

На правах рукописи

Новикова Оксана Николаевна

**ИГРОИЗАЦИЯ БЫТИЯ ЧЕЛОВЕКА: КОНЦЕПТУАЛИЗАЦИЯ И
СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ**

09.00.13 – философская антропология,
философия культуры (философские науки)

Автореферат

диссертации на соискание ученой степени

доктора философских наук

Челябинск – 2022

Работа выполнена в Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Уральский государственный лесотехнический университет»

Научный консультант:

Беляева Людмила Александровна, доктор философских наук, профессор, профессор кафедры философии, социологии и культурологии Института общественных наук, ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет (г. Екатеринбург)

Официальные оппоненты:

Бондаренко Тамара Алексеевна, доктор философских наук, профессор, профессор кафедры «Философия и мировые религии», ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет» (г. Ростов-на-Дону);

Труфанова Елена Олеговна, доктор философских наук, доцент, ведущий научный сотрудник сектора теории познания ФГБУН Институт философии Российской академии наук (г. Москва);

Яковлева Елена Людвиговна, доктор философских наук, профессор, заведующий кафедрой философии и социально-политических дисциплин ЧОУ ВО «Казанский инновационный университет им. В. Г. Тимирязова» (ИЭУП) (г. Казань).

Ведущая организация: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Омский государственный педагогический университет».

Защита состоится 12 мая 2022 г. в ____ час. 00 мин. на заседании диссертационного совета Д 210.020.01, созданного на базе федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Челябинский государственный институт культуры» по адресу: 454091, г. Челябинск, ул. Орджоникидзе, 36-а, I корпус, ауд. 206.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке и на сайте Челябинского государственного института культуры (<https://chgik.ru/>).

Автореферат разослан « ____ » _____ 2022 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета,
кандидат культурологии, доцент



Тарасова Юлия Борисовна

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования. Бытие человека в современной культуре интегрирует в себе характерные особенности информационного общества с его потребительской философией, массовым сознанием, проблемами глобализации и ценностями постмодерна. Культура постмодерна приводит к изменениям во всех сферах человеческого бытия. Базируясь на принципе многообразия, она утверждает плюрализм, децентрацию и фрагментарность, осуществляясь в искусственных, псевдореальных образованиях, оказывающих воздействие на сознание и бытие человека. Дискретность и симулятивность массовой культуры пронизывает все сферы человеческих отношений, рождая социокультурные иллюзии и имиджи как репрезентации чего-то не существующего в реальности, но желаемого человеком.

Нивелирование привычных ориентиров и ценностных иерархий привносит в бытие человека мозаичный характер, формируя клиповое мышление, направленное на производство новых смыслов, реализуемых, как правило, в цифровых средах. Информационная среда, реклама, социальные сети, многочисленные виртуальные приложения (TikTok, Instagram, Snapchat и др.) презентуют любую информацию не только как сообщение, но и как информационное пространство, в котором человек имеет возможность самореализации и презентации. Засилье в современной жизнедеятельности человека виртуальной образности основано на информационных технологиях, где любое событие или явление обретает бытие в виде зрелища или постановочного спектакля (многочисленные политические, аналитические, социальные, музыкальные и другие шоу). Мемы, стримы, селфи становятся разыгрываемыми образами, клишированными моделями для подражания, ориентированными на достижение известности и признания со стороны других пользователей социальных сетей (лайки, просмотры, подписчики и др.).

Данные социокультурные реалии обостряют проблему идентичности человека, и одним из способов решения социокультурных и личных проблем становится конструирование собственной реальности, значительное место в котором занимает игра. Чтобы адаптироваться к нововведениям, сгладить жизненные риски, сделать собственное бытие более стабильным и предсказуемым, человек вводит структурную упорядоченность игры в повседневную жизненную практику. Иллюзия контроля в достижении желаемого укрепляет значимость для человека игровых действий, поэтому не случайно современная массовая культура демонстрирует проникновение игровых практик или их элементов во все сферы человеческой деятельности, что изменяет не только сознание современника, но и саму реальность, порождая в ней черты и свойства, проявляющиеся в таком феномене как игроизация бытия человека. Сущность, антропологический смысл,

социокультурное значение данного феномена представляют собой нерешенную научную проблему. Ее решение возможно посредством концептуализации феномена игроизации бытия человека, где акцент изучения переносится с исследования игры как феномена культуры, получившего довольно широкое освещение в научной литературе, на изучение проникновения игровых элементов в неигровые виды деятельности и их влияния на бытие человека.

Степень научной разработанности проблемы

Анализ научной литературы и диссертационных исследований показывает, что феномен игры исследован достаточно, а вот феномен игроизации бытия человека мало осмыслен. Размышления об игре как феномене человеческого бытия содержатся уже в работах древних мыслителей Китая, Индии, в трактатах античных и средневековых философов, в трудах мыслителей Возрождения, Нового времени. А в немецкой классической философии феномен игры становится предметом наиболее пристального внимания и рассматривается как вид активной и свободной деятельности человека, отличной от трудовой. Ф. Шиллер трактует игру как проявление «избытка сил», творческих потенций человека, «...игра и искусство, и творчество...», свободное от какой-либо «внешней потребности». Эстетические и творческие характеристики игры анализируются в работах И. Канта, Ф. Шлегеля.

Г. Спенсер, К. Гросс, Г. Ален выделили компенсаторную функцию игры, содержащую социализирующее начало и «упражняющие качества» (К. Гросс), как способ восстановления равновесия жизненных сил.

Психоаналитические концепции З. Фрейда, К. Юнга, А. Адлера рассматривают игру как психологический феномен проявления естественных сил и способностей. У Я. Л. Морено игра представлена как самоисцеляющая фаза действия психодрамы, у Э. Берна – как трансакции, у В. Штерна – в качестве проявления коллективности. Психолого-педагогические аспекты игры раскрыты в работах Ж. Пиаже, Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, Д. Б. Элькониной. Л. С. Выготский указывает на компенсаторную функцию игры как реализацию «нереализованных возможностей».

Игра как познавательная деятельность и деятельность человека по самосовершенствованию и самоутверждению рассматривается в работах представителей прагматизма Ч. Пирса, У. Джеймса, Д. Дьюи и др.

Экзистенциализм (С. Кьеркегор, Ж. П. Сартр, М. Хайдеггер, К. Ясперс, Н. А. Бердяев) соединяет игру с пограничными состояниями человека, желанием сохранить собственное «Я», получением чувственных переживаний и стремлением к свободе. А в работах С. Кьеркегора игра представлена как «очаровательная серьезность». Ж. П. Сартр трактует игру как форму существования человеческой свободы. М. Хайдеггер подмечает, что игра – «язык трансценденции».

Игра как базовый элемент культуры обосновывается в классическом труде Й. Хейзинга. Э. Финк рассматривает игру в качестве одного из экзистенциалов бытия человека и трактует ее как необременительное времяпровождение, утверждая, что «чем более она бесцельна, тем скорее мы находим в ней малое, но полное в себе счастье». Г. Г. Гадамер раскрывает игру как «превосходящую действительность», дающую возможность выхода за границы личной тождественности.

Х. Ортега-и-Гассет, говоря о языке игры, отмечает, что услышать его «дано не всегда и не каждому», и акцентирует внимание на празднично-спортивном отношении к жизни, выраженном в игре.

Р. Кайуа подчеркивает открытость игры миру фантазии, что дает возможность выхода за пределы самоидентичности и осуществления иной ролевой самости.

Постнеклассическая философия уделяет игре особое внимание, акцентируя игровой характер культуры постмодерна. Так, в работах Ж. Делёза, Ф. Гваттари, Р. Барта игра фигурирует как образное выражение характеристик самоорганизующейся предметности бытия. Постмодернизм переосмысливает классическую трактовку игры, расширяет и углубляет сферу задействия понятия игра («игра письма» Р. Барта, «игры науки» Ж.Ф. Лиотара, «игры истины» М. Фуко, «игровая структура» Ж. Деррида).

В отечественной философской мысли анализируются игровые аспекты бытия человека в трудах М. В. Ломоносова, А. Н. Радищева, А. И. Герцена. Значение народных игр для формирования этнокультуры в ее личностном проявлении представлено в работах В. Г. Белинского, Н. А. Добролюбова, Д. И. Писарева, К. Д. Ушинского.

В русской художественной литературе тема игры раскрывается как сильнейшее проявление людских страстей и переживаний. Игра со случаем, судьбой, самой жизнью дает герою выйти за рамки повседневных серых будней, оказаться в иной недостижимой реальности, стать безгранично свободным или воплотиться в куклу-марионетку (А. С. Пушкин, М. Ю. Лермонтов, Ф. М. Достоевский, Н. Г. Чернышевский).

В российской философской и культурологической литературе XX столетия появились фундаментальные труды, посвященные разностороннему анализу феномена игры (Т. А. Апинян, А. Б. Демидов, М. Е. Марков, М. С. Каган, С. А. Кравченко, Л. Т. Ретюнских, М. Н. Щербинин и др.).

Вместе с тем большинство проанализированных работ, многогранно рассматривая игру как феномен культуры, не выходят на проблематику игроизации бытия человека, что позволяет сформулировать проблемное поле исследования, которое фундируется рядом противоречий:

– несмотря на большое количество работ, посвященных исследованию игры, в настоящее время отсутствуют труды, в которых был бы реализован синтез философско-антропологического и социокультурного анализа

формирования феномена игроизации бытия человека в контексте характерных особенностей исторических этапов развития культуры;

– между интенсивным проникновением игровых практик во все сферы человеческой деятельности, порождающим феномен игроизации бытия человека, и отставанием осмысления специфики данного феномена и его социокультурных репрезентаций в современной научной литературе;

– между реальным бытием человека и его игроизированным бытием в интернет-пространстве, в котором игровые практики становятся не просто способом самоопределения человека, а делают его зависимым, как в антропологическом, так и социокультурном смыслах.

Теоретическое снятие указанных противоречий заключается в концептуализации феномена игроизации бытия человека с позиций философско-антропологического и социокультурного подходов, что позволит определить антропологический смысл феномена игроизации бытия человека, раскрыть его социокультурные репрезентации в контексте характерных особенностей исторических этапов развития европейской культуры.

Отсюда вытекает тема исследования: **Игроизация бытия человека: концептуализация и социокультурные репрезентации.**

Исходя из формулировки темы, **объектом** диссертационного исследования служит игроизация бытия человека как социокультурный феномен.

Предмет исследования – социокультурные репрезентации феномена игроизации бытия человека и его ценностно-смысловые трансформации в культурно-историческом контексте.

Цель диссертации – разработать концепцию игроизации бытия человека, выявив антропологический смысл и социокультурные формы репрезентации данного феномена.

Поставленная цель достигается путем решения следующих взаимосвязанных **задач**:

1. Осуществить анализ влияния игры на изменение культурной реальности бытия человека в контексте исторических этапов развития европейской культуры.

2. Обосновать понимание игроизации бытия человека как способа поиска собственной идентичности.

3. Выявить специфику игроизации бытия человека в современной культуре.

4. Определить значение игроизации в упорядочивании времени и пространства бытия человека.

5. Раскрыть влияние современного интернет-пространства на формирование новой социокультурной формы игроизации бытия человека.

6. Выявить антропологические следствия игроизации бытия человека в условиях виртуализации культуры.

7. Раскрыть современные социокультурные следствия игроизации бытия человека.

8. Показать специфику игроизации бытия человека в современном образовательном пространстве.

Методология исследования обусловлена проблематикой, целью и задачами диссертации. Исследование многозначности и многомерности проявлений игроизации бытия человека осуществляется в единстве философско-антропологического и социокультурного подходов. Социокультурный подход позволяет выявить культурно-исторические формы игроизации бытия человека. Философско-антропологический подход устанавливает зависимость стратегий личного, группового и гендерного поведения от включения игровых действий в бытие человека.

Применение аксиологического и герменевтического подходов способствует осознанию ценностно-смыслового наполнения культурно-исторических форм игроизации бытия человека. Особое внимание уделяется современной форме игроизации бытия человека, отражающей условия аксиологического и технологического сдвига в современной культуре. Герменевтический подход также используется для обоснования специфики игроизации образовательного пространства в современных образовательных стратегиях. В исследовании применялись элементы диалектического подхода: диалектика игры, игровой практики и игроизации, реального и виртуального бытия человека.

Опора на системно-синергетический подход позволила выявить смещение пространственно-временных границ, черты форсайта и трансгрессии в игроизации бытия человека.

В качестве теоретической базы исследования были использованы концепции Й. Хейзинги, Э. Финка, Э. Берна, рассматривающих игру как неотъемлемый компонент жизненных практик человека. Теории В. Хесли, Э. Эриксона, Ю. Хабермаса, К. Роджерса, Э. Гоффмана и др. способствовали пониманию того, что игра служит эффективным и непринужденным способом конструирования персональной идентичности. А влияние игровых практик на формирование жизненных стратегий поколений исследуется автором с опорой на концепции Дж. Феррари, Н. Хоува и В. Штрауса.

Разработка проблемы проникновения игровых практик во все сферы бытия человека в современном обществе опирается на работы Л. Т. Ретюнских и С. А. Кравченко.

Анализ работ Ж. Бодрийяра, Ж. Ф. Лиотара, Ж. Деррида и др. дает возможность автору данного исследования обосновать идею о том, что в условиях современной культуры человек именно в игровых практиках моделирует свою жизнь, создает подобие идеального мира, необходимого для собственной идентификации и самопрезентации. Постмодернистская идея трансгрессии (М. Фуко, Ж. Батай, Ж. Деррида и др.) используется для понимания игры как формы перехода от невозможного к возможному,

объясняющей мотивацию выбора жизненных стратегий человека. Методология форсайта (Г. Кан) и синергетики (Г. Хакен, И. Пригожин, И. Стенгерс, Н. Е. Князева, С. П. Курдюмов, Н. Н. Моисеев) подтверждает смысл игровых практик как стратегического броска в будущее, открывающего человеку сферу возможного бытия.

Применение комплексной методологии исследования позволяет системно выявить сущностные характеристики и социокультурные репрезентации феномена игроизации бытия человека в культурно-историческом контексте, и особенно в условиях современной культуры.

Основные результаты, полученные лично соискателем, и их научная новизна:

1. На основе проведенного анализа влияния игры на изменение культурной реальности разработана концепция игроизации бытия человека, в которой выявлены и описаны социокультурные формы репрезентации игроизации бытия человека: образно-метафорическая форма, соответствующая культуре Древнего мира; знаково-символическая форма, присущая культуре Средневековья; креативно-продуктивная форма, характерная для культуры Возрождения и Нового времени. Уточнен понятийный аппарат концепции игроизации бытия человека.

2. Обосновано, что игроизация бытия человека представляет собой способ самоопределения человека, в котором раскрывается антропологическое значение игровых практик как процесса конструирования персональной, гендерной, этнокультурной и поколенческой идентичностей.

3. Выявлена специфика игроизации бытия человека в условиях аксиологического сдвига в современной культуре. Обосновано, что игровые практики становятся видом потребления, в котором в процессе игровой повторяемости человек осваивает приемы, способы коммуникации, формирующие новую социокультурную реальность, позволяющую самостоятельно играть смыслами и ценностями, направленными на достижения и прагматичные свершения, выражающие тренд гедонизации культуры.

4. Определено значение игроизации в упорядочивании времени и пространства бытия человека на основе игрового форсайта и трансгрессии как технологий реализации нереализованных желаний, способствующих выработке жизненных стратегий.

5. Раскрыто влияние современного интернет-пространства на формирование новой социокультурной формы игроизации бытия человека – виртуальной формы, дающей человеку возможность выхода за собственные пределы в постоянном соединении и сопоставлении себя и «Другого». Виртуальная форма игроизации бытия человека определена как процесс конструирования социокультурной реальности через символический смысл симуляций и симулякров, реализуемых в разыгрывании желаемого бытия как

действительного в интернет-пространстве виртуальных миров, обладающих высокой степенью публичности.

6. Доказано появление нового человека играющего – Homo Mobiludens, обладающего рядом специфических характеристик, являющихся антропологическими следствиями виртуальной формы игроизации бытия человека.

7. Раскрыты варианты конструктивного и деструктивного проявления игроизации бытия человека в современной культуре, выраженные в новых формах эскапизма и игровой зависимости.

8. На основе герменевтического подхода показана специфика игроизации образовательного пространства в современных образовательных стратегиях, определяющих возможность разработки игропедагогики как современного направления развития образования, нацеленного на создание инновационных методов образования, основанных на игровых технологиях и использовании информационной среды, проектирующих и решающих конкретные задачи развития интеллектуально-творческого потенциала подрастающего поколения.

Положения, содержащие новизну и выносимые на защиту:

1. В процессе разработки концепции игроизации бытия человека были разведены понятия игры как социокультурного и экзистенциального феномена. Игра как социокультурный феномен представляет собой способ трансляции социального опыта от поколения к поколению в процессе организованной по определенным правилам межличностной коммуникации. Игра как экзистенциальный феномен понимается как свободное творческое существование человека, обеспечивающее его присутствие в бытии.

Игровые практики определяются как конкретные способы самореализации человека, продиктованные его актуальными потребностями, интересами и ценностями, реализуемые в игровой форме, выражая стремление человека к полноте своего бытия через поиск собственной идентичности.

Игроизация бытия человека понимается автором как процесс конструирования новой социокультурной реальности на основе проникновения игровых практик в неигровые виды деятельности человека, что способствует упорядочиванию времени и пространства его бытия.

В истории европейской культуры игроизация бытия человека имела различные формы. Культуре Древнего мира соответствует образно-метафорическая форма игроизации бытия человека как организационный принцип поиска причин всех вещей и явлений, раскрывающий не только тайны природы, но и способ понимания себя и своего места в мире. В культуре Средневековья игроизация бытия человека приобретает знаково-символическую форму, позволяющую расшифровывать бесконечное многообразие божественных замыслов и смыслов в контексте религиозно, этически и эстетически окрашенных символических игровых практик

человека. В эпоху Возрождения и Нового времени игроизация бытия человека выражается в креативно-продуктивной форме, проявляющейся в художественно-творческой и научно-творческой деятельности. В конце XX века игроизация бытия человека приобретает виртуальный характер и становится стратегией преодоления хаоса бытия в экономической, политической, социальной, личностной сферах, усиливая значимость поиска человеком собственной идентичности и своего места в мире.

2. Игроизация бытия человека как способ конструирования персональной идентичности проявляется в игровых практиках, которые становятся моделью взаимопонимания через воспроизводимое в них социокультурное содержание и понимание себя в игровой ситуации. Гендерные игровые практики конструируют бытие человека, реализуя в игровой форме недостающие чувства свободы, творчества, любви. Культурная идентичность русского этноса рассмотрена в контексте традиционных игровых практик, являвшихся универсальной стратегией формирования коллективной и индивидуальной идентичностей. Виртуальная форма игроизации бытия человека негативно отразилась на формировании как поколенческой, так и этнокультурной идентичности русского этноса.

3. Аксиологический сдвиг в современной культуре, выраженный в изменении смыслообразующих координат бытия человека, привел к формированию «общества спектакля», в котором человек в опосредованной межличностной коммуникации, используя информационно-компьютерные технологии, создает игроизированную бытийность. Игроизация бытия становится процессом саморефлексии человека, где в мультиперспективизме игровых практик устанавливаются границы, смыслы и пределы его бытия. Игровые практики, с одной стороны, дают человеку власть над событиями собственной жизни, с другой – захватывают и поработают его. Игровые практики как символическая форма труда производят знаки и символы эпохи. Наиболее востребованными стали гедонистически и агонально направленные игровые практики, соответствующие потребностям современного человека в самовыражении и самоутверждении.

4. Игроизация бытия позволяет человеку играть со временем и пространством, превращая каждую игровую практику в событие и одновременно в со-бытие бытия. В череде игровых практик человек приобретает возможность проброса в будущее на основе игрового форсайта и трансгрессии. Антропологическое значение игрового форсайта и трансгрессии состоит в том, что они уводят человека от тягот и рутины собственной жизни, позволяя сохранить веру в себя как вершителя, создателя, творца настоящего и будущего. В этой связи предложено определение игровых практик как форсайт-технологий и трансгрессий, имеющих стратегический характер броска в будущее, направленных на самоопределение и самореализацию человека, когда он, сознательно погружаясь в игровой фрейм, находит ответы на свои вопросы, решает

определенные жизненные задачи. В этом аспекте игроизация бытия человека понимается как процесс творческой самореализации человека, направленный на выработку жизненных стратегий, выражающих устремленность человека в будущее. Существуют индивидуальные и коллективные формы форсайта и трансгрессии, представленные в образно-метафорической, знаково-символической, креативно-продуктивной формах игроизации бытия человека.

5. Современное интернет-пространство оказывает значительное влияние на формирование новой социокультурной формы игроизации бытия человека – виртуальной формы, дающей человеку возможность для виртуальной коммуникации, направленной на самопрезентацию, идентификацию, сопоставление себя и «Другого», конструирование желаемой действительности. Поэтому виртуальная форма игроизации бытия человека определена как процесс конструирования социокультурной реальности через символический смысл симуляций и симулякров, проявляемых в разыгрывании желаемого бытия как действительного в публичном пространстве интернета. В контексте виртуальной формы игроизации бытия человек стремится к самопрезентации посредством погружения в игровое действие через сознательное симулятивное представление себя (селфи, Instagram, TikTok, стримеры, ролевики, хепенинги, перфомансы, флешмобы и др.), что приводит к виртуализации жизненного мира современного человека. Его жизненное пространство приобретает двойственность, где реальность переплетается с виртуальными проявлениями его бытия: виртуальным общением, легкой сменой личного имиджа, засильем скетч-шоу и др.

Виртуальная форма игроизации бытия человека любому игровому сюжету дает новый статус, поддерживаемый интригой возможности самостоятельного выбора финального действия. Также интерес игрока к виртуальным игровым практикам подкрепляется системой вознаграждений, бонусов, возможностью материальной компенсации даже при проигрыше. Все это способствует укоренению и расширению новой виртуальной формы игроизации бытия современного человека, приводящей к ряду антропологических и социокультурных следствий

6. Важным антропологическим следствием виртуальной формы игроизации бытия человека является формирование исторически нового типа человека играющего – Homo Mobiludens, для которого игровые практики становятся реально-виртуальным способом удовлетворения насущных антропологических потребностей, таких как потребности в свободе и творчестве, коммуникации, обнаружении и привнесении смысла в собственное бытие, самореализации и понимании своих перспектив. В поисках собственной идентичности Homo Mobiludens поставляет информацию о себе, предъявляя ее в социальных сетях, виртуальном общении, становясь летописцем собственной жизни, формируя собственный

привлекательный образ. Воспринимая реальность через виртуальные игровые практики, он переносит многие игровые элементы в повседневность, изменяя время и пространство своего бытия.

7. Виртуальная форма игроизации бытия человека, рождаясь в новой цифровой культуре, кроме формирования нового человека играющего, имеет и другие антропологические и социокультурные следствия. Она сглаживает жизненные риски человека, способствуя его уходу от реальности в область игровой симуляции. Копирование, имитация, мимикрия служат естественными способами адаптивного поведения человека. Смоделированное по своему желанию игровое пространство становится надежным, стабильным и безопасным местом обитания человека, созидающим новую реальность. Исполняя в игроизированном пространстве выбранную социокультурную роль, человек получает чувство свободы, симулякр исполнения желания. Все это приводит к тому, что, стремясь выйти за пределы своего «Я», человек вольно или невольно попадает в игровую зависимость, реализует новые формы эскапизма.

8. В современной культуре происходит игроизация образовательного пространства, в котором формируется новая культурно-историческая форма пайдеи. Для нее компьютерные и телекоммуникационные технологии дают неограниченные возможности и свободу выбора имеющегося в наличии знания, необходимого для реализации потребностей и личностных желаний человека, форсайта и трансгрессии его бытия. В креативно-продуктивной форме игроизации бытия внедряются новые формы развития и популяризации знания: «Библионочь», «Ночь в музее», «Антикафе», «Антибиблиотека» и др. Образовательные игровые практики, организуя развивающее пространство, создают и распространяют информацию, предполагая свободу творчества, субъектность в осознании смыслов, понимание мира через личностную интерпретацию содержания. Мем как модель виртуального бытия становится образцом культурного текста, где в знаково-символической форме игроизации бытия соединяются реальная практика и фантазмагорическая символика, позволяющие человеку самоутвердиться, забыв о страхах и проблемах. Происходит медиатизация повседневности, начиная с раннего детства. В результате образовательные практики постоянно трансформируются, видоизменяются, стимулируя развитие игропедагогики и новых образовательных стратегий.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что на основе синтеза философско-антропологического и социокультурных подходов разработана концепция игроизации бытия человека, раскрывающая антропологический смысл данного феномена, его ценностно-смысловые трансформации и социокультурные репрезентации. С позиций философской антропологии и философии культуры даны определения игры, игровых практик и игроизации бытия человека, описаны различия между ними. Определены антропологические и социокультурные следствия игроизации

бытия человека, где игровые практики представляют собой способы преодоления хаоса бытия человека посредством конструирования персональной, поколенческой, гендерной и этнокультурной идентичностей, программ дальнейших действий человека, его жизненных стратегий. Доказано формирование нового типа человека играющего – Homo Mobiludens – как продукта виртуальной формы игроизации бытия в современной культуре. Определены причины формирования игровой зависимости и новых форм эскапизма. Раскрыты трансформации игровых практик в контексте новых образовательных стратегий, формирующие новую пайдейю.

Практическая значимость исследования состоит в том, что введенные в научный оборот аналитические и концептуальные разработки феномена игроизации бытия человека позволяют использовать их в научно-методических и учебных курсах по философской антропологии, философии культуры, гендерологии, педагогике и психологии. Результаты диссертационного исследования могут применяться в практической деятельности различных специалистов (культурологов, философов, психологов, социологов, педагогических работников), занимающихся проблемой игры и места игровых практик в бытии человека в культуре, формировании его сознания и поведения в современном обществе.

Степень достоверности и апробация результатов работы, изложение её основных положений осуществлено в 52 публикациях общим объёмом 34,5 п. л. (17 из них в рецензируемых научных журналах, определенных ВАК при Министерстве науки и высшего образования РФ, 1 публикации, индексируемой в WoS, 2 монографиях).

