

Для цитирования: Новикова О. Н.
Игроизация бытия человека,
или Всевластие игрового праксиса //
Социум и власть. 2019. № 2 (76). С. 18—26.

УДК 130.2

ИГРОИЗАЦИЯ БЫТИЯ ЧЕЛОВЕКА, ИЛИ ВСЕВЛАСТИЕ ИГРОВОГО ПРАКСИСА

Новикова Оксана Николаевна,

Уральский государственный
лесотехнический университет,
заведующий кафедрой
социально-гуманитарных дисциплин,
кандидат педагогических наук, доцент.
Российская Федерация,
620100, Свердловская область,
г. Екатеринбург, Сибирский тракт, д. 37.
E-mail: oksnovi@mail.ru

Аннотация

Введение. Актуальность заявленной темы обусловлена тем, что сегодня понятие игры тотально употребляется во всех формах и сферах человеческой деятельности. Современное состояние культуры демонстрирует проникновение игровых практик или их элементов во все сферы человеческой деятельности. Поэтому сегодня возникает необходимость анализа концепта «игрового праксиса» в качестве модуса человеческого мироощущения, сопряженного с жизненными процессами, деконструирующими не только сознание современника, но и саму реальность, порождая в ней черты и свойства, ранее ей не присущие и в силу этого не попадавшие в поле зрения исследователей.

Цель статьи заключена в анализе антропологического феномена всевластия игрового праксиса как модуса бытия человека в культуре постмодерна. В соответствии с целью были поставлены **задачи:** выявить специфику и место игры в повседневном бытии современного человека; раскрыть характерные особенности феномена игроизации бытия человека; проанализировать механизмы всевластия игрового праксиса, выявив его антропологические, социальные и культурные смыслы на основе феноменологического, антропологического и культурологического подходов.

Научная новизна исследования. Даны определения понятия игровой практики, игрового праксиса. Выявлены характеристики игры в качестве модуса мироощущения человека в повседневности, мотивированного потребностью в соревновании для достижения успеха и победного превосходства над другими.

Результаты. На основе анализа трудов современных авторов дано описание игроизации бытия человека в современном обществе, под которым мы понимаем процесс конструирования собственной реальности посредством симуляций и симулякров, интерпретируемых в процессе игровой коммуникации, как с самим собой, так и с окружающим миром. Игроизация становится всеобщим актом общения, в котором человек ищет выход за пределы самого себя, постоянно соединяя и сопоставляя себя и Другого, самостоятельно выстраивая границы допустимого, дозволенного себе и Другим.

Ключевые понятия:

игровой праксис,
игроизация бытия,
гедонизация жизненного мира человека,
бытийное слияние пространства игры и власти,
мифологизация облика человека-игрока.

Введение

Традиционно игра, являясь фундаментальной особенностью человеческого существования, определяла не только быт и нравы человека, но прежде всего способность понимать себя, мира и окружающих. В классическом понимании игра противопоставляется труду и власти как занятие, не приносящее прибыль, удаленное от жизненных проблем и необходимости, что подтверждается теоретическими разработками проблемы взаимоотношения игры и трудовой деятельности Г. В. Плеханова, В. Вундт, С. Холла и др. [7, 16, 21]. Так, например, В. Вундт констатирует, что «игра устраняет при этом полезную цель труда и, следовательно, делает целью этот самый приятный результат, сопровождающий труд» [7, с. 181].

Игра в противовес труду определяется как некая свобода, удаленность от жизненных проблем и трудностей, беззаботный процесс деятельности, сулящий получение необходимых эмоций. Она воспринимается как такая практика, в которой человек полностью владеет ситуацией, в которой самостоятельно выбирает возможность своего участия или бездействия в игровом процессе, определяет необходимый ему способ и правила данной игры. Игра как свобода, данная человеку на уровне «игрового инстинкта» [23], становится механизмом его актуализации в социокультурном пространстве.

Вместе с тем эпоха постмодерна вносит коррективы в определение игры, рассматривая ее как непродуктивную деятельность и бесполезную растрату сил (Ж. Батай, Ж. Бодрийяр), ведь она вовлекает человека в точку невозврата, заставляя его раз за разом возвращаться в игровой процесс, приобретая зависимость от него [2]. Ж. Бодрийяр предостерегает «о присущей игре силе соблазна. Не только той, что увлекает и приковывает вас к игре, но и связывает с игровым правилом трансмутировать ценности» [4, с. 243].

