелинейные стохастические процессы, давно входит в число «проклятых вопросов» социологии, волнует умы многих ученых как в России, так и за рубежом. Начиная от повседневных практик и заканчивая глобальными историческими процессами, мы наблюдаем проявления того, что С.Кравченко называет «нелинейной социокультурной динамикой». Все больше людей вовлекаются в различные самоорганизованные открытые социальные системы, все более плюралистической и многополярной становится мировая политика. Все это подробно проанализировано в книге, однако ее уникальность в другом – автор рассматривает развитие современного общества сквозь призму весьма специфического и очень интересного понятия «играизация».

Предприняв попытку полномасштабного встраивания концепта «играизации» в корпус современного социологического знания, С.Кравченко «доводит до ума» и агрегирует свои предыдущие теоретические наработки, посвященные поиску нового подхода к анализу изменившейся социокультурной динамики.

Определение сути понятия «играизация» автор закономерно начинает с отделения его от понятия «игра». По его мнению, их главное отличие заключается в том, что игра имеет место в закрытых общественных системах, а играизация – в открытых. Соответственно, игра – это социальный процесс с преобладанием элементов закрытого типа, играизация же проявляется почти исключительно в виде открытых процессов.

Вот что пишет сам С.Кравченко: «Традиционные представления об игре характерны для закрытых социальных систем, в которых поведение людей жестко управлялось институциональными структурами, исходя из господствующей единой системы знания. Играизация же явление современных, открытых, плюралистических обществ, имеющих тенденцию к нелинейному развитию» (с. 33). Действительно, игра, будучи атрибутом закрытых социальных систем, сама по себе является закрытой: любая традиционная игра регламентирована жесткими правилами, несоблюдение которых ведет индивида к исключению (выбыванию) из игрового процесса. Играизация же не имеет фиксированных, установленных правил, принципы действий индивидов гибки и постоянно меняются. Кроме того, играизация неотделима от повседневных рутинных практик, в современной жизни она является их необходимым элементом. В этой неотделимости играизации от «серьезных», неигровых практик автор и усматривает открытость и амбивалентность концепта.

В книге описывается и другая важная черта играизации – практическая, прагматическая ориентация действий вовлеченных в нее индивидов (в отличие от сугубо бескорыстной, традиционной игры, где все происходит «понарошку»). Примечательно, что именно эта черта способствует повсеместному распространению играизации, ее превращению в поистине глобальное явление и влиянию на социокультурную динамику в совершенно различных сферах. Сегодня играизованными (т.е. использующими элементы именно играизации, а не игры) стали не только спорт и массовая культура, но даже такая «серьезная» сфера, как политика. Для нынешних политиков значительно более важна иррациональная, игровая, «спектаклизированная» составляющая имиджа (внешность, манеры, умение пошутить в нужный момент и т.д.), нежели строгое соблюдение принципов определенной предвыборной программы.

* Гусев Алексей Николаевич – аспирант МГИМО.

© Гусев Алексей, 2007.

© Центр фундаментальной социологии, 2007.

Отделяя играизацию от игры, С.Кравченко указывает ее место в общественно-исторической перспективе: до определенного момента человеческое общество знало лишь игру; играизация же присуща исключительно современному обществу с его амбивалентностью и нелинейностью. Именно эти черты и являются основополагающими при более детальном рассмотрении данного понятия.

В настоящей работе просматривается традиционный недостаток постмодернистского дискурса, в рамках которого работает автор, – нежелание при описании и объяснении термина «играизация» ссылаться на конкретные примеры из современной социальной реальности, стремление с разных сторон «обыгрывать» совершенно абстрактные выводы. При этом сам термин «играизация» в некотором роде компенсирует упомянутый недостаток. Игра как теоретическая метафора гораздо сильнее укоренена в реальности (и даже в бытовом языке), чем абсолютное большинство других постмодернистских терминов.

Стоит отметить, что «игра» – слишком эмоционально нагруженный и занятый другими коннотациями термин, поэтому его использование в качестве лексической основы для названия нового концепта неизбежно будет вызывать споры.