Основные положения диссертации обсуждались на региональных, всероссийских и международных конференциях: «Цивилизационные перемены в России»: Всероссийская научно-практическая конференция (Екатеринбург, УГЛТУ, 2012-2022); «Российская повседневность: история, современное состояние и перспективы развития»: Всероссийская конференция (Екатеринбург, УГЛТУ, 2012-2013); «Совершенствование гуманитарных технологий в образовательном пространстве вуза: факторы, проблемы, перспективы»: Всероссийский (с международным участием) научно-методический семинар (Екатеринбург, УрФУ, 2013); «Философия и наука»: Всероссийская научно-практическая конференция (Екатеринбург, УрГПУ, 2013, 2016); «Компьютерные игры – театр активных действий»: Всероссийская научная конференция с иностранным участием (Санкт-Петербург, СПбГУ, 2013); «A Game and Toys in the history and culture, development and education»: the III international scientific conference (Prague, 2014); «Коллизии культуры в информационном обществе (культурологические чтения – 2014): Международная научно-практическая конференция (Екатеринбург, УрФУ, 2014); «Философия. Толерантность. Глобализация. Восток и Запад – диалог мировоззрений»: VII Российский

философский конгресс (г. Уфа, БашГУ, 2015); «Система оценки квалификации в развитии вузовского образования России и зарубежных стран»: российская научно-методическая конференция с международным участием (Екатеринбург, УГЛТУ, 2018); «Лики культуры в эпоху социальных перемен»: Всероссийская с международным участием научная конференция (Екатеринбург, УРФУ, 2018); «Философия и образование: вызовы современности»: круглый стол с международным участием в рамках форума «Дни философии: философия и образование в SMART-УНИВЕРСИТЕТЕ (Челябинск, ЮЖГУ, 2018); на XIII конгрессе антропологов и этнологов России (Казань, 2019), «Стратегические ориентиры современного образования: Международный педагогический форум, (Екатеринбург, УрГПУ, 2020).

Материалы диссертационного исследования использовались при разработке и чтении ряда лекций в процессе преподавания дисциплин «Философия», «Культурология», «Социальная психология», «Психология и педагогика», спецкурса «Современные проблемы семьи и брака» в Уральском государственном лесотехническом университете.

Соответствие специальности. Выбранная тема исследования соответствует научной специальности 09.00.13 – философская антропология, философия культуры (философские науки). Основными областями диссертационного исследования в соответствии с Паспортом специальности являются по направлению «Философская антропология» следующие:

- 2.3. Человек как особый род сущего.
- 2.7. Философия личности и проблема идентичности.
- 2.8. Феномены человеческой субъективности.
- 2.14. Экзистенциальная антропология.
- 2.28. Модерн и постмодерн в исследовании феномена человека.

Структура диссертации. Диссертационное исследование состоит из введения, четырех глав, состоящих из четырнадцати параграфов, заключения и списка использованной литературы. Общий объём работы составляет 400 стр. Список литературы включает 560 наименований, в том числе 32 на иностранных языках.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Введение содержит обоснование актуальности темы исследования, степени изученности проблемы, определяются объект и предмет исследования, ставятся цель и задачи, обозначается методологическая основа исследования, раскрывается его научная новизна, формулируются положения, выносимые на защиту, указывается теоретическая и практическая значимость результатов научного исследования, подтверждается его апробация.

Глава 1. **«Игроизация как форма бытия человека в культуре»** посвящена определению социокультурных форм игроизации бытия человека с опорой на философско-антропологическую и социокультурную трактовки игры в контексте исторических этапов развития культуры.

В первом параграфе **1.1. «Игра и игроизация как феномены человеческого бытия»** раскрывается антропологический смысл игры, характеризующий ее как экзистенциал бытия человека, базируемый на ее онтологической природе.

Осуществленный философско-антропологический анализ научных исследований позволяет констатировать устойчивый интерес к проблеме игры различных направлений философии и психологии, особенно в XX веке.

Анализ рассмотренных точек зрения позволил прийти к пониманию игры как феномена культуры, чье присутствие в бытии всеохватывающе и многогранно. Придерживаемся идеи, что основное назначение игры – человекотворческое, нацеленное на развитие человека, раскрытие его потенциальных возможностей, осуществляемых в системе действий, сознания и коммуникации.

Современные научно-исследовательские работы (К. Ю. Баннов, Л. А. Белоглазова, Е. А. Борзенкова, П. С. Гуревич, Д. В. Жилыева, Р. Р. Ильясов, Д. А. Коханова, Н. Д. Лигостаева, А. В. Макулин, Ю. Р. Мамина, Н. А. Мазрова, Н. В. Нестерова, Л. К. Нефедова, О. И. Николина, Е. В. Паргеева, Е. А. Репринцева, Л. А. Тюрина, Е. Л. Яковлева и др.) свидетельствуют о возрастающем значении игры в современной культуре. Этим объясняется становление самостоятельного направления научного исследования «игрологии».

Анализ указанной литературы позволяет трактовать игру как социокультурный феномен, представляющий собой школу общения, функциональный способ трансляции социального опыта, в ходе которого осуществляется нравственное воспитание, формируется модель взрослой жизни, осваиваются навыки трудовой деятельности. Задействованные в игре механизмы получения удовольствия позволяют максимально оптимизировать процесс социализации.

Как экзистенциальный феномен игра представляет собой способ удовлетворения экзистенциальной потребности человека в свободном творческом существовании, обеспечивая его присутствие в бытии.

Введение термина «игроизация» (Л. Т. Ретюнских), «играизация» (С.А. Кравченко) указывает не просто на новую роль игры в современной культуре, а обозначает качественные изменения бытия человека, характеризующиеся проникновением игровых элементов во все сферы человеческой деятельности. Благодаря этому игровые практики становятся расширенным способом присутствия человека в бытии, образуя феномен игроизации его бытия, понимаемый как процесс конструирования новой социокультурной реальности на основе проникновения игровых практик в

неигровые виды деятельности, способствующий упорядочиванию времени и пространства его бытия. При этом игроизация бытия человека не предполагает, в отличие от игры, жесткое следование правилам. Наоборот, в условиях игроизации своего бытия человек имеет возможность изменять, корректировать правила, прагматично используя игровые практики для достижения успеха, нацеливаясь на определенный результат, меркантильный интерес или признание.

Дальнейшее исследование феномена игроизации бытия человека требует его рассмотрения в культурно-историческом контексте.

В параграфе **1.2. «Образно-метафорическая форма игроизации бытия человека в культуре Древнего мира»** раскрывается антропологический смысл феномена игроизации в культурном бытии человека Древнего мира.

На основе трудов Л. А. Абрамян, Г. Вейса, Э. Кассирера, Л.Л. Леви-Брюля, А. Ф. Лосева, А. Г. Сафронова, С. А. Токарева, В. Н. Топорова, О. М. Фрейденберга, Дж. Фрейзера, Й. Хейзинга и др. игровые практики рассматриваются как часть обрядово-ритуальной культуры конкретного народа, задающие модель человеческих взаимоотношений, определяющие порядок и правила жизни рода. Исходя из идей Э. Кассирера, который, описывая феномен мифа, указывает на связь фантазии мифа и игры, отмечается, что благодаря игре фантазия приобретает форму, «растворяется в форме, материя бытия и событий растворяется в игре»¹. Игровая практика, введенная в магию, ритуалы открывает неизведанное. Она избавляет от страха перед стихийной природой, дает возможность сакрального общения с Абсолютом. Мифологическая игровая практика, соединяя воедино вербальное и визуальное мышление, создает универсальное видение мира на основе единства образа и понятия. Игровые элементы, проникая в серьезные формы деятельности (ритуальные обряды, жертвоприношения), создали хронотоп своего времени, становясь пространственно-временным ориентиром, придающим смысл и значение событиям и явлениям. Образная метафоричность ритуальной игровой практики Древнего мира согласовывает готовность человека работать с фантастическим, ассоциативным фактором выражения собственных мыслей и чувств, где сложное становится простым, а в простом проявляется сложное. Ритуально-игровые практики уже содержат в себе черты игроизации (по Кравченко), такие как эффективность, калькуляция, предсказуемость и контроль. Нацеленные на достижение прагматичной цели (эффективность – удача на охоте, избавление от бед, болезни и т.д.), рассчитанные по количественным, качественным, временным и ресурсным затратам (калькулируемость), они направляли человека на общий результативный итог (предсказуемость), рефлексивно подчиняя его

¹ Кассирер Э. Философия символических форм. Т. 2: Мифологическое мышление. – М.; СПб.: Университетская книга, 2001. – С.164.

действиям в виде игровых дискурсов или кодов (контроль).

Чтобы завоевать уважение и любовь электората, римская аристократия имела в своем арсенале более пятидесяти сознательно организованных праздников, основанных на игровых формах, где можно было обратить на себя внимание, выделиться из толпы, обеспечить прагматичные цели (гарантия урожая, хорошего здоровья, удовлетворение насущных потребностей и т.д.). Рождение театра, гладиаторские бои, Олимпийские, Пифийские и другие игровые практики становятся яркими проявлениями игроизации бытия человека как самом быстром и простом способе воспитания сознания и контроля над жителями полиса.

Игра с самим собой (я, равный Богу), игра с миром (стремление к самоизменению), игры социума (полисный уклад) создают игроизацию бытия человека, реализованную в синтезе повседневной жизнедеятельности и космологической мифологии. Преобразуя знаковую или предметную информацию в жизненные образы, игроизация бытия человека зарождается и проявляется в образно-метафорической форме.

Параграф 1.3. «Знаково-символическая форма игроизации бытия человека в Средневековой культуре» посвящен определению специфики игроизации бытия человека в данный период.

Покоящаяся на теологическом сознании, культура Средневековья объявляет игры, зрелища бесовскими проявлениями, запрещенными для верующего человека, о чем указывает Аврелий Августин в работе «О Граде Божьем» как о деятельности, отторгающей нравственность и духовность. Отвергая игру, человек Средневековья продолжает играть с собой и миром через соблюдение религиозного культа. Символ становится конструктивным принципом жизнедеятельности, предлагая человеку самостоятельно расшифровать бесконечное многообразие божественных вещей и замыслов. Литургия, таинство причастия, евхаристия являются примерами проникновения игровых элементов в серьезные духовные мистерии, придавая им реалистичность и сакральность в акте обращения с молитвой верующего, песнопениях Богу и принесении бескровной жертвы за спасение людей в виде облатки, просвиры и вина. Персонификация, абстракция и интерпретация символа становится игрой смыслов бытия, единой символической системой, «собором идей».

Тема Страшного суда постоянно обыгрывается в ритуальных мистериях, спектаклях с нравоучениями, проповедях клириков, настраивая верующих на осознание и оценку своей жизни. Постоянное ожидание возможного ужаса конца света формировала новые виды зрелищ – массовые казни, эшафот, колесование, сжигание на костре, что становится духовной составляющей жизни простонародья. Воспринимаемая как ритуал очищения от зла, публичная казнь символически восстанавливает гармонию мира и добродетель, зачищая мир от скверны.

Работы М. М. Бахтина, П. М. Бицилли, Ж. Ле Гоффа, А. Я. Гуревича,

О. Э. Душина, М. Пастуро, Й. Хейзинга, А. Я. Ястребицкой и др. показывают, что игровые проявления завуалировано присутствуют в культуре Средневековья, представляясь в аскетизме, зрелищных казнях и душевной отзывчивости, страданиях жертвы и обязательных церемониальных обрядах палача, колокольном звоне, блестящих мистериях и неукоснительном исполнении ритуалов, сопровождающих человека от рождения до смерти, в рыцарской среде в виде турниров и куртуазности, кодекса рыцарской чести, понимания себя то в качестве вассала, то сюзерена, что соответствует знаково-символической форме игроизации бытия человека.

Средневековое общество, разделенное на сословия по профессиональной принадлежности (гильдии), разыгрывало свой жизненный спектакль, идентифицируя себя в конкретном социально-ролевом статусе, выделяясь одеждой (фасон платья, шляпы), этикетом приветствия (поклон, небрежный кивок или пинок), строго регламентированным распорядком жизни. Социальная иерархичность устанавливает границы консолидации взаимодействия людей одного сословия, ограничивает контакты между представителями разных гильдий, закладывает целевые культурные проявления. Аристократии отводится роль управления, духовенству – хранителей веры, а бюргерство занимается ремеслом и торговлей, обеспечивая насущные потребности.

Важно также отметить, что игроизация бытия средневекового человека проявляется и в том, что он играет со временем. День олицетворяет уверенность и радость, а ночь сулит опасности и зло. Колокольный звон становится «акустическим средством обнаружения времени» (мерой жизненного цикла, сигналом следующего хода, возвещающего о смене деятельности).

Особый смысл приобретает карнавал, отрицая все запреты, нормы, правила, табу, он стирает иерархичность, позволяя людям разных сословий за краткое время прожить иную жизнь, нивелируя священное. Следует подчеркнуть, что бинарное сознание средневекового человека реализуется через символическое восприятие мира, где наименование вещи означает ее объяснение. В целом все сказанное свидетельствует о том, что игроизация бытия человека в культуре Средневековья приобретает новый смысл и презентуется в знаково-символической форме.

В следующем параграфе **1.4. «Креативно-продуктивная форма игроизации бытия человека в культуре Возрождения и Нового времени»** раскрывается понимание игровой деятельности как творческо-продуктивного начала бытия человека, в котором он способен создавать себя и окружающую действительность, что вносит новые черты в игроизацию бытия человека и ее социокультурные репрезентации. Человек Возрождения предпринимает попытки заменить произвольные, фантастические представления, свойственные предшествующей религиозно-мифологической картине мира, на новые оригинальные чувственно-интуитивные образы бытия. Человек

стремится открыть для себя мир природы, охваченный жаждой самоутверждения, где деятельностный аспект переносит акцент с конечного продукта на самого творца.

Нацеленная на независимого и предприимчивого человека культурная реальность формирует новую эстетически-художественную духовность через творческое подражание античному идеалу (костюмы, прически, стилизация античной среды, идеализация мифологических персонажей и т.д.). Творцы Возрождения, в визуальной символической изображая античного бога, мифического персонажа, исторического деятеля, подразумевали обычного человека. Они воспевали физически привлекательный образ современника, утаивая его под маской античной традиции и нравственности. Завуалированная игра представлений человека в трансцендентном мире позволяет художникам, поэтам ставить онтологические задачи, быть «представителями Бога на земле». Рефлексия в искусстве, измененная ценность вещи служат проявлением новой исторической формы игроизации бытия человека, характерной для эпохи Возрождения, которая может быть определена как креативно-продуктивная форма, самоопределяющая и самореализующая бытие человека-творца.

Труды М. Л. Абрамсона, Л. М. Брагиной, М. С. Корелина, А. Ф. Лосева, А. В. Степанова, Э. Фукс, Е. В. Яйленко и др. подтверждают, что на игровом начале основаны архитектура, любовная литература и куртуазность, празднично-маскарадные мероприятия, гротескная буффонада, танцевально-игровые представления, демонстрировавшие вкус и достаток знати, чья жизнь предстает как нескончаемый придворный спектакль.

Страх перед смертью и в то же время желание узнать о ней больше идентифицируются в культе суетности, где человек стремится окружить себя вещами и предметами, символизирующими быстротечность жизни, превосходство смерти. Человек Возрождения еще при жизни представляет и обыгрывает смертельную мистерию, заранее планируя ее ход и действие. Он сознательно применяет игровые элементы в прагматичной стратегии подготовки к смерти, помогающей преодолеть страх восприятия трагичности своего существования, нестандартно используя в личной идентификации атрибуты и символы смерти.

В этот период широко распространяется игра в ученость через разыгрывание идеального образа дворянина, основанного на подражании (Б. Кастильоне). Дворянин должен изъясняться на латыни и греческом, знать поэмы Гомера и Горация, уметь слагать стихи и играть на музыкальных инструментах. Наигранная грациозность, напускная ученость, освоение необходимых навыков для проведения досуга становятся средством достижения успеха, фактором идентификации и самопрезентации вельможи. Этикетные правила изображают воображаемое, становясь игровым продуктом, позволяющим быть замеченным, получить признание и почет.

Рационализм как ведущая ценность культуры Нового времени провозглашает познающего субъекта основой бытия. Творческое начало реализуется в рациональном познании мира. В теоретических положениях Т. Гоббса, Ж-Ж. Руссо, Дж. Локка указывается на антропологический смысл игровой деятельности, когда естественное право и общественный договор предъясняются в качестве игрового социального поля, в котором люди разыгрывают свои индивидуальные, социально-правовые и гражданские статусы. Французский философ Ж. О. Ламетри, используя понятие игры для характеристики познания, вводит в обиход выражение «играть с истиной». «Если же мое воображение порой дает себе волю, то игра происходит на арене истины»². Человек Нового времени, познавая мир через личный опыт, интерпретирует его в виде умозрительных построений, где игровая практика становится творческо-продуктивной деятельностью, оказывающей влияние на становление как физических, так и духовных сил человека (И. Кант, И. Фихте, Ф. Шеллинг, Г. В. Гегель). Раскрывается антропологический смысл игры как возможности человеку стать Человеком (Ф. Шиллер).

Данный период, обозначенный как век авантюристов, держится на интригах как в политическом, так и личностном планах (заговоры, закулисные игры, легкая смена воззрений – все пронизано азартом, таинственностью и наигранностью). Серьезное дело – политика и наука – реализуется с блеском и шиком. Человек, выстраивая свой мир, сознательно придает серьезным вещам игровой экспромт. Игровая практика служит поиском личного самосовершенствования и прагматичного становления (певец-кастрат, следование стилевой моде, манерность, танцевальная театрализация и т.д.), способом расшифровки как ближайшего, так и отдаленного будущего. Мир искусства становится формой и способом сотворения более совершенной среды, где реальность предстает продуктом воображения творца, а герои, совмещая в себе черты: как обычного человека, так и идеального образа, проявляются в идеализированном игровом мире.

Классическая философия рассматривает феномен игры в деятельностном ключе, интерпретируя игру как характерную особенность определенной активности человека, отличной от трудовой деятельности и от общения, но одновременно содержащей данные компоненты. Игровые практики утратили свое мистическо-прогностическое значение, вычленив возможности формировать тот или иной навык.

Характеристика игры как проявление «избытка сил» (Ф. Шиллер, Г. Спенсер), развитие функций индивидуального действия (К. Гросс), трактовка игры как противоположности трудовой занятости (Дж. Кейнс, И. Гутс-Мутс, М. Лацарус и др.) внесли изменения в понимание игры в XIX веке. Игра противопоставляется труду как несерьезное, легковесное, ни к

² Ламетри Ж.О. Человек-растение. – М., 1976. – С. 345.

чему не обязывающее времяпровождение, приобретая бинарное отношение с трудовой деятельностью. Она постепенно вытесняется из серьезных форм жизни, ей отводится место отдыха, необременительного досуга.

В XIX столетии главенствуют социальные игровые практики, которые распространяются не только на ролевую идентификацию человека (дэнди, байронический герой, делец, революционер, человек из народа, филистер и др.), но и на вещи (реклама товара, стилевые направления искусства, вкусные продукты питания и т.д.). Ф. Фребель, М. Монтессори, Ф.-Э. Бенека, Дж. Дьюи, Р. Оуэн и др. указывают, что мотив и причина увлечения игровой деятельностью заложены в естественной потребности в ней человека любого возраста, и выстраивают принципы и методы обучения в педагогике на типовых характеристиках игры (подражание, упражнение, соревнование, поиск нового и т.д.). Все сказанное приводит к выводу о том, что в эпоху Возрождения и Нового времени формируется новая социокультурная форма игроизации бытия человека, которая проявляется в художественно-творческой и научно-творческой деятельности и носит креативно-продуктивный характер.

В целом в первой главе исследования на основе философско-антропологического и культурно-исторического анализа были выявлены и описаны социокультурные репрезентации игроизации бытия человека: образно-метафорическая форма, соответствующая культуре Древнего мира; знаково-символическая форма игроизации бытия человека, проявляющаяся в культуре Средневековья; творческо-продуктивная форма игроизации бытия человека, характерная для культуры Возрождения и Нового времени.

Феномен игроизации бытия человека, означающий проникновение игровых практик во все виды человеческой деятельности, выражает стремление человека к полноте своего бытия, поиску собственной роли и места в бытии. Рассмотрению этого аспекта игроизации бытия человека посвящена следующая глава исследования.

Глава 2. **«Игроизация бытия человека и конструирование идентичностей»** посвящена решению следующей задачи: анализу понимания игроизации бытия человека как возможности поиска собственной идентичности.

Параграф 2.1. **«Конструирование персональной идентичности в процессе игровых практик»** посвящен изучению игровых практик как способа бытия человека, формирующего его идентичность. Опираясь на работы Л. А. Беляевой, П. С. Гуревича, М. В. Заковоротной, Н. Г. Козина, Л. Ф. Косенчук, И. В. Лысак, Э. Дж. Мида, А. Б. Невелева, В. С. Невелевой, К. Р. Роджерса, Е. О. Труфановой, Ю. Хабермаса, В. Хесли, Э. Эриксона, автор отмечает, что смысловое значение идентификационного процесса заключается в обнаружении себя, нахождении субъективно значимого места в группе, коллективе, обществе, через деятельность, демонстрирующую самоидентичность и самопрезентативность. Этимологически понятие

идентичности сформировалось благодаря латинскому корню «idem» (пер. с латинского – то же самое), понимаемому как свойство вещи оставаться неизменным при любых трансформациях и как факт самотождественности человека.

Диссертант отмечает, что особая роль в конструировании идентичностей принадлежит игровой деятельности, которая способствует выявлению возможностей личности, так как благодаря перемещению в другое «Я» играющий как бы обращается к другому миру – миру возможного, открывается навстречу ему, приобретает способность к саморазвитию через преодоление собственной ограниченности.

Конструирование персональной идентичности субъективно и его невозможно переложить на чужие плечи. Оно осуществляется в процессе взаимодействия с миром в многообразных проявлениях отношения «Я – Другой», благодаря чему человек самопознает и самоопределяет себя в коммуникативных и поведенческих формах, отражающих понимание принадлежности к какой-либо общности, группе, с выделением своего места и роли в данном социокультурном пространстве.

Персональная идентичность человека складывается в период его взросления и связана с проявлениями молодежной культуры. В молодежных игровых практиках конструирование персональной идентичности предполагает реализацию либо собственного замысла, либо замысла другого, взятого как идеальный прообраз. Данные практики разыгрываются либо в образно-метафорической форме игроизации бытия человека (эпатажное поведение, подражание кумирам во внешнем облике, хобби и увлечениях, организации молодежного досуга и т.д.), либо в креативно-продуктивной форме игроизации бытия человека (пробный брак, продолженное взросление, чайлдфри, поиск самого себя в профессии, интересах, желаниях и др.). Знаково-символическая форма игроизации бытия человека позволяет в игровой символике идентифицировать собственную гендерную природу в осознанной демонстрации (атрибуты одежды, стереотипные действия свойственные мужской или женской роли, подчас утрированно преувеличенные) или нивелировании собственной половой привлекательности (одежда, облик, унисекс и т.д.). Образно-метафорическая форма игроизации бытия человека помогает освоить и принять ролевое «Я» как собственную идентификацию, создающую в подражании новый смысл бытия. Игроизация бытия человека становится формой творческого взаимодействия человека с самим собой, где игровые практики разворачиваются в структуре диалога: вопрос – ответ. При этом ни вопрос, ни последующий ответ не известны заранее. Они являются результатом выбора играющего, который осуществляется в ситуации игрового самоопределения, экзистенциально идентифицирующего человека.

В параграфе отмечается, что важнейшая характеристика игроизации бытия человека как способа конструирования персональной идентичности

состоит в том, что игровые практики являются моделью взаимопонимания через понимание воспроизводимого в игровых практиках социокультурного содержания и понимание себя в игровой ситуации.

Экзистенциальное значение игровых практик, выражающееся в активизации понимания себя и смысла собственного существования, особенно возрастает в настоящее время в условиях ценностного плюрализма и переоценки ценностей, а также наличия сетевых коммуникаций.

В параграфе **2.2. «Игровые практики как конструкторы гендерных отношений»** раскрыта роль игровых практик в формировании гендерных идентичностей. Внутреннее понимание себя, самоощущение человека как представителя того или иного пола определяется как гендерная идентичность с субъективным осмыслением значения своей половой роли. Гендер устанавливает правила поведения и задает представления о правах и обязанностях, разыгрываемых по жизни, исходя из образов фемининности и маскулинности, сложившихся в данной культуре.

Проблематика гендерной идентификации, ее трактовки и осмысления реализации в игровых практиках начинается еще с античности и вызывает интерес и сегодня. Большое количество современных научных и научно-публицистических работ посвящено проблемам поиска основ взаимоотношений между мужчиной и женщиной, разворачивающихся в гендерной игре (Д. Бразерс, О. Вейнингер, О. Воронина, А. Ержанова, Л. И. Ковалева, Н. Г. Красноярова, А. Э. Менегетти, Б. Нуржанов, К. С. Шаров и др.).

Выполнение гендерной роли осуществляется через соблюдение социальных ожиданий, востребованных обществом на том или ином витке человеческого развития, а гендерная идентичность проявляется непосредственно человеком как личное внутреннее самоощущение и предъявление себя, демонстрация своего понимания мужского или женского, несмотря на устои и традиции, установленные обществом.

Анализ специфики представлений о мужественности и женственности, реализуемых в игровых практиках европейской культуры, описанных в данном параграфе, позволяет проследить суть изменений гендерных идентичностей, начиная с античности по настоящее время.

Традиционно поведенческие стереотипы игрового поведения приписывают мужчине: властность и агрессивность, самомнение и сарказм, авантюризм и активность. Излишнее проявление эмоциональности считается чуждым состоянием для мужчины. Он должен презентовать себя в роли добытчика, защитника, мужа, патриарха семейства и отца, а в некоторые исторические периоды – господина. Женское начало, как правило, связывают с мягкостью и заботливостью, состраданием и гибкостью, готовностью к компромиссу. За женщиной закрепляется роль домашней хозяйки и хранительницы очага, любимой жены и доброй, заботливой матери.

Вышеперечисленные характеристики свойственны для проявления образно-метафорической формы игроизации бытия человека.

Символичность знаковых кодов, используемых во внешнем облике человека Средневековья, становится игровой идентификацией, абсолютизирующей маскулинность, выдвигая «естественную» иерархию полов. Куртуазность вводит в бытие человека новые формы гендерного взаимодействия – любовные игровые практики, идентифицируя символическую чувственность и сексуальность мужского и женского начала. Игровые практики Возрождения, проникая в искусство, идентифицируют человека, способного в бессмертном чувстве любви изменять и вершить судьбы человечества и принимают форму креативно-продуктивной игроизации бытия человека. Вкрапление игровых элементов в бытие человека Нового времени позволяло гармонизировать нравственное и естественное начало человека, совместив природный эгоизм и общественное должностничество. Гендерные игровые практики все более самоорганизуются и прагматизируются, постепенно закладывая новую форму игроизации бытия культуры, в которой мужчина и женщина в саморефлексии выполнения социокультурной роли адаптируются и идентифицируются к инновациям жизни.

Сегодня женщина проявляет себя на равных с мужчиной не только в домашней, но и в профессиональной сферах. Современные исследователи указывают на «иллюзорную мужественность», демонстрируемую сильной половиной человечества (П. Будье, Э. Бадэнтер, Д. Бразерс и др.). Мужчины и женщины сегодня готовы поменяться ролевыми обязанностями: декретный отпуск по уходу за ребенком может взять и мужчина, а успешный карьерный рост выстраивает женщина. Внешние отличия мужчины от женщины также подверглись реконструкции: внедрение стиля unisex в виде товаров и услуг без полового различия становится символическим кодом, демонстрирующим мобильность, целеполагание, удобство и комфорт. Архетипы массовой культуры закладывают игровые сценарии, проецирующие идею о мире единых возможностей, чему способствуют и игровые виртуальные практики. Ценность семьи нивелируется, замещаясь профессиональной карьерой, статусом и престижем. Моделируя и создавая свою личную идентичность в виртуально-игровых практиках, современник получает опыт межличностного общения, экспериментируя в рамках выбранной гендерной роли. Он прагматично и целенаправленно создает игровые сценарии, позволяющие реально чувствовать, проживать и переживать в игровой практике то, что желаемо, но недоступно в реальной жизни.

В параграфе делается вывод, что современные игровые практики разрешают человеку экспериментировать со своей гендерной идентичностью, разыгрывая сценарии взаимоотношений полов, что приводит к актуализации личной виртуальной экзистенции, усилению виртуального

образа «Я», что расширяет границы как гендерной, так и персональной идентичностей.

Параграф **2.3. «Культурная идентичность русского этноса в контексте традиционных игровых практик»** рассматривает смысловые ориентиры игровых действий, способствующие установке жизненных стратегий на примере русского этноса. Опираясь на идеи В. С. Соловьева, Н.А. Бердяева и П.А. Сорокина об особом пути русского этноса, можно выделить их суждения об игре в жизни русского человека. В своем религиозно-мистическом учении В. С. Соловьев говорит, что «эстетически прекрасная игра должна вести к реальному улучшению действительности»³. Н. А. Бердяев, основываясь на христианской этике, убеждает, что акт творения, свойственный и игровой деятельности, побеждает зло, видоизменяет и этически преображает страсти. П. А. Сорокин подчеркивает чувственно-эмоциональную потребность в переживаниях, приобретаемых человеком в игре.

Традиционная русская игра являлась способом передачи не только древних обрядов и представлений о жизни, но и служила технологической проработкой будущих необходимых прикладных навыков, формировала коллективное мышление и взаимодействие. В ней нет выверенной расчетливости и строгости, она архаична, импульсивна и аффективна, базируется на повышенной эмоциональности, открытости и коллективной воле. Традиционные игровые практики, поддерживаемые метафоричностью и диалогичностью, сочетая в себе подражание и креативность, становились универсальной стратегией формирования культурной идентичности, обеспечивая высокую мотивацию игрового действия, в котором осуществлялось сюжетно-ролевое самоопределение русского человека, позволяющее с учетом коллективного самосознания идентифицировать и индивидуальные качества. Все вышеперечисленное способствовало самоопределению и самосознанию «делать как все», но одновременно формировало стремление помочь и сострадать тем, кто «ниже», кто проиграл. Данный феномен морально-психологической установки поведения, побуждающий к мобилизации личного индивидуального потенциала в сочетании с коллективным архетипом, и формирует бинарность русского самосознания.

Ярким образом самоопределения и способом презентации конкретной личности и эпохи является феномен юродства, служащий примером знаково-символической формы игроизации бытия человека. Бытие юродивого становится символическим образом Богочеловека, нарушающего правила порядка, разыгрывающего собственный перевернутый мир.

³ Соловьев В. Сочинения. Т.2. – М.: Мысль, 1988.– С. 33.

Восприятие и реализация жизни через игровое действие наполняло и повседневное бытие дворянства. Дух соперничества становится своеобразным потлачем в организации праздничных мероприятий (скачки, балы, гостеприимство и т.д.). Придворный церемониал и светские правила, самоутверждение через театрализацию образа, выбор особой роли и соответствие ей (гусар – мот, игрок, любитель женщин; дворянин – денди, вежлив, учтив, меланхоличен и т.д.), риск, азарт, стремление к выигрышу служат отдушиной, являясь оборотной стороной имперской эпохи, исключая случайность. Игровые практики данного времени в креативно-продуктивной форме (предметы-обманки, театрализация жизни) функционально идентифицировали представителя дворянства, завуалировано предъясняя его частью привилегированного общества, где упорядоченная случайность компенсируется игровой свободой творчества.

Игровые практики в русской культуре чаще всего становились глашатаем проблем, обнажая и одновременно нивелируя их, способом реализации потребностей, чаяний и желаний, фактором этнокультурной идентификации человека. Сделан вывод, что сегодня коллективная игра фактически не присутствует в жизни российского современника, она замещена технической, технологической или электронной игровой деятельностью, трансформировавшей весь игровой спектр. В современной культуре практика традиционного игрового взаимодействия подменена играми, пришедшими из глобального мира, что негативно сказывается на формировании этнокультурной идентичности русского этноса.

В параграфе **2.4. «Игровые практики в самоопределении поколенческой принадлежности человека»** раскрывается экзистенциальный смысл игровых практик, оказывающих влияние на выбор жизненных стратегий поколений. Поколение, являясь неформальным свободным видом причастности одних людей к жизни других, становится формой единения персональной и коллективной идентичности. Усвоение культурных достижений, осуществляемых на подражании, самопрезентации и креативности, проявляется в идентичности, которая не только становится продуктом конструирования самого себя, но является формой распремечивания культуры, расшифровки продуцируемых в ней смыслов.

На основе трудов Я. Ассман, А. И. Афанасьевой, Ю. Р. Вишневого, В. К. Егорова, С. Н. Иконниковой, И. М. Ильинского, Л. Н. Когана, И. С. Кона, Н. И. Лапина, В. Т. Лисовского, В. В. Никитенко, П. Нора, Б. С. Павлова и др. сделан вывод о том, что люди одного поколения обладают сходным типом мышления и восприятия окружающего мира, близкими аксиологическими координатами и мотивами в формировании персональных жизненных стратегий, закладываемых, прежде всего в игровой деятельности. Игровые практики детства проявляют наиболее значимые желания и цели личности, транслируют через свое содержание новые установки, адаптирующие человека к жизни в обществе. Опыт игровых

практик детства становится матрицей жизненных стратегий не только отдельных личностей, но и целых поколений.

С опорой на теоретические представления Н. Хоув и В. Штраус, используя адаптивную к российским реалиям теорию поколений Е. Шамис и Е. Никонова, анализируются игровые предпочтения и типичные формы самоопределения поколенческой принадлежности, демонстрируемые в самореализации и самоидентификации поколений, проявляющиеся в современной российской культуре. Так, предпочтения игровых практик поколением *«гражданские» или герои (1901-1922)* свидетельствуют о проявлении знаково-символической формы игроизации бытия человека, где в символическом образе разыгрывался новый смысл, закладывалась модель будущей «светлой жизни», нацеленной на трудолюбие, оптимизм, коллективную ответственность. Игровые практики поколения – *приспосабливающиеся (художники) или молчаливое поколение (1920-1940)*, тяготеют к образно-метафорической форме проявления игроизации бытия человека. Они вводили человека в иллюзорный мир реальной ирреальности, где подражательный образ становится метафорой счастья и гармонии, достигаемых в выполнении обычного рутинного ритуала, вершителем которого становится сам человек. Представители поколения *«идеалистов» (пророков, беби-бумеров – 1946-1963)* сейчас доминируют во всех сферах бытия: политике, экономике, праве, культуре и вершат историю мира, воспитанные на игровых практиках, демонстрирующих креативно-продуктивную форму игроизации бытия человека, которая проявляется в личностном продуктивном росте и коллективном самосознании, командном духе и культуре молодости. *«Реагирующие» (кочевники, дети с ключом на шее) (1960-1980), поколение X*, предпочитают игровые практики, содержащие в себе все формы игроизации бытия человека, предоставляя человеку возможность самостоятельного выбора в прагматичном игровом формате, моделирующем и самоорганизующем социокультурную реальность в связи с потребностями и желаниями человека.

Современные поколения *Y, гражданские (герои) (1980-2000)* и *Z центениалы, домоседы, молчаливые, поколение национальной безопасности (2002–...)* – поколения эпохи глобализации и цифровизации, возвращаются в технологизированной среде, расширенном виртуальном пространстве, дающем возможность уйти от реальности опасного мира. У представителей данных поколений нет героев, авторитетов, кумиров для подражания, они формируются в культуре, где об одном и том же человеке средства массовой информации распространяют противоречивые сведения. Большинство современников разыгрывают по жизни выбранные роли, реализуемые в виде бесконечных стратегий самоопределения, что выделяет новое качество их идентичности – ее поливариативность. Проведен сравнительный анализ предпочтений потребительского спроса представителями поколений *Y* и *Z*, реализованных в игровых практиках, мотивированных культурой

потребления. Для представителей поколений Y и Z игровые практики становятся естественной формой проявления и предъявления собственного бытия, где одна игровая история сменяется другой игровой практикой, образующей виртуальную форму игроизации бытия, в которой человек презентует себя как в индивидуальной, так и в гендерной, этнокультурной и поколенческой идентичности.

Современное бытие человека предстает не только в трех исторически сложившихся формах игроизации бытия человека: образно-метафорической, знаково-символической, креативно-продуктивной, но и в рамках новой формы игроизации бытия человека, складывающейся в последние двадцать-тридцать лет – виртуальной, которая в силу своей новизны требует более пристального исследовательского внимания.

Глава 3. «Игроизация бытия человека в современной культуре» раскрывает особенности игроизации бытия человека и возможности игровых практик в организации времени и пространства бытия человека в условиях аксиологического сдвига современной культуры.

В параграфе 3.1. «Аксиологический сдвиг в современной культуре и его влияние на процесс игроизации бытия человека» на основе анализа литературы постмодернизма дается характеристика аксиологического сдвига, характеризуемого неустойчивостью и непостоянством современного состояния общества и культуры, нивелированием ценностей предыдущей эпохи, неуверенностью в завтрашнем дне, ощущением чуждости современного мира, зафиксировавшем, по словам Ж. Делеза, «перевернутый платонизм, антиэссенциализм, антиметафизику»⁴ (Р. Барт, Ж. Бодрийяр, А.С. Гагарин, Ж. Делёз, Ж. Деррида, Ж. Ф. Лиотар, И. Хасан, М. Фуко и др.).

Диссертант считает, что игровая деятельность в новом историческом контексте культуры становится видом потребления, базируемым на игровой повторяемости, в которой человек, раз за разом осваивает новые приемы, способы и возможности своих действий, направленных на достижения и прагматичные свершения, поддерживаемые гедонизацией игровой культуры.

Общество потребления держится на подражательном начале, на воспроизведении объектов или событий, основанных на мифе о человеке-игроке, чьим предпочтением становится индивидуальная игровая деятельность, мотивированная эгоцентрическими установками: азартом, жадой развлечений, превосходством над другими. Игровые элементы, проникая в различные неигровые виды деятельности, становятся способом понимания человеком самого себя, средством самоидентификации и презентации миру, что дает шанс человеку постичь сложные экзистенции, привнося собственный смысл в бытие, получая над ним превосходство и

⁴ Делёз Ж. Платон и симулякр // Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции XX века. – Томск: «Водолей», 1998. – С.225-240.

власть, захватывая и поработывая его, задавая порядок и структуру игрового праксиса.

Современник, желая повысить свой статус через демонстративное «престижное потребление, деятельность напоказ», сознательно тяготеет к гламуру. Гламурный образ создает пропасть между ожиданием и реальной действительностью, которую современник и компенсирует игровым замещением реальности, создавая искусственное новое «Я».

Ориентируя человека не на творчество, а на потребление, современная культура заставляет искать новшества в известных устойчивых текстах, форматах, качествах жизни, но понимать и предъявлять их значение в виде интертекста или «палимпсеста», системном напластовании одних элементов на другие с нивелированием смыслового контекста. Многие формы, предметы и творения жизнедеятельности человека сегодня являются конструкциями или набором цитат, символом, кодов, сотворенных ранее. Стремясь к новизне, новаторству мир культуры, эклектично играя, деконструирует традиционные формы и качества жизни.

Современное общество становится обществом спектакля (Ги Дебор), где человек стремится прожить иную, чужую жизнь, чтобы получить новые эмоции, предъявляющие бытие как приключение (Ж.-П. Сартр), рискованное предприятие (Э. Гидденс, У. Бэк). Понятие любви упрощается, замещаясь технологиями любовных игр, легкими, необязательными отношениями. Смерть перестала пугать своей фатальностью, окрашиваясь ореолом романтики и потусторонней тайны. Азарт спортивной игры становится тяжелым профессиональным трудом, а традиционные формы обучения и воспитания все больше насыщаются современными игровыми практиками на основе информационных технологий.

Новые технологии порождают новые виды игр (игры повседневности, игры производства и потребления, виртуальные, телевизионные, компьютерные, видеоигры). С одной стороны, технические и технологические наработки увеличивают и расширяют границы игрового поля, с другой стороны, технический прогресс обезличивает индивидуальное «Я», формируя современника с массовым сознанием, тяготеющего к прагматизму, выгоде и манипуляции другими.

В параграфе дается подробный анализ современных игровых практик и делается вывод о том, что аксиологический сдвиг в современной культуре привел к усилению игроизации бытия человека, всевластию игрового праксиса. Наиболее востребованными стали гедонистически и агонально направленные игровые практики как формы удовлетворения потребностей современного человека, стремящегося придать собственный смысл и системность хаотичному бытию.

Параграф 3.2. «Игроизация как способ упорядочивания времени и пространства бытия человека» раскрывает положение о том, что в условиях аксиологического сдвига в современной культуре, породившей хаос

и неопределенность бытия человека, определился новый статус игровых практик как форсайт-технологий, формирующих будущее человека, где неопределенность жизненных стратегий раскрывается в творческом многообразии возможных вариантов жизненных сценарных событий. Игровые практики как способ присутствия человека в бытии, как со-бытие бытия обладают способностью играть со временем, приобретая черты форсайта и проективности, выражая устремленность человека в будущее.

Игровая деятельность всегда открыта миру возможного как «способ человеческого общения с возможным и недействительным», «возможное есть то, чего недостает Для-себя, чтобы быть собой...», она является пробой мира, где важным атрибутом бытия служит время, которое стартуя из действительности, уплотняется и насыщается игровыми событиями.

На основе трудов Ж. Батая, Ж. Деррида, М. Фуко раскрывается смысл феномена трансгрессии (греч. trans – сквозь, через; gress – движение), который позволяет человеку в игровой форме трансформировать мир с помощью фантастического способа художественного мышления.

Игровая трансгрессия представляет собой способ отношения к действительности, в которой человек разрушает границы возможного, допустимого, что позитивно сказывается на его личном опыте, придавая утилитарный смысл сфере сакрального. Современник, планируя перспективу своей будущей жизни, нередко пользуется практикой астрологии, магии, гадания, практически руководствуясь игровым выбором вместо личной ответственности, рациональности и продуманности, что реализуется в образно-метафорической форме игроизации бытия. В ней человек компенсирует свою невозможность действий в реальном мире, следуя от «существующего к возникающему».

Человек часто идет на риск, блеф, преодоление запрета или табу, для того чтобы испытать волнение, тревогу, получить драйв, напряжение, внутренне преодолев самого себя. «Адреналиновый досуг» (паркур, дрифт, ружинг, диггерство, сталкинг, сурвивализм, квест и др.) реализуется в креативно-продуктивной форме игроизации бытия человека, где риск, азарт, опасность задают новую систему смыслов и координат собственного бытия.

Иллюзия «легких денег» мотивирует современника на участие в игровых практиках как организованных формах трансгрессии (виртуальные игры, игровые автоматы, казино, тотализаторы, покер, лотереи и др.), где человек получает необходимые эмоции, ассоциируемые с успехом, побуждающие его и в дальнейшем погружаться в стихию неопределенности с надеждой на позитивный исход. Современник соглашается на унижения, лишения и трудности ради получения большого денежного приза, приобретенного не в результате кропотливой трудовой деятельности, а в качестве оплаты за исполнение конкретной роли в индустрии социальных игр, нацеленных на превращение невозможного в возможное. Креативно-продуктивная форма игроизации бытия человека служит поиском своего

предела, опыта личных возможностей и способностей для ответа на вопрос, что подвластно человеку, чем и поддерживает интерес к данным игровым практикам.

Включение человека в бессознательный процесс потребления информации базируется на образно-метафорической форме игроизации бытия человека, тиражирующей острые события, неблагоприятные вести, сведения о катастрофах, что сглаживает каждодневные собственные трудности жизни, подчеркивая мысль, что личные неприятности и проблемы не столь значимы и тяжелы.

Вовлечение человека из толпы во флеш-моб, лайф-плейсмент становится организованным событием, где трансгрессия и форсайт определяют и назначают действия каждого. Привлекая своей внезапностью, быстротечностью и абсурдностью, данные игровые практики мгновенно координируют и настраивают толпу на необходимые действия без предварительной репетиции, сговора, наполняя реальные будни состоянием созидания и смысла, реализуясь в креативно-продуктивной форме игроизации бытия человека.

Таким образом, игровые практики определяются как форсайт-технологии и трансгрессии бытия человека, имеющие стратегический характер броска в будущее, направленные на самоопределение, самореализацию человека, когда он, сознательно погружаясь в игровой фрейм, находит ответы на поставленные вопросы, решает определенные жизненные задачи.

Опора на системно-синергетический и социокультурный подходы позволяет сделать вывод о том, что человек, растворяясь в игровом действии, смещает пространственно-временные границы реального бытия, благодаря чему первоначальный смысл замещается, растворяясь в пересечении множества позиций, способов существования.

В нестабильном, хаотичном и динамичном мире игроизация бытия человека является актом творческой свободы, уплотняющей время экзистенциального бытия человека. Индивидуальная трансгрессия становится способом удовлетворения своих недостижимых желаний, актом и формой самореализации и презентации. Все это позволяет человеку играющему совершить свой бросок в будущее, т. е. свой форсайт. Отмечается, что в игровом моделировании, выстраивая поливариантные жизненные стратегии, человек ориентирован на поиск своего предела, личной трансгрессии, делающей невозможное возможным.

Параграф **3.3. «Игроизация бытия человека в виртуальном пространстве»** посвящен анализу игроизации бытия человека в аспекте виртуализации его жизненного мира посредством погружения в цифровые игровые практики. Проникая во все сферы жизнедеятельности человека, виртуальные игровые практики выстраивают альтернативные версии бытия человека, задают «реальность в возможности» (Дж. Ланьер).

Зависимость современника от цифровой культуры, медиареальности и цифрового пространства рассматривается в многочисленных исследованиях (А. А. Антипов, Л. В. Баева, Т. А. Бондаренко, В. Г. Буданов, Д. В. Галкин, Д. И. Дубровский, Е. Е. Елькина, В. А. Кутырев, Е. В. Масланов, Г. М. Шаповалова, А. В. Политов, Д. Е. Прокудин, Е. Г. Соколов, Н. Л. Соколова, Е. О. Труфанова и др.), где отмечается эскалация игровой деятельности человека, что связано не только с желанием современника самоутвердиться, но и с возможностями Интернета, который оказывает влияние на правила взаимодействия, коммуникацию между людьми, как в позитивном, так и патологически разрушительном аспектах.

Виртуальные игровые практики становятся технологиями, моделирующими социокультурный опыт человека. Современник становится «виртуальным человеком», представителем «индивида, технически и технологически вписанного в современный информационный социум». Человеческое тело, являясь маркером реального действия во времени и пространстве, приобретает иное состояние, включаясь в процесс виртуализации. Телесно человек обнаруживает дихотомию реального и возможного, включаясь в игровые практики, позволяющие связать воедино процесс постижения чего-либо через подражательный акт, включающий воображение, творческое начало и собственное действие (эксперимент). В результате реальное-телесное замещается воображаемым, мнимым, тем, что отражается в чувствах и ощущениях, конструируемых в виртуальной реальности.

Виртуальные миры, интернет, игровые практики объединили людей, никогда не знавших и не видящих друг друга. Они сплотили современников в группы по интересам, целям и жизненным задачам, соединив воедино коммуникативным кодом – игровой рефлексией геймерства. Имея в арсенале геймплей как компонент игры, обеспечивающий активные тактические и стратегические взаимодействия всех участников игрового процесса, виртуальные игровые практики поддерживают интерес игрока системными вознаграждениями, бонусами, получением компенсации даже при поражении. Описана классификация виртуальных игроков, отражающая зависимость человека от необходимости пребывания в интернет-пространстве и определяющая его уровень увлеченности цифровым миром (казуал, геймер-общественник, продвинутый геймер, увлеченный геймер, хардкорщик, олдгеймер, прогеймер или киберспортсмен). В работе делается важный вывод о том, что формируется новый тип человека играющего – Homo Mobiludens, который становится летописцем собственной жизненной истории, акцентирующей внимание на виртуальных нарративах, таких как привлекательный образ, сюжет, социокультурная среда. Технологические возможности цифрового мира позволяют действовать человеку не как самостоятельной личности, а как ее цифровой двойник, виртуализированный персонаж, выходящий за пределы самого себя, соединяя и сопоставляя себя и

Другого. Через позитивное саморекламирование создатель селфи, Instagram, TikTok, стрима играет с собой, своим лицом, образом, предьявляя миру лучшего себя.

Современник начинает жить в сети не только частной собственной жизнью, но и переносит туда все значимые, серьезные, социокультурные события своего народа, страны, создавая профессионально направленные блоки, чаты, нередко для поднятия собственной популярности используя национальные идеи или слоганы («Спасибо деду за победу», «Я помню, я горжусь», «Бессмертный полк онлайн» и др.).

Игроизация бытия, вплетая воедино технологические, маркетинговые, социокультурные и управленческие инновации, организует жизнь человека, упорядочивая его жизненные риски. Расширение цифровой культуры человека с началом глобальной пандемии Covid-19 позволило выстроить свою идентичность в виртуальном мире. Подвергнув все свои достижения, мысли и чувства оцифровке, человек создает двойственное бытие, выстраивая обновленное информационное, социальное, политическое, художественное пространство инфотейнмента (infotainment), которое настраивает человека на развлечение, предьявляя серьезный материал в лёгкой, непринужденной, а иногда и ироничной форме. Многочисленные реалити-шоу (интеллектуальные игры, шоу-подглядывания, игры с фортуной, шоу-обновления, шоу-выживания, шоу-обучения, шоу-игры и др.), проигрывая типичные ситуации социально-политического, личного и семейного взаимодействия в медиасреде, задают стандарты поведения, образа жизни и мышления. Homo Mobiludens живет в игроизированном мире, воспринимая реальность через виртуальные игровые практики.

Делается вывод, что на основе использования информационных технологий в современной культуре возникает новая виртуальная форма игроизации бытия человека, определяемая как процесс конструирования собственной реальности, отображаемой через символический смысл симуляций и симулякров, проявляемых в разыгрывании желаемого бытия как действительного в публичном пространстве виртуальных миров. Медиатизированные игры фактически вытеснили традиционные игры, заменив их компьютерными аналогами игры со знаками, где интерактивность, иллюзорность, символичность образуют игровой мир, создающий гиперреальность, вписывающий каждого современника в метанарратив, в котором в обыденной истории каждого человека предьявляются текущие события народа, страны. Соединяя воедино все рассмотренные компоненты, виртуальная форма игроизации бытия человека в новой цифровой культуре сглаживает остроту жизненных рисков человека, способствуя формированию игровой зависимости и новых форм эскапизма, что раскрывается в следующей главе.

Глава 4. «Современные антропологические и социокультурные следствия игроизации бытия человека» посвящена решению шестой,

седьмой и восьмой задачи и раскрывает взаимосвязь между феноменом игроизации бытия человека в условиях современной культуры и его антропологическими и социокультурными смыслами.

В параграфе 4.1. «**Homo Mobiludens как продукт виртуальной формы игроизации бытия человека в современной культуре**», с опорой на классификацию игр Р. Кайуа, выделяющего четыре типа игр: игра-mimicry, игра-agon, игра-alea, игра-ilinx, раскрываются антропологические и социокультурные проявления игровой зависимости современного человека.

Игра-mimicry основана на подражании, самом древнем механизме, с помощью которого происходит элементарное знаковое общение и усвоение нового. В современной игроизированной культуре человек уже закодирован на подражание: кумирам, успешным людям, жизненным сценариям, растиражированным в медиаиндустрии (ток-шоу, виртуальные дневники, СМИ). Симуляция, копирование, имитация, мимикрия становятся естественными способами адаптивного приспособления человека к быстро меняющимся социокультурным условиям.