Методы и материалы

Решение поставленных задач опирается на феноменологию Э. Гуссерля, рассматривающего ее как науку о предметах опыта или жизненного мира человека, включающего в себя людей с их повседневной практикой существования, все возможные целеполагания, жизненные проекты, итоги прошлого жизненного опыта, практику

созидания всех форм культуры [9, с. 65.]. С этих позиций описываются феномены всевластия игрового праксиса и игроизации бытия жизненного мира человека. В ходе осмысления данных феноменов был использован также теоретический и методологический потенциал деятельностного подхода в сочетании с системной методологией в ее функционально-структурном аспекте. Использовались также общелогические методы научного исследования.

Обсуждение

В современной культуре постмодерна потребительское мировоззрение рассматривает игру как форму, вид потребления, факт жизни, где через игровую повторяемость человек научается раз за разом осваивать новые приемы, способы и возможности иной жизни, где характер и само содержание игры диктуется гедонизацией культуры. Гедонизм направляет человека на выбор наиболее доступных простейших форм деятельности, не требующих особых затрат, дающих удовлетворение, положительные эмоции.

Современная игровая практика предлагает преодолеть границы, рамки своего жизненного статуса, социальной роли, меняет взгляд на вещи, предметы и явления, также подвергаемые изменениям в реальной действительности. Игровые практики определяются нами как форсайт-технологии и трансгрессии бытия человека, имеющие стратегический характер броска в будущее и направленные на самоопределение, самореализацию человека, когда он, сознательно погружаясь в игровой фрейм, находит ответы на поставленные вопросы, решает определенные жизненные задачи [3, с. 112—118]. Совокупность игровых практик охватывается понятием «игровой праксис», который определяется нами как модус бытия человека в современности, экзистенциал бытия, позволяющий преобразовать реальность, найти в ней черты и свойства, удовлетворяющие потребности человека.

Игровой праксис прежде всего удовлетворяет потребность человека в свободе, при этом человек приобретает чувство свободы не только «свободы от...», но и «свободы для...», не только по отношению к внешним обстоятельствам, но и в отношении самого себя. «Движение свободы через игру приближает человека к свободе, ибо, познав и ощутив ее в мире условном, он перенесет это ощущение в мир жизненные реалии и будет искать свободы, жаждать ее,

обратившись, возможно, внутрь себя в этих поисках» [18, с. 65].

Далее важно герменевтическое значение игрового праксиса как модуса бытия человека. Игровой праксис становится способом понимания человеком самого себя, формой самоидентификации и презентации миру. Он дает шанс человеку постичь сложные и недостижимые экзистенции реальности, привнося иной смысл в собственную бытийность, через поливариативный выбор самого себя. «Процесс игроизации человеческих отношений базируется на моделировании искусственной реальности внутри подлинной путем привнесения в нее субъективных смыслов». Именно так понимает феномен игроизации бытия Л. Т. Ретюнских, считая, что «игроизация — это элементы игры, существующие в других сферах бытия, но не сводящие их к игре» [17, с. 135].

На наш взгляд, в условиях постмодерна игроизация общества и культуры принимает качественно новый характер, более радикальный и более глубокий в силу появления новых интерактивных технологий и компьютерных игр. Сегодня игровой праксис становится сущностью, константой бытия, определяющей не только деятельность человека, но и его мироощущение и мировосприятие. Жизненные потребности современника, формируясь в достижении конкретных целей, разыгрывают образ, идею, предмет, олицетворяющий конкретный финал действий — игроизацию бытия. Игровые элементы получают все большее распространение и значение в жизнедеятельности человека, приобретая над ним власть.

Власть и игра тесно связаны друг с другом; так, Г. Г. Гадамер констатирует: «Игра имеет место там, и даже преимущественно и собственно там, где тематические горизонты не сужаются для себя — бытием субъективности и где нет субъекта, ведущего себя по-игровому. Игра играется сама по себе, субъект игры — это не игрок, субъект игры — <...> сама игра» [8, с. 155]. Игра превращается для вовлеченного в нее игрока в доминирующую реальность, т. е. она получает власть над самим человеком, полностью захватывая и покоряя его, задавая порядок и структуру игрового праксиса. Желание власти, т. е. исполнение своей воли, является энергией жизни человека, мотивированного игрой, дающей энергию и развитие способностей.