Один из наиболее очевидных спорных моментов связан с определением играизации через «парадоксальные сочетания». Автор пишет: «Она <играизация> обозначает зарождение особого стиля жизни, предполагающего парадоксальное сочетание серьезного и потешного, реального и виртуального, чувственного и интеллектуального, организационного и дезорганизационного, рационального и иррационального» (с. 21). У читателей может возникнуть вполне естественный вопрос: почему среди всех парадоксальных сочетаний современности в качестве смыслообразующего выбрано именно сочетание потешного и серьезного. Ведь все социальные процессы, о которых идет речь в книге, можно рассмотреть через призму сочетания реального и виртуального или, к примеру, рационального и иррационального. В таком случае феномен, именуемый «играизацией», мог бы быть назван «виртуализацией» или «спектаклизацией», термином, который С.Кравченко использует для обозначения более узкого спектра явлений.

Авторский замысел можно объяснить тем, что термин «играизация» наиболее адекватно (по сравнению, скажем, с «виртуализацией») применим к анализу широкого спектра явлений современной общественной жизни. Иными словами, он может быть без существенных проблем встроен в корпус современного гуманитарного знания, будучи при этом оригинальным и концептуально новым.

В своем теоретическом конструкте С.Кравченко удалось совместить два достоинства, которые крайне сложно сочетаются в контексте современной социологической теории. С одной стороны, концепт играизации удачно вписывается в набор существующих подходов к анализу социальной реальности (как современных, так и классических); с другой стороны, он не является своеобразным «ремейком» давно разработанной теории, что нередко встречается в работах постмодернистской традиции. Рассмотрим оба этих достоинства подробнее.

Начнем с оригинальности и новаторского характера концепта. Очевидно, что он тесно связан с социологическим пониманием игры и роли в обществе игровых практик. Тем не менее данный концепт ни в коей мере нельзя считать вторичным по отношению к понятию «игра», которое встречается у многих социальных мыслителей (Й. Хейзинга, И. Гофман, П.Блау, Дж. Г. Мид и др.) Как уже отмечалось, С.Кравченко приводит множество отличий понятия «играизация» от понятия «игра» и во многом именно на основе артикулирования этих отличий приходит к определению собственно «играизации». В этом смысле оригинальность и новизна концепта представляются очевидными – сходство «играизации» с «игрой» хотя и не ограничивается лексическими рамками, но все же распространяется недалеко за них.

То же касается и содержательного аспекта работы. На первый взгляд, рассуждения об ускоряющейся социокультурной динамике, принимающей все более неопределенные (используя терминологию автора – «амбивалентные», «ризомные») формы, можно встретить в трудах практически каждого современного социолога, как отечественного, так и

зарубежного. Однако читателей должно интересовать не собственно содержание описанных социальных процессов, а тот угол зрения, под которым их предлагается рассмотреть. Недаром в название книги вынесена фраза «играизационный подход». Именно этот подход позволяет взглянуть на современные общественные процессы под совершенно новым углом зрения.

Можно сказать, что работа несет в себе некоторую методологическую новизну. Речь идет не о конкретных методиках изучения современного общества, а о том, что концепт играизации служит своеобразным теоретическим инструментом, применение которого облегчает задачу интерпретации явлений современной социальной жизни. Неслучайно в заключении книги С.Кравченко прорисовывает возможные варианты дальнейшего использования понятия «играизация», пытается определить направления социальных исследований, в которых оно было бы наиболее необходимым. В этом аспекте пересекаются два основных достоинства книги: концепт играизации является новым инструментом, способным работать в рамках «старых» парадигм, поскольку имеет с ними общие теоретические корни.

Сложно сказать, в какой именно социологической парадигме концепт играизации укоренен более всего. Безусловно, он – продукт постмодернистской традиции, однако также очевидно, что на автора оказали влияние классики социологии. Так, С.Кравченко усматривает наличие существенной взаимосвязи между собственным концептом и воззрениями П. Сорокина. Сам термин «социокультурная динамика» вряд ли был бы настолько распространен в современном научном дискурсе, если бы не труды П. Сорокина, в которых предложена типология социокультурных суперсистем. Наиболее заметное отражение в работе нашла сорокинская теория флуктуации социокультурной системы. С.Кравченко приводит ссылки на П. Сорокина, анализируя амбивалентность общественной дезинтеграции в транзитивном периоде (сорокинский термин), и именно в его трудах усматривает первые попытки описания феноменов самодетерминации и саморефлексии (хотя в отношении этих концептов большее влияние на автора, на наш взгляд, оказал Н.Луман).