Погружаясь в виртуальные среды, человек в поисках своего архетипа через выбор аватарки, игрового персонажа заявляет о себе. Он трансформирует свои духовно-религиозные ценности, увлекаясь магией, астрологией, эзотерикой, самостоятельно компилируя доступную информацию. Медиаиндустрия формирует вневременное и внеисторическое сознание у потребителя, мотивом интереса которого становится лозунг «Только здесь и сейчас». Отмечается, что большой популярностью пользуются построенные на игровом принципе тренинги, семинары, коуч-программы, рекламирующие овладение технологиями управления своей жизнью, достижения успеха, самореализации, дающие первоначальный эмоциональный подъем и веру в свои силы, быстро иссякающие и вновь требующие «подзарядки». Как следствие, формируется игровая зависимость, основанная на желании человека преуспеть в этой жизни.

Интерес к игре-agon (соревнование) продиктован желанием доказать превосходство над другими. Отмечается тенденция роста распространения игры-агон, что соответствует историческому росту стремления самоутверждения и самоопределения человека, т.е. желания личностного лидерства. Феномен доминирования, стремление к превосходству, пусть и в игровом формате (спортивные соревнования, игры интеллектуалов, соревнования в трудовой и образовательной деятельности и т.д.), – характерная черта современной культуры. В результате этика труда, сформированная идеями протестантизма и капитализма (аккуратность, долг, верность традициям, привязка к рабочему месту, трудовая дисциплина, труд как дело чести и т.д.), замещается игроизированной этикой, выстроенной на соблазне легкой победы с минимизацией затрат человеческого ресурса. Дан сравнительный анализ традиционной и аналогичной виртуальной игровой практики, где тематизм игрового взаимодействия не изменился, а степень

включенности игрока в игровой процесс, форма физического и психологического проявления себя подверглись значительной трансформации.

Мышление, выстроенное на игровых категориях игры-агон, позволяет современнику рисковать, быть готовым к поиску решений, проходя череду проб и ошибок для получения нужного результата, спланировать в командной работе и дистанцироваться в соревновательном акте, рассчитывая на успех, победу, что позволяет ощутить себя творцом личного счастья. Это делает человека зависимым от игры-агон как от возможности еще и еще раз почувствовать себя счастливым.

Игра-alea (жребий, игральная кость) обладает большой притягательной силой, она до конца держит игрока в напряжении, так как в ней невозможно однозначно спрогнозировать конечный результат, заранее предсказать победителя и побежденного даже при соблюдении всех правил и регламентов игрового действия. Игровые практики на везение, в которых побеждает случай, выстроены на риске (лотерея, пари, биржевая игра, рулетка, тотализатор, игровые автоматы и т.д.). Они пробуждают в человеке сильные эмоции. Азартно-зависимые люди не способны трезво оценивать реальность, так как азарт отключает рациональное сознание, поддерживаясь иррационально-эмоциональной верой в свои сверх возможности. Это заставляет игрока раз за разом доказывать себе и другим, что он герой, победитель. Риск обостряет чувства во время финальной ставки, позволяя ощутить всю полноту жизни, почувствовать ее пропасть и эйфорию от ожидания выигрыша или проигрыша. Не умея вовремя остановиться, человек попадает в игровую зависимость, становится лудоманом.

В работе отмечается, что в кризисные, переломные исторические периоды желание обмануть судьбу, мечты о лучшей жизни через фортуны усиливаются. И рождается иная форма игрового действия, названная *игра-ilinx* (игра-головокружение). Человек в этой игре стремится к борьбе до предела, он «ходит по краю пропасти» – рискованные мероприятия, «русская рулетка» – сама жизнь игрока ставится на кон, отдается на волю случая, провидения. Современные игровые практики подчиняют, порабощают человека (лишают его желания и возможности выйти из игрового формата в реальную жизнь), он становится зависимым от вещи, предмета или проведения свободного времени (шопинг, развлекательные мероприятия), удивляющих новизной эмоций и впечатлений. Шопинг из обыденной покупки превратился в разновидность игрового действия, стал источником удовольствия, реализуя гедонистические, утилитарные, компенсаторные, коммуникативные, релаксационные и статусные потребности самореализации человека.

Выявлено, что виртуальная форма игроизации бытия человека обусловила ряд антропологических следствий: способствовала превращению современного человека в Homo Mobiludens, характерной особенностью

которого становится игровая зависимость, продиктованная желаниями человека преуспеть, добиться личностного лидерства, обмануть судьбу, почувствовать себя успешным и счастливым; не удовлетворенные потребности в реальной жизни мотивируют современника реализовывать свои желания и мечты в игровой деятельности; игроман теряет всякую ценность и значимость бытия без включения себя в процесс игровой деятельности, являющейся смыслом и целью жизни.

Социокультурные проявления виртуальной формы игроизации бытия связаны с выработкой определенного формата бытия Homo Mobiludens, что поработочает и подчиняет его, включая в социокультурные контролируемые и регулируемые процессы (традиции, обычаи, нормы и т.д.), в то же время, создавая новые спонтанные, стихийно развивающиеся формы и факты действительности, изменяющие конкретную личность и среду; на базе современных виртуальных игровых практик происходит формирование молодежных субкультур, отличающихся стандартами и моделями поведения, развивающихся в нетрадиционном игровом действии.

Параграф 4.2. «Современные практики эскапизма в контексте виртуальной формы игроизации бытия человека» раскрывает взаимосвязь виртуальной формы игроизации бытия человека и возникновение новых форм эскапизма.

Тематика эскапизма нашла свое отражение в работах Л. В. Баевой, Т.А. Бондаренко, А. Ш. Гусейнова, А. В. Индрикова, Е. В. Касьяновой, Д. Г. Литинской, Р. Е. Мантова, Е. В. Романовой, Е. Ю. Сиверцева, Е. О. Труфановой, Е. Н. Шапинской, Ф. О. Широкова и др.

Эскапизм как явление и практика присутствует издревле в бытии человека, но формы его проявления трансформируются, исходя из принятых в обществе технологий. В современном обществе человек, получив в повседневное пользование огромное количество артефактов, технических и технологических изобретений, определяемых ранее как сказка или мечта, стремится «расколдовать мир» (Э. Гидденс) через оживление фантастических образов в своем бытии.

Отмечается, что эскапизм, подменяющий реальные отношения с миром на воображаемые, выполняет защитную функцию и реализуется в двух формах: продуктивной и деструктивной. Продуктивный эскапизм основан на фантазии, желании реализовать свою мечту, примерить иную идентичность, найти и продемонстрировать идеального себя, что и мотивирует современника «зависать» в киберпространстве, создавая другие реальности, проживая одновременно несколько жизней. Разыгрывая в виртуальном пространстве определенную роль, человек получает мнимое чувство свободы, симулякр исполнения желания.

Но уход от реального мира подчас не решает текущие проблемы, а накапливает их, ведь мир фантазии и грез – лишь симулякр реализации человеческого и социального потенциала. Повседневность предстает как

жестокая и бессмысленная реальность, обезличивающая функционально и социально человека. Так проявляется деструктивный эскапизм – человек, избегая активных действий в реальном мире, существует в виртуальной среде.

В работе делается вывод, что новые практики эскапизма усиливают виртуальную форму игроизации бытия человека. Через компенсаторный, адаптационный, протестный и релаксационный функционал эскапизм восполняет дефицит человеческих ресурсов, позволяя расширить границы человеческой свободы, получив недостающие в реальности чувства и эмоции.

Философско-антропологическое значение эскапизма состоит в нацеливании человека на собственную автономию, позволяя проверить окружающий мир и себя на прочность (увлечение экстремальными видами досуга, внешняя агрессия или бравада, протестное поведение).

Стремление к разнообразию, эмоциональной наполненности от сознательного ухода, отказа от общепринятых явлений заставляют человека искать свою идентичность в дауншифтинге, чайлдфри, виртуальной любви, нетрадиционных личностных взаимодействиях.

Поиск альтернативной версии себя в эскапизме осуществляется в ролевой игре, реконструкторских клубах, флеш-мобах, квестах, театрализованных селфи, видео и чат дневниках, хобби, шопинге, увлечении модой. Квест в образной форме становится главным мотивом современных форм эскапизма – выйти из комнаты, в которой ты заперт.

В параграфе **4.3. «Игроизация современного образовательного пространства»** отмечается, что в образовательной среде игра всегда присутствовала в том или ином виде благодаря своей свободно развивающейся деятельности, творческому импровизационному, социализирующему, соревновательному началу с опорой на логическую систематизацию. Игровой формат в учебной и воспитательной деятельности традиционно осуществлялся на подражательном уровне, вырабатывая устойчивые навыки и знания, необходимые социуму.

В данной части работы доказывается, что сегодня формируется новая культурно-историческая форма пайдеи, для которой технический потенциал дает неограниченные возможности и свободу выбора имеющегося в наличии знания, необходимого для реализации потребностей и личностных желаний человека, форсайта и трансгрессии его бытия.

В работе отмечается, что, *во-первых*, для новой культурно-исторической формы пайдеи характерно изменение роли игрушки. Традиционная игрушка постепенно утрачивает свое сакральное значение, став символом стереотипного мышления. Современная игрушка введена в систему нескончаемых дополнительных деталей, атрибутов, элементов, побуждающих современника приобретать все новые аксессуары. Эталоном игры стал не пупс-младенец, а кукла-модель, олицетворяющая взрослую

женщину (Барби), мужчину (Кент), стремящихся достичь жизненного признания через внешнюю атрибутивность. Игрушка сегодня служит не только фактом самопроектирования, но и является способом самопозиционирования себя в мире.

Во-вторых, характерной особенностью современной формы пайдеи является медиатизация повседневности, начиная с раннего детства. Через распространение гиперисторий («Лунтики», «Смешарики», «Маша и медведь», «My little Pony» и др.) образы героев комиксов, мультфильмов, видеоигр задаются эталоны поведения, архетипы реальности, создается новая картина мира, где герои решают «взрослые проблемы». Современные сказки, игры, мультфильмы являются тренажерами выхода из рискованных социальных ситуаций, усвоения принятых стандартов и норм. В работе подчеркивается, что детские игровые практики постоянно трансформируются, видоизменяются, подстраиваясь под запросы настоящего.

В-третьих, формируется виртуальное обучающее игровое пространство, где человек самосовершенствуется, стремясь создать лучшего себя через обретение и наработку столь необходимых ему знаний для жизненного успеха и признания. Огромное количество образовательных порталов: «Просвещение», «Смартия», «Интуит», «Постнаука», «Киберленинка», Internet Urok и другие позволяют самостоятельно получать любые виды знания.

Игроизация образовательного пространства выражается в том, что виртуальные игровые практики рожают множественный мир, выстроенный по собственным пространственно-временным законам, ориентированный на виртуальные объекты и персонажи, мотивированные личностными ценностными и нравственно-этическими основаниями. Все это приводит к созданию новых технообразов – моделей виртуального бытия. Популярными становятся мемы, в которых соединяются идеи, символы и образы действия, мгновенно тиражируемые в виртуальной среде от человека к человеку.

В-четвертых, виртуальное игровое пространство позволяет создавать игровые среды и дополненную реальность в онлайн как форсайт-технологии, способствующие эффективно осваивать учебные предметы, работать с проектами, формировать метакомпетенции учащихся, их системное мышление, творческий потенциал, развитый эстетический вкус. Но современная образовательная среда не констатирует истины, не дает строго регламентированных убеждений, а нацелена на формирование представлений о правильном и неправильном, возможном и ложном. Само знание как бы играет с человеком, предьявляя многомерность, многогранность сторон своего изучения. Преодолеть себя, найти проблему и затем способ ее решения – вот суть образовательного акта постмодерна.

В-пятых, общество постмодерна отходит от классически установленных форм и норм получения и предьявления знания (урок, лекция,

семинар, практикум, самостоятельная проработка первоисточников, посещение библиотеки, чтение литературы, конспектирование, сдача зачета или экзамена), наполняясь карнавальностью и гротеском. Новые образовательно-воспитательные технологии соединяют в себе реальное и фантастичное, традиционное и инновационное, серьезное и развлекательное («Библионочь», «Ночь в музее», «Антикафе», «Антибиблиотека» и др., проявляющиеся в креативно-продуктивной форме игроизации бытия человека). Ряд культурно-образовательных центров (музеи, библиотеки, школы, кинотеатры, кафетерии) в современных условиях приобретают приставку «анти» как элемент отрицания ценности, самой сути и назначения последних, что является деконструкцией, переосмыслением, трансформацией изначально заложенного формата и понимания феномена.

Игроизация образовательного пространства посредством современных игровых технологий создает предпосылки для формирования новой отрасли педагогики – игропедагогики, направленной на разработку инновационных методов образования, основанных на игровых технологиях, проектирующих и решающих конкретную педагогическую задачу или жизненную ситуацию. В перспективе игропедагогике отводится роль образовательной модели, в которой формируются современные инновационные стратегии образования, что также предполагает возможность существования целого ряда новых профессий, таких как игропедагог и игромастер.

Все это позволяет говорить о том, что, кроме формирования нового исторического типа пайдеи, происходит деконструкция классического Homo Ludens, играющего по строгим правилам в реальном пространстве, и подтверждает возникновение нового человека играющего – Homo Mobiludens, зависящего от умных приспособлений (гаджетов, мобильных дивайсов и др.), живущего часто по своим правилам в виртуальном пространстве, которое становится для него упрощенной формой реального бытия.