В структурной технологии власти и игровой деятельности много общего: и то, и другое является средством для достижения

конкретных целей; формируют необходимые качества у человека; по своей сути представляют собой череду меняющихся в определенном порядке событий, явлений и сообщений, наделенных двояким смыслом (скрытым и явным), ведущих к нужному результату; образуют жизненные сценарии как искусственные системы, ограничивающие спонтанные желания человека; базируются на правилах (законах), подчинение которым осуществляется на дорефлексивном уровне. И власть, и игра держатся на агональности (соревновательности), проявляющейся в активной борьбе за жизненное пространство, дающее чувство свободы, материальной и духовной удовлетворенности. Конкуренция в политической сфере, экономике, борьбе за любовь, стремление к лидерству, престижные жизненные позиции, желание стать лучше, достичь больше — все поддерживается агонем и реализуется в повседневных игровых практиках, превращающих серьезное дело в легко достижимую забаву, внося в элементы отдыха и развлечения духовный смысл.

Игра выступает средством власти, формирующим определенные цели в осознании себя, своей свободы и других. Предпочтение конкретного типа игр вырабатывает необходимую модель культурного взаимодействия. И здесь игра выступает уже как ограничитель свободы. Игра господствует и подчиняет человека, ведь еще Платон указывал, что конкретные типы игр позволяют власти формировать нужный электорат: «...характер игр сильно влияет на установление законов и определяет, будут ли они прочными, или нет. Если одни и те же участвуют в одних и тех же играх, соблюдают одни и те же правила, это служит незыблемости и серьезности узаконений. Если молодые колеблют это единообразие игр, вводят новшества, не признают раз и навсегда установленных правил о том, что благообразно, для государства нет ничего более гибельного» [15, с. 275]. Игра становится для власти средством и формой ограничения и направления желаний масс, участвующих в социокультурном процессе. Распространяя и рекламируя определенные типы игр, власть в лице государства помогает человеку сориентироваться в этом мире. «Игра — не свобода. Она не подчиняется диалектике свободной воли — гипотетической диалектике сферы реального и закона. Единственный принцип игры (хотя он никогда не выставляется универсальным) состоит в том, что выбор правила освобождает вас в игре от закона... Вступить в игру означает

вступить в ритуальную систему обязательства...» [4, с. 231—232]. Поддерживаемые властью игровые практики утверждают произвольные правила, благодаря чему значительно проще и легче принимаются человеком, не ощущающим нарушения своих личных границ. «Структурная упорядоченность игры дает человеку возможность как бы плыть по ее течению и таким образом избавляет его от тревог, свойственных обыденной «неорганизованной» жизни. Поэтому у человека возникает спонтанное стремление к повторению, возобновлению игры, которое закрепляется в ее форме» [10, с. 28]. Власть становится той необходимой силой, которая устанавливает и поддерживает «игры истины» [19].

Каждая эпоха поддерживается своей системой мифов, сознательно охраняемых властью. Лишая современника мировоззренческих оснований, таких как мифология, философия, религия, наука, культура постмодерна компилирует их инструментарий, предъявляя его как некий симулякр, формирующий массовую культуру. Человек постоянно изменяется, развивается, движется в направлении рождения нового себя, становясь симулякром, производящим новый смысл в борьбе с самим собой и окружающим миром. Миф, являясь архетипом, задает смысловой культурный код эпохи, устанавливая определенные типы преобразовательной и коммуникационной деятельности.

Общество потребления держится на подражательном начале, на воспроизведении объектов или событий, симулирующих реальность, базируемых на мифе о человеке-игроке. Данный миф описывает идеального человека, чьим мотивирующим предпочтением становится индивидуальная игра, поддерживаемая эгоцентрическими установками: азартом, жадой развлечений, превосходства над другими, нередко с утратой развивающего, созидającego смысла, ведь современнику дается право всю жизнь ощущать себя вечным ребенком. Ощущение себя вечным ребенком, сознательное продление возраста отрочества проявляется в расширенном продолжительном образовании, получении нескольких профессий, поиске себя в разных сферах жизни.

Мифологизация игрового праксиса поддерживается пространственно-временной моделью мира, в которой каждому человеку дается возможность по-своему воспринимать и преобразовывать собственную жизнь как некий игровой проект. Мир воспринимается как игра, где поведенческая

модель допускает победу в игре самого слабого участника через возможность избавиться от сильного, умелого и знающего игрока посредством голосования, ставки, договорных отношений с другими игроками ради денежного приза, выигрыша, некоего бонуса. Игровой праксис приветствует нестандартный подход, смекалку, умение свои слабости демонстрировать как достоинства. Сам процесс игры получает ценность не с точки зрения процессуальности, а с целью получения выигрыша, жадой азартных состязаний. Ведь потребление как образ жизни выстраивается на соревновательном начале за право борьбы, преодоления, соперничества, стремления к успешности.

Многие формы человеческой деятельности, такие как труд, власть, любовь, смерть утрачивают свою глубину и значение, приобретая черты легковесности, развлечения, гламура, необязательности. «Различать между игрой и не игрой в явлениях цивилизации становится все труднее, по мере того как мы приближаемся к нашему времени» [20, с. 196].

Особенно характерно для игроизированного и гедонизированного общества то, что современник предпочитает выбирать в том числе и трудовую деятельность как время приятного досуга, приносящего доход. Традиционная смысловая ценность труда подменилась постмодернистской рефлексией, ориентирующей современника на получение удовольствий не от конкретной трудовой деятельности, а от факта потребления. «Право на существование обретает только тот труд, который приносит удовольствие, труд как игра, в то время как труд-напряжение вытесняется из сознания, превращается в скучный, необязательный придаток человеческой жизни, который со временем смогут выполнять машины и который, естественно, не является средством самовыражения личности» [13, с. 128].

Еще в работе «Одномерный человек» Г. Маркузе указывает на возможную трансформацию трудовой деятельности, предъявляемую в развлекательном статусе, где «технология стала бы субъектом свободной игры способностей» [12, с. 21—22]. Игра становится символической формой труда, производящего знаки и символы эпохи вместо конкретного продукта и товара. Все больше видов трудовой деятельности занимаются не воспроизводством материальных объектов, а констатацией их символов, рекламных шаблонов, информации, закрепляющей статус, ценность и необходимость данной вещи или предмета для человека. Лейбл, марка,

фирменность продукта, регламентируя статус предмета быта, обыгрывая его ценность за счет рекламы, устанавливая современнику иллюзорную необходимость в его приобретении, гарантировано повышающем настроение и самооценку потребителя. «Так, успешный мужчина владеет авто определенной марки, пользуется парфюмом конкретного производителя, является потребителем неких продуктов, заданных в стандартных рекламных форматах. Успешная женщина одевается в определенных бутиках, следит за здоровьем и фигурой, посещая фитнес-залы, косметологические кабинеты, клиники здоровья и т. д.» [14]. Марка машины определенного типа, бренд одежды, носимый в повседневности, предпочитаемые виды и способы досуга в конкретном месте разыгрывают для современника «правильный, самый лучший имидж жизни», иллюстрирующий состояние счастья и довольства.

Общество навязывает человеку потребность не только в приобретении конкретной вещи или услуги, но и трансформацию отношений, ценностей и смыслов. «Товары поглощают людей и манипулируют ими; они производят ложное сознание, которое невосприимчиво к собственной лжи» [12, с. 134—135]. Потребительское сознание, ценностная ориентация на вещизм и гедонизм, ложное осознание свободы заставляют современника отказываться от традиционных ценностей (как жить, любить, во что верить, чем заниматься на работе или отдыхе и т. д.) и выбирать новые аксиологические координаты жизни, подвергая сомнению все и вся.

Мировоззрение современника допускает разнообразные виды и формы трудовой занятости без привязки к конкретному месту, работодателю, смене трудовой и временной деятельности. Приверженность делу, традициям, конкретному предприятию и профессии становится не модным, допускающая временные рамки трудовой занятости, одновременную работу на нескольких предприятиях с выполнением полифункциональных обязанностей. Характерные для игровой деятельности — удача, фарт, везение становятся ориентирами и в трудовой деятельности, подменяя творческое начало, нацеливая человека на труд без особых физических и интеллектуальных затрат.

Средства массовой информации, реклама сознательно нагнетают миф, что жизнь есть игра. Становится невозможным отличить в реальности, где игровое, а где настоящее, подлинное, ведь они взаимозаменяют и дополняют друг друга. Эту осо-

бенность существования человека в современном мире отметил А. Камю, показав, что люди обречены: «...к ужасной пытке видеть перед собой рядом призрак и реальность и не иметь возможности отличить одно от другого» [11, с. 57].

СМИ уже не отражают действительность, они сами становятся действительностью, приобретая свойства реальности через компиляцию фактов. Достаточно вспомнить череду новостных программ, ток-шоу, обыгрывающих и разбирающих факты, сцены из реальной жизни современников, выстроенные на межсемейных конфликтах, личностных проблемах и житейских ситуациях. Посредством воздействия на эмоции и чувства зрителей происходит пропаганда стереотипов и имиджей, внедрение нужной поведенческой и социокультурной модели действий, усвоение фраз, слоганов и новых идей. Стереотип, клише и псевдовещь превращаются в простейшую продуктивную игровую форму, ведущую к успешности и необходимым благам. Так, например, формируется гламурный тип поведения, позиционирующий себя как элитарный, доступный только избранным.

Само понятие «гламур» достаточно хорошо изучено аналитиками (Е. П. Белякова, Ю. В. Ветошкина, М. Ю. Гудова, С. Диблс, Ю. О. Идлис, П. Котов, В. Ловицкий, Л. Рудова, Э. Танака, Д. Смирова и др.) и определяется как состояние внутренней притягательности, реализованное не только в факторах внешних воздействий (жесты, движения, костюм, мейкап и т. д.), а прежде всего как некий поведенческий стереотип, дающий уверенность человеку. Но сегодня гламурный образ становится симулякром, игрой в успешность. Практика гламура, мотивированная стремлением к получению удовольствия, функционирует как определенный стиль потребительского поведения.

Современник следует навязанному экранному образу, дресс-коду, чтобы найти работу, завязать межличностную коммуникацию, занять определенное положение в глазах других людей. Гламур становится чем-то вроде внешней составляющей сущности человека, отличающей его от Другого, делающей более ярким, запоминающимся. Современник, выбирая для жизни данный стиль, пусть даже иллюзорно приобретает возможность повысить свой статус через демонстративное «престижное потребление, деятельность напоказ» [6]. Данный мир диктует современнику следовать стандартам и правилам: блеск, богатство, желание неувядющей молодости. Современник становит-

ся новым конструктом, преобразователем жизни, выстраивающим собственный путь достоверности бытия. Собственная самость предстает через возможность конструирования субъективных образов, таких, как Свой, Иной, Чужой, Другой, в качестве аналога обезличенного Другого. Пластическая хирургия в угоду гламурному образу создает новые уши, губы, грудь и т. д., корректируя телесность человека с точки зрения тиражируемого эталона, образца, подчас эпатирующего своим внешним видом. Гламур становится «избыточной самопрезентацией повторяемых образов «видимости» в темпоральном измерении фиксированного настоящего» [5, с. 78].

Новые технологии жизни порождают новые типы и виды игр: телевизионные, компьютерные, видеопрактики, игры производства и потребления, основанные на зрелище. Ведь современное телевидение превращает игру в документально-игровое действие, насаждающее определенную модель человеческого поведения. Осмысление фактов осуществляется через поверхностное суждение, современнику информация интересна сама по себе, без понимания, кто и зачем ее подготовил. Он воспринимает институт власти как шоу, постановочный спектакль, развлекающий и позволяющий играть в себя. Понятие любви упрощается, замещаясь технологиями любовных игр, легкими, необязательными взаимоотношениями. Смерть перестала пугать своей фатальностью, окрашиваясь ореолом романтики и потусторонней тайны. Игра, проникая повсеместно, рождает игроизацию бытия, меняя суть и константу жизни, где азарт спортивной игры становится тяжелым профессиональным трудом, а традиционные формы обучения и воспитания из серьезного дела превращаются в досуговую сферу услуг, формирующую интеллектуальный продукт как «особый вид игровых состязаний».

Всевластие игрового праксиса порождает такие новые творческие явления, как интерактивное кино, лекция, спектакль, виртуальная игра, где зритель становится непосредственным участником происходящих событий, координирующих конечный результат. Он имеет возможность управлять данным процессом, получая реальную власть на сотворение разыгрываемого действия с учетом своих целей и жизненных установок. Современник, погружившись в специально созданную среду (театра, кино, театра, виртуальной среды), ощущает себя Другим в Другом мире, но испытывает при этом реальные ощущения, в которых вое-

дино соединяются реальность, виртуальность и мир человека. Сопереживая своему игровому герою, он получает реальные ощущения и эмоции, как бы проживая их в реальности. Виртуальный мир разыгрывает эффект реальности таким образом, что «у человека не возникает сомнений в его реальности» [24, с. 219].

«Свобода и независимое самоуправление; вера в естественность и саморегулирование информационного сообщества; в равенство и полное отсутствие каких-либо ограничений, нематериалистический взгляд на человека, отрицание какого-либо физического насилия над ним; холизм; отказ от потребительского отношения к идеям», — таковы ценностные ориентиры информационной культуры, сформулированные Дж. П. Барлоу [1, с. 349—355]. Став идеологией, дающей новые виртуальные переживания и ирреальные реальности, информационная культура спроектировала иную форму человеческой жизни — бытия в сети, сделав ее игровым предметом. «В этом смысле игровой предмет — это не присутствие и не отсутствие, не отсылка и не отсрочка, это место встречи, способ удержать мгновение “теперь”, в котором сходится вся возможная Вселенная, чтобы стать единственной в своем роде действительностью того, кто живет только в этом действии, в игре сил и отражений» [22, с. 100]. Интерактивность виртуального мира превосходит вместе взятые возможности всех видов искусства, чей потенциал нивелирует законы физики, морали и законодательства. Наслаждаясь картиной, прочитывая книгу, смотря кинофильм или спектакль, человек остается потребителем.

Заключение

Все вышеизложенное позволяет выявить характеристики игры в качестве модуса мироощущения человека в повседневности, мотивированного потребностью в соревновании для достижения успеха и победного превосходства над другими, в виде многообразных форм выигрыша.

Игровой праксис способствует реализации творческой свободы человека в поисках собственного Я и своего будущего. Дистанцируя человека от последствий своих действий, он позволяет ему овладеть и опробовать новые навыки, являясь пространством для экспериментов, комбинаторикой тех элементов, которые еще не были достигнуты в жизни.

Повсеместно вводя в обыденную жизнь элементы игры, современник стремится

почувствовать себя в иной роли, стать другим — ИНЫМ, свободным, тем, кем хотел бы казаться. Игровой праксис является фактором антропологического самоопределения человека, возвращающего ему самого себя, собственное осознание «Я-Иной, Я-Другой». Он вырабатывает новую форму коммуникации, совмещающая реальную и виртуальную среды, где современник представляется как «Я-Другой». Игровой праксис становится технологией жизни, нацеленной на производство конкретного образа счастья, долговлства и благополучия.

Анализ трудов современных исследователей, собственное понимание игроизации бытия человека в современном обществе позволяют характеризовать данный феномен как процесс конструирования собственной реальности посредством симуляций и симулякров, интерпретируемых в процессе игровой коммуникации как с самим собой, так и с окружающим миром. Игроизация становится всеобщим актом общения, в котором человек ищет выход за пределы самого себя, постоянно соединяя и сопоставляя себя и Другого, самостоятельно выстраивая границы допустимого, дозволенного себе и Другим. В ней современный встречается с Другим и выстраивает технологии поиска понимания этого Другого.

Нами определены механизмы всевластия игрового праксиса, под которым мы понимаем совокупный игровой континуум в игроизированном обществе. Выделены его наиболее значимые характеристики, проявляющиеся в гедонизации повседневности в контексте игровой культуры; мифологизации облика человека-игрока; в бытийном слиянии пространства игры и властного характера игрового дискурса в процессе игроизации современной культуры; в интерактивности виртуального мира, служащего пространством для экспериментов; в реальности, предстающей как «игра в реальность»; реализации игрового инстинкта, приводящего к игровой зависимости.

1. Барлоу Дж. П. Декларация независимости киберпространства // Информационное общество. 2004. С. 349—355.

2. Батай Ж. Запрет и трансгрессия. URL: <http://vispir.narod.ru/bataj2.htm> (дата обращения: 08.11.2018).

3. Беляева Л. А., Новикова О. Н. Игра как формат технология и ее значение для бытия человека в культуре постмодерна // Социум и власть. 2018. № 3 (71). С. 112—118.

4. Бодрийяр Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вступ. ст. Е. Петровской. М.: Ad Marginem, 2000. С. 231—232.

5. Борисова Т. В., Ларин А. П., Степанова О. С. Гламур под знаком техногенной цивилизации. Самара, 2015. 141 с.

6. Веблен Т. Теория праздного класса. М.: Прогресс, 1984. 183 с.

7. Вундт В. Психология народов. М.: Эксмо; СПб.: Terra Fantastica, 2002. 864 с.

8. Гадамер Х. Г. Истина и метод: основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1998. 704 с.

9. Гуссерль Э. Амстердамские доклады // Логос. 1992. № 3. С. 62—80.

10. Демидов А. Б. Феномены человеческого бытия. Минск: Экономпресс, 1999. 180 с.

11. Камю А. Творчество и свобода: статьи, эссе, записные книжки. М.: Радуга, 1990. 608 с.

12. Маркузе Г. Одномерный человек. Исследование идеологии развитого индустриального общества. М.: АСТ, 2002. 526 с.

13. Могилевская Г. И. «Смерть труда»: постмодернистская рефлексия и реалии // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2012. № 3(17). Ч. 1. С. 127—130.

14. Новикова О. Н. Игра как деконструкция бытия человека // Концепт. 2015. Т. 13. С. 1926—1930. URL: <http://e-koncept.ru/2015/85386.htm> (дата обращения: 08.11.2018).

15. Платон. Сочинения: в 4 т. Т. 3, ч. 2. М., 1972. 678 с.

16. Плеханов Г. В. Избранные философские произведения: в 5 т. Т. 5. Сочинения по эстетике. М.: Госполитиздат: Соцэкгис, 1958. 904 с.

17. Ретюнских Л. Т. Философия игры. М.: Вузов. кн., 2002. 256 с.

18. Ретюнских, Л. Т. Игра и игроизация в поле субъектного выбора // Развитие личности. 2005. № 3. С. 61—69.

19. Фуко М. Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности: работы разных лет. М.: Касталь, 1996. 448 с.

20. Хейзинга, Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня: пер. с нидерл. / общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. М.: Прогресс, 1992. 464 с.

21. Холл С. Инстинкты и чувства в юношеском возрасте. Петроград, 1920. 198 с.

22. Шевцов К. П. Компьютерные игры как предмет философского анализа // Вестник СПбГУ. 2016. № 1. С. 98—103.

23. Шиллер Ф. Собрание сочинений: в 7 т. Т. 6. М.: Худож. лит. 793 с.

24. Bühl A. Dievirtuelle Gesellschaftdes 21. Jahrhunderts: sozialer Wandelim digitalen Zeitalter. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2000. 526 p.

References

1. Barlou Dzh.P. (2004) *Informacionnoe obshchestvo*. pp. 349—355. [in Rus].

2. Bataj Zp. Zapret i transgressiya. Available at: <http://vispir.narod.ru/bataj2.htm>, accessed 08.11.2018 [in Rus].

3. Belyaeva L.A., Novikova O.N. (2018) *Socium i vlast*, no. 3 (71), pp. 112—118 [in Rus].

4. Bodriyyar Zh. (2000) *Soblazn*. Moscow, Ad Marginem Publ., 319 p. [in Rus].
5. Borisova T.V., Larin A.P., Stepanova O.S. (2015) *Glamur pod znakom tekhnogennoj civilizacii*. Samara, 141 p. [in Rus].
6. Veblen T. (1984) *Teoriya prazdnogo klassa*. Moscow, Progress Publ., 183 p. [in Rus].
7. Vundt V. (2002) *Psihologiya narodov*. St. Petersburg, Terra Fantastica Publ., 864 p. [in Rus].
8. Gadamer H.G. (1998) *Istina i metod: osnovy filosofskoj germenevtiki*. Moscow, Progress Publ., 704 p. [in Rus].
9. Gusserl' E. (1992) *Logos*, no. 3, pp. 62—80 [in Rus].
10. Demidov A. B. (1999) *Fenomeny chelovecheskogo bytiya*. Minsk, Ekonom-press Publ., 180 p. [in Rus].
11. Kamyu, A. (1990) *Tvorchestvo i svoboda. Stat'i, ehsse, zapisnye knizhki*. Moscow, Raduga Publ., 608 p. [in Rus].
12. Markuze G. (2002) *Odnomernyj chelovek. Issledovanie ideologii razvitogo industrial'nogo obshchestva*. Moscow, AST Publ., 526 p. [in Rus].
13. Mogilevskaya G.I. (2012) *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki*, no. 3-1 (17), pp. 127—130 [in Rus].
14. Novikova O.N. (2015) *Koncept*, vol. 13, pp. 1926—1930. Available at: <http://e-koncept.ru/2015/85386.htm>, accessed 08.11.2018 [in Rus].
15. Plato. (1972) *Sochineniya: v 4 t. T. 3, ch.2*. Moscow, 678 p. [in Rus].
16. Plekhanov G. V. (1958) *Sochineniya po ehstetike*. T. 5. Moscow, Gospolitizdat Publ., Socehgkis Publ., 904 p. [in Rus].
17. Retyunskih L.T. (2002) *Filosofiya igry*. Moscow, Vuzovskaya kniga Publ., 256 p. [in Rus].
18. Retyunskih L. T. (2005) *Razvitie lichnosti*, no. 3, pp. 61—69 [in Rus].
19. Fuko M. (1996) *Volya k istine: po tu storonu znaniya, vlasti i seksual'nosti. Rabotyraznyh let*. Moscow, Kastal' Publ., 448 p. [in Rus].
20. Hejzinga J. (1992) *Homo ludens. V teni zavtrashnego dnya*. Moscow, Progress Akademiya, 464 p. [in Rus].
21. Holl S. (1920) *Instinkty i chuvstva v yunosheskom vozraste*. Petrograd, 198 p. [in Rus].
22. Shevcov K.P. (2016) *Vestnik SPbGU*, no. 1, pp. 98—103. [in Rus].
23. Shiller F. (1957) *Sobranie sochinenij: v 7 t. T. 6*. Moscow, Hudozhestvennaya literatura Publ., 793 p. [in Rus].
24. Bühl A. (2000) *Die virtuelle Gesellschaft des 21. Jahrhunderts: sozialer Wandel im digitalen Zeitalter*. Wiesbaden, Westdeutscher Verlag Publ., 526 p. [in Germ.].

For citing: Novikova O.N.
Gamization of human existence
or absolute power of game praxis //
Socium i vlast'. 2019. № 2 (76). P. 18—26.

UDC 130.2

GAMIZATION OF HUMAN EXISTENCE OR ABSOLUTE POWER OF GAME PRAXIS

Oksana N. Novikova,
the Ural State Forest Engineering University,
Head of the Department Chair
of Socio-humanitarian Disciplines
Cand.Sc. (Education), Associate Professor.
Russian Federation,
620100, Sverdlovsk region, Yekaterinburg,
Sibirsky trakt, 37.
E-mail: oksnovi@mail.ru

Abstract

Introduction. The relevance of the research topic is determined by the fact that today the concept of the game is totally used in all forms and spheres of human activity. The current state of culture demonstrates penetration of game practices or their elements into all spheres of human activity. Therefore, today there is a necessity to analyze the concept of "game praxis" as a mode of human perception of the world, inherent in life processes, deconstructing not only the consciousness of a contemporary, but also reality itself, generating in it features and properties that were not inherent in it before and, consequently, were not within researchers' view. The aim of the article is to analyze the anthropological phenomenon of game praxis absolute

power as a mode of human existence in the culture of postmodernism. In accordance with the aim, the following tasks were set: to reveal the specifics and place of the game in the everyday life of a modern person; to reveal the features and place of the game in everyday life of today's man; analyze the mechanisms of the game praxis absolute power, identifying its anthropological, social and cultural meanings on the basis of phenomenological, anthropological and culturological approaches.

Scientific novelty of the study. The author gives definitions of the game practice, game praxis concepts. Characteristics of the game as a mode of a person's worldview in everyday life, motivated by the need for competing to achieve success and victory over others, are revealed.

Results. Analyzing modern researchers' works, the author gives a description of human being gamization in modern society, under which we understand the process of constructing our own reality through simulations and simulacra, interpreted in the process of game communication, both with ourselves and with the world around us. Gamization becomes a universal act of communication, in which a person seeks out of himself, constantly connecting and comparing himself and the Other, independently drawing the limits of what is permissible, permitted by him and the Other.

Key concepts:

game praxis,
gamization of human existence,
hedonization of a person's life world,
existential fusion of game space and power,
mythologization of a human player image.