Стоит также отметить определенное влияние Т. Парсонса, Р. Мертона и М. Вебера (С.Кравченко интерпретировал свой концепт играизации как новую рациональность, оценивая ее с помощью четырех веберовских критериев), а также мыслителей, более близких к современной эпохе: уже упоминавшийся Н. Луман, Дж. Ритцер, французские постмодернисты Ж.Ф. Лиотар, Ж. Деррида, Г. Дебор (автор многократно используемого в работе термина «спектаклизация») и, безусловно, Э. Гидденс. Констатация С.Кравченко происходящих в современном обществе процессов исключительно близка аналогичным наблюдениям Э. Гидденса. Кроме того, теория играизации с ее принципами амбивалентности и ризомности в некотором смысле близка гиденсовской теории структуриации с ее взаимовлиянием структуры и актора.

«Встроенность» концепта играизации в корпус социологического знания заключается не только в том, что автор находит параллели в воззрениях классиков. Значительно более важен тот факт, что использование данного концепта, относящегося к новой «нелинейной» парадигме, позволяет описывать современные явления с точки зрения традиционных концепций, выработанных в годы однозначного доминирования в социологии представлений о линейном, рациональном развитии общества. Целые главы книги посвящены анализу таких традиционных понятий, как «адаптация» или «рациональность» в контексте «играизационного» подхода. Метафорически выражаясь, концепт играизации, будучи разработанным во фрейме «нелинейности» и «амбивалентности», позволяет рассматривать современные процессы, полные этой же «нелинейности» и «амбивалентности», с точки зрения вполне традиционных, «линейных» теорий адаптации и рациональности.

Значимость концепта адаптации не ограничивается для автора рамками теоретического сравнения. Здесь имеет место значительно более широкий подтекст.

Одним из центральных тезисов С. Кравченко об адаптации в современном обществе является следующее утверждение: «Адаптация сопряжена с характером и механизмом социокультурной динамики». Рассуждая о возрастающей скорости и неопределенности (нелинейности) современной социокультурной динамики, автор предполагает, что играизация становится все более важным элементом адаптации индивида к новой реальности. Более того, адаптация без играизации уже невозможна, поскольку сама реальность (по крайней мере, социальная) находится в игрализованном состоянии, в состоянии «игры структур» (термин Ж. Деррида). А поскольку современное общество перманентно меняется, то индивид вынужден адаптироваться постоянно, к каждому новому изменению. В подобном контексте играизация также неизбежно становится постоянным спутником современного человека.

Играизация способна радикальным образом изменить привычные для традиционного общества механизмы адаптации. Например, в рамках распространения процессов играизации возможна институционализация мятежа как особого типа адаптации (здесь автор следует типологии Р. Мертона). «Непреднамеренным последствием мятежа является увеличение деструктивности, обострение проблем межкультурного обмена и даже возникновение разрывов в культурно-коммуникационных кодах». Все это вписывается в логику амбивалентности, нелинейности и ризомности современных адаптационных процессов, которую излагает С.Кравченко. Действительно, подобные последствия мы можем наблюдать в случае с современной массовой культурой, в которую органично (а порой не совсем органично) встроилась «мятежная», «бунтовская» молодежная контркультура.

С.Кравченко не только использует традиционные, давно сложившиеся социологические термины, но и активно развивает, дополняет и переформулирует малоизвестные понятия, недавно введенные в социологический лексикон Э. Гидденсом, Ж.Ф. Лиотаром, П. Бурдьё и др. Это, например, «игровая стоимость» («способность товара навязать потребителю участие в игровой практике»); «игровой габитус», позволяющий ориентироваться в нелинейном мире; «перформативная стратегия» (использование в повседневной жизни мистификаций, театрализаций и других играизационных практик).

Так или иначе, главная ценность книги – не разработка отдельных фрагментарных понятий, способных уточнить видение тех или иных сфер общественной жизни, а разработка целостного играизационного подхода, который автор предлагает на суд читателя как одно из направлений новой рефлексивной социологии.