В заключении содержатся основные выводы об особенностях социокультурных репрезентаций игроизации бытия человека в культурно-историческом контексте. Особенно выделяется современная социокультурная репрезентация игроизации бытия человека, которая носит виртуальный характер и порождает новый тип человека играющего – Homo Mobiludens. Намечены пути дальнейшего исследования поставленной проблемы.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях:

Публикации в научных журналах из реестра ВАК МНиВО:

1. Новикова, О. Н. Игра как способ конструирования личностной идентичности / О. Н. Новикова, Л. А. Беляева // Образование и наука. –2012.– №5. – С.73-82.

2. Новикова, О. Н. Полифункциональность игры как форма бытия человека / О. Н. Новикова // Дискуссия. –2012. – №3 (21). – С.30-35.

3. Новикова, О. Н. Виртуальная игра как средство формирования личностной идентичности детей и подростков / О. Н. Новикова // Педагогическое образование в России. – 2014. – № 2. – С.146-152.

4. Новикова, О. Н. Роль виртуального игрового мира в формировании личностной идентичности в эпоху постмодерна /О. Н. Новикова // Вестник Башкирского университета. – 2015. – Т. 20. –№ 2. – С. 617-620.

5. Новикова, О. Н. Роль игровых практик в формировании жизненных стратегий поколений / О. Н. Новикова // Вестник Томского государственного университета. – 2015. – № 394. – С. 102-106.

6. Новикова, О. Н. Игра как атрибут политической деятельности / О. Н. Новикова // Социум и власть. –2016. – № 3 (59). – С. 61-66.

7. Новикова, О. Н. Виртуализация жизненного мира человека в игровых практиках современности / О. Н. Новикова // Вестник Вятского государственного университета. – 2016. – № 12. – С.9-14.

8. Новикова, О. Н. Игроизация культуры постмодерна и современные практики эскапизма» /О. Н. Новикова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2016. – №41. – С. 47-58.

9. Новикова, О. Н. Виртуальный игровой мир как симулякр жизни / О. Н. Новикова // Гуманитарный вектор. – 2017. – Т.12. – №3. – С.23-28.

10. Новикова, О. Н. Человек играющий в эпоху постмодерна / О. Н. Новикова, Л. А. Беляева // Идеи и идеалы. –2018. – № 3(37). – Т.2. – С.82-95.

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

12. Новикова, О. Н. «Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности» / О. Н. Новикова // Социум и власть. – 2018. – № 6 (74). – С.16-25.

13. Новикова, О. Н. Игроизация бытия человека, или всевластие игрового праксиса / О. Н. Новикова // Социум и власть. – 2019. – № 2 (76) . – С.18-26.

14. Новикова, О. Н. Деконструкция игрового пространства культуры: от пайдеи к Homo mobiludens / О. Н. Новикова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2019. – №2 (51). – С. 66-73.

15. Новикова, О. Н. Игра как феномен гендерной идентификации / О. Н. Новикова // Философская мысль. – 2019. – № 3. – С.56-63. – URL: http://enotabene.ru/fr/article_29527.html.

16. Новикова, О. Н. Игроизация бытия человека в контексте цифровой культуры / О. Н. Новикова // Социум и власть. – 2020. – № 5 (85). – С.78-85.

17. Новикова, О. Н. Игроизация пространственно-временного бытия человека в контексте виртуальной реальности / О. Н. Новикова // Социум и власть. – 2021– № 4 (90). – С.128-137.

Публикация, индексируемая в WoS

18. Новикова, О. Н. Ludic Transgression of Being in a Postmodern Culture / O. N Novikova // Facets of Culture in the Age of Social Transition. Proceedings of the All-Russian Research Conference with International Participation. Сер. «KnE Engineering», Ural Federal University named after the first President of Russia B. N. Yeltsin. – 2018. – С. 160-164.

Монографии:

19. Новикова, О. Н. Игровые практики и конструирование идентичности: монография /О. Н. Новикова; Минобрнауки России, – Екатеринбург: Урал. гос. лесотех. ун-т, 2016. – 131 с.

20. Новикова, О. Н. Деконструкция бытия человека в контексте игроизации современной культуры: монография / О. Н. Новикова; Урал.гос. лесотех. ун-т. – Екатеринбург, 2017. – 100 с.

Главы в коллективных монографиях:

21. Новикова, О. Н. Homo Mobiludens: феноменология современных игровых практик / О. Н. Новикова // Философия и наука: методология научного поиска: коллективная монография / Л. А. Беляева [и др.] – Екатеринбург, 2018. – С.125-135.

22. Новикова, О. Н. Игра как форсайт и трансгрессия бытия человека / О. Н. Новикова // Философия и наука: методология научного поиска : коллективная монография / Л. А. Беляева [и др.] – Екатеринбург: [б. и.], 2018. – С.113-125.

Публикации в других изданиях:

23. Новикова, О. Н. Игроизация современной культуры / О. Н. Новикова // Цивилизационные перемены в России: сб. науч. ст. – Екатеринбург: УГЛТУ, 2013. – С.53-60.

24. Новикова, О. Н. Игровой подход к формированию личностной идентичности в обществе постмодерна / О. Н. Новикова //Философия и наука: материалы XII всероссийской научно - практической конференции молодых ученых – Урал. гос. пед.ун-т.– Екатеринбург, 2013 – С.167-172.

25. Новикова, О.Н. Идентичность и сетевые коммуникации / О. Н. Новикова // Компьютерные игры – театр активных действий: Всероссийская научная конференция с иностранным участием – Санкт-Петербург, 2013 – С.348-350.

26. Новикова, О. Н. Традиции и инновации применения игровых технологий в воспитательной и образовательной практике высшей школы / О. Н. Новикова // Инновационные процессы в образовании: стратегия, теория и практика развития: материалы VI Всероссийской научно-практической конференции. – Екатеринбург, РГППУ, 2013 – С.194-196.

27. Новикова, О. Н. Этнокультурный смысл игрового действия в жизненных стратегиях русского этноса / О. Н. Новикова // Современные научные исследования. Концепт. – 2014. – Т.20. – С.821-825.

28. Новикова, О. Н. Феномен игры в философских исследованиях: трактовки и осмысление / О. Н. Новикова // «Игра и игрушки в истории культуры, развитии образования». A Game and Toys in the history and culture, development and education: materials of the III international scientific conference on April 1-2, 2014. – Prague. – С.6-11.

29. Новикова, О. Н. Виртуальный игровой мир как симулякр личностной идентичности в информационном обществе / О. Н. Новикова // Коллизии культуры в информационном обществе: культурологические чтения-2014: материалы международной научно-практической конференции. – Екатеринбург: УрФУ, 2014. – С 19-24.

30. Новикова, О. Н. Игра в высшей школе как форма синтеза системомыследеятельной методологии и технологии развития критического мышления через чтение и письмо / О. Н. Новикова // Формирование профессиональной компетентности студентов: материалы II Всероссийской научно-практической конференции. – Екатеринбург: УГЛТУ, 2014. – С.70-73.

31. Новикова, О. Н. Игровой контекст современной культуры как симулякр личностной идентичности в эпоху постмодерна / О. Н. Новикова // Цивилизационные перемены в России: сб. науч. ст./ – Екатеринбург: УГЛТУ, 2014. – С.70-77.

32. Новикова, О.Н. Игровые технологии в образовательной практике высшей школы / О. Н. Новикова // Современные технологии профессионального образования: проблемы и перспективы: материалы науч.-метод. конф. с междунар. участием. – Екатеринбург: УГЛТУ, 2014. – С.89-93.

33. Новикова, О. Н. Юродство как способ игровой репрезентации себя миру / О. Н. Новикова // Эко-потенциал. – 2015. – № 1(9). – С. 125-128.

34. Новикова, О. Н. Игра как деконструкция бытия человека / О. Н. Новикова // Философия. Толерантность. Глобализация. Восток и Запад - диалог мировоззрений: тезисы докладов VII Российского философского конгресса (г. Уфа, 6-10 октября 2015 г.). В 3 т. – Т.1. – Уфа: РИЦ БашГУ, 2015. – С.351.

35. Новикова, О. Н. Учет влияния игровых практик на формирование жизненных стратегий поколений при обучении / О. Н. Новикова // Формирование профессиональной компетентности обучающихся: сборник научных статей III Всероссийской научно-практической конференции. – Екатеринбург: УГЛТУ, 2015 – С.48-52.

36. Новикова, О. Н. Игра как деконструкция бытия человека [Текст] / О. Н. Новикова // Концепт: научно-методический электронный журнал. – 2015. –Т.13. – С. 1926-1930.
37. Новикова, О.Н. Игра как социокультурный феномен: смена парадигм / О. Н. Новикова // Цивилизационные перемены в России: сб. науч. ст. – Екатеринбург: УГЛТУ, 2015. – С.51-61.
38. Новикова, О. Н. Взгляд на игровые практики в современном образовательном процессе / О. Н. Новикова // Инженерная школа XXI века: традиции, достижения, инновации: материалы науч.-метод. конференции с международным участием. – Екатеринбург: УГЛТУ, 2016. – С.35-38.
39. Новикова, О. Н. Игровые практики организации времени и пространства античного мира / О. Н. Новикова // Философия и наука: материалы XV Всероссийской научно-практической конференции (с международным участием), Екатеринбург, 21 апреля 2016 г. / под ред. Л.А. Беляевой и О.А. Блиновой. – Екатеринбург: «Вектор-Плюс», 2016. – С.293-303.
40. Новикова, О. Н. Игровые практики и деконструкция гендерных отношений: антропологический и социокультурный контекст / О. Н. Новикова // Философия и наука. – Екатеринбург, 2017. – №16. – С. 239-248.
41. Новикова, О. Н. Деконструкция игровых практик в контексте воспитательных стратегий постмодернизма / О. Н. Новикова // Цивилизационные перемены в России: сборник научных трудов по материалам научно-практической конференции. – Екатеринбург: УГЛТУ, 2017. – С.44-52.
42. Новикова, О. Н. Деконструкция образовательно-воспитательных технологий постмодернизма / О. Н. Новикова // Лесная наука в реализации концепции уральской инженерной школы: социально-экономические и экологические проблемы лесного сектора экономики: материалы XI Международной научно-технической конференции. – Екатеринбург: УГЛТУ, 2017. – С.349-352.
43. Новикова, О. Н. Образовательная стратегия современности: трансформация игровых практик / О. Н. Новикова // Система оценки квалификации в развитии вузовского образования России и зарубежных стран: матер. Рос. науч.-метод. конф. с междунар. участием. – Екатеринбург: УГЛТУ, 2018. – С. 63-66.
44. Новикова, О. Н. Игровая трансгрессия бытия в культуре постмодерна / О. Н. Новикова // Лики культуры в эпоху социальных перемен: материалы Всероссийской с международным участием научной конференции – Екатеринбург: УрФУ, 2018. – С. 236-240.
45. Новикова, О. Н. Игровой праксис в культуре постмодерна / О. Н. Новикова // Цивилизационные перемены в России : сборник научных трудов по материалам научно-практической конференции / [под общ. ред. И. В.

Назарова, О.Н. Новиковой, А.В. Чевардина]. – Екатеринбург: УГЛТУ, 2019. – С. 24-31.

46. Новикова, О. Н. Игрпедагогика как модель будущей образовательной деятельности / О. Н. Новикова // Лесная наука в реализации концепции уральской инженерной школы: социально-экономические и экологические проблемы лесного сектора экономики: материалы XII Международной научно-технической конференции. – Екатеринбург: УГЛТУ, 2019. – С. 435-437.

47. Новикова, О. Н. Игрпедагогика и ее место в современной культуре / О. Н. Новикова // XIII Конгресс антропологов и этнологов России: сб. материалов. Казань, 2–6 июля 2019 г. / отв. ред.: М. Ю. Мартынова. – Москва; Казань: ИЭА РАН, КФУ, Институт истории им. Ш. Марджани АН РТ, 2019. – С.246.

48. Новикова, О. Н. Игра в контексте со-бытие бытия / О. Н. Новикова // Цивилизационные перемены в России: сб. научных трудов по материалам научно-практической конференции. – Екатеринбург: УГЛТУ. 2020. С.42-47.

49. Новикова, О. Н. Цифровизация образовательного процесса: антропологический аспект / О. Н. Новикова // 90-летний опыт и перспективы подготовки многопрофильных инженерных кадров УГЛТУ. Вклад в глобальную экологию. Материалы Российской научно-методической конференции с международным участием. Екатеринбург, УГЛТУ. 2020. – С. 121-125.

50. Новикова, О. Н. Игроизация бытия человека в контексте современного образовательного пространства / О. Н. Новикова // Стратегические ориентиры современного образования: сборник научных статей. – Екатеринбург: Уральский государственный лесотехнический университет. 2020. – С.176-178.

51. Новикова, О.Н. Трансформация национальной идентичности в контексте игроизации бытия человека // Цивилизационные перемены в России: сб. научных трудов по материалам научно-практической конференции. – Екатеринбург: УГЛТУ, 2021. – С.33-37.

52. Новикова, О.Н. Взгляд на дистанционное обучение: антропологический и социокультурный аспекты / О. Н. Новикова // Эффективный ответ на современные вызовы с учетом взаимодействия человека и природы, человека и технологий: социально-экономические и экологические проблемы лесного комплекса: материалы XIII Международной научно-технической конференции. – Екатеринбург, УГЛТУ, 2021. – С. 626-629.