

# АНАЛИТИКА ДУХОВНОЙ КУЛЬТУРЫ

DOI: 10.17212/2075-0862-2018-3.2-82-95

УДК 130.2

## «ЧЕЛОВЕК ИГРАЮЩИЙ» В ЭПОХУ ПОСТМОДЕРНА

**Беляева Людмила Александровна,**

*доктор философских наук, профессор,  
профессор кафедры философии и акмеологии  
Уральского государственного педагогического университета,  
Екатеринбург, Россия, 620017, пр. Космонавтов, 26  
ORCID 0000-0003-3003-7165  
labeledyaeva278@mail.ru*

**Новикова Оксана Николаевна,**

*кандидат педагогических наук,  
доцент, заведующий кафедрой философии  
Уральского государственного лесотехнического университета,  
Екатеринбург, Россия, 620100, ул. Сибирский тракт, 37  
ORCID 0000-0003-2721-0860  
oksnovi@mail.ru*

### Аннотация

В статье, отталкиваясь от опыта исследования игрового элемента в культуре, проведенного Й. Хейзингой в начале двадцатого столетия, авторы рассматривают феномен «человека играющего» в контексте аксиологического сдвига, произошедшего в современной культуре. Анализируются причины усиления игрового фрейма в повседневной жизни современного человека, связанные с изменением аксиологических координат его бытия: плюрализм ценностей, гедонизм и потребительство, понимание мира и самого бытия как текста, его эклектичность, господство компьютерной культуры.

Новизна статьи заключается в обосновании положения о том, что эпоха постмодерна рождает нового «Человека играющего», представляющего собой синтез homo ludens и homo mobilis (homo mobiludens – термин наш. – Л. Б., О. Н.), для которого игра становится не просто «элементом культуры» (Й. Хейзинга), а способом бытия в культуре. При этом элемент несерьезности игры постепенно сглаживается, она превращается во вполне серьезное занятие, всё чаще подменяя собой жизнь.

С философско-антропологической позиции очевидно, что для homo mobiludens игра превращается в насущный и необходимый способ субъективной интерпретации реальности как преодоления информационного и ценностного хаоса бытия. Происходит играизация бытия человека, а информационные технологии становятся самым доступным способом получения развлечения и отвлечения от тягот реальности, рутины быта, бы-

стрым способом удовлетворения антропологических потребностей через электронные игровые форматы.

*Homo mobiludens* использует игровые практики как пробу возможного бытия и риска для нарушения одномерности и рутины повседневности, воспринимает их как личностную находку, инновацию. Деконструируя смыслы и порождая новые, он эклектично играет с традиционными формами и качествами жизни, устанавливая новые формы интертекстуальной, языковой игры, стараясь вписаться в тот или иной нарратив, стратегию личной жизни, задаваемые игрой.

В поисках смысла бытия и своего места в нем новый «человек играющий» эпохи постмодерна – *homo mobiludens* – постепенно утрачивает свою персональную идентичность и приобретает новую форму идентичности – ролевою, характеризующуюся множественностью и ситуационностью. Введение альтернативных сценариев жизни через игровые практики позволяет сместить время и пространство, соединив воедино реальное и виртуальное в поле игры. Виртуальное бытие человека делает его зависимым в социокультурном и антропологическом смыслах, формируя отношение к жизни как к игре, в которой есть возможность с легкостью изменять ситуации и получать разноплановые ощущения и эмоциональные состояния.

**Ключевые слова:** культура постмодерна, аксиологический сдвиг, *homo mobiludens*, играизация повседневности, информационные технологии, симулякры и симуляции, эскапизм.

#### **Библиографическое описание для цитирования:**

Беляева Л.А., Новикова О.Н. «Человек играющий» в эпоху постмодерна // Идеи и идеалы. – 2018. – № 3, т. 2. – С. 82–95. – doi: 10.17212/2075-0862-2018-3.2-82-95.

Актуальность темы статьи обусловлена всё возрастающей ролью современных игровых практик и их проникновением во все сферы современной культуры. Сегодня важно осознать, чем *homo ludens* эпохи постмодерна отличается от *homo ludens*, описанного Й. Хёйзингой в его знаменитом труде, вышедшем в 1938 году [22, с. 80].

В отличие от И. Канта, Ф. Шиллера и Г. Спенсера, положивших начало разработке общей теории игры, Хёйзинга придает категории «игра» универсальный характер и рассматривает ее как всеобщий принцип становления человеческой культуры. Суммируя все ее признаки, он дает определение игры, характеризуя ее как «действие, протекающее в определенных рамках места, времени и смысла, в обозримом порядке, по добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы или необходимости. Настроение игры есть отрешенность и воодушевление... Само действие сопровождается чувствами подъема и напряжения и несет с собой радость и разрядку» [Там же]. При этом действие разворачивается либо в форме состязания, в котором следует максимально проявить свои способности, либо как испытание, которое необходимо выдержать, либо как

преодоление препятствия. Это классическое определение игры, с которым нельзя не согласиться.

Однако, рассматривая взаимосвязь игры и поэзии, Хейзинга высказывает предположение о том, что «... в то время как религия, философия, право, война и политика в высокоорганизованных формах общества, по всей видимости, теряют постепенно контакт с игрой... – поэтическое творчество, родившееся в сфере игры, по-прежнему чувствует себя в ней как дома» [22, с. 69], придавая игре несерьезный характер. Вот с этими идеями Й. Хейзинги о несерьезности игры и ее убывающем значении для различных сфер человеческой жизни, обращаясь к новому историческому и культурному контексту, хотелось бы не согласиться. Благодаря распространению Интернета игра как феномен человеческого бытия приобретает настолько массовый характер, проникая во все сферы человеческого бытия, что становится одним из важнейших его экзистенциалов. В нашу динамичную эпоху, эпоху стремительных социальных и культурных перемен игра превращается в особенно востребованный способ понимания ситуации бытия, своего места в ней и своего Я [5].

Современник не мыслит свою жизнь без гаджета, мобильного, Интернета. Он из человека играющего – *homo ludens* – трансформируется в человека *homo mobilis* (по выражению А.В. Головнева), живущего благодаря информационным технологиям (связи, транспорта, информации), изменившим его способы и формы активности. Человек не стал менее активен, но он меньше двигается, ведя малоподвижный образ жизни. Он играет в движение через современный музыкальный ритм, пристрастие к кинофильмам со стремительно меняющимся клиповым монтажом. «Гуляя» по сайтам, он удовлетворяет извечную тягу к новизне, впечатлениям, смене обстоятельств и ситуаций. Он вживается в двойственность пространства (столь характерную для игровых ситуаций), когда всё происходящее воспринимается одновременно реально-нереальным. Личное общение всё больше замещается виртуальным контентом, публикацией, обладающей естественной способностью к тиражированию (твитнуть, рассказать друзьям, поделиться в группе и т. д.). В этой связи можно утверждать, что в эпоху постмодерна формируется новый тип человека играющего – **homo mobiludens** (термин наш. – А. Б., О. Н.), для которого виртуальная реальность становится упрощенной формой реальной жизни, а технические и технологические возможности создают эффект присутствия. У пользователя сети формируется представление об обратимости любого жизненного процесса, возможности поливариантного развития жизненной ситуации, поиска лучшего хода, стратегии, действия, приносящего наибольшее благо. Воспитанный на виртуальном мировосприятии, он переносит данное приобретенное качество и в реальную жизнь, относясь к ней как

к игре, где присутствует возможность с легкостью изменить жизненную траекторию. Виртуальные практики переиначивают представление и готовность человека к ответственности. Меняют его намерения оценивать и совершать поступки, изменяющие не только собственную, но и чужую жизнь. Привыкший получать удовольствие «здесь и сейчас», он не думает о будущем, живя кратковременными целями, обесценивает значение понятий долга, традиции, меры, обязанности. Он стремится быть счастливым, но данное состояние рефлексивно мыслится им как постоянное удовольствие, наслаждение комфортом, обеспечивающим эгоистические потребности.

Всё личное пространство, бытие человека сознательно выносятся на публичное обсуждение, предьявляется как жизнь-представление, театр, спектакль (социальные сети, фото, виртуальные дневники и другие виды контента), где он выставляет свою жизнь, свой внутренний мир со всеми его потребностями и желаниями.

**Homo mobiludens** создал и постоянно живет в огромном количестве знаков, образов, символов, формирующих его реальность как гиперреальность массовой коммуникации, воспринимаемой как спектакль, где он сам становится частью большого действа. Ведь игра, являясь средством выражения публичности, помогает через слово, жест, движение продемонстрировать себя. В нарочито гротескных формах современник ориентируется на множественную интерпретацию себя. Карнавальность, ирония, несерьезное отношение даже к традиционно серьезному (самой жизни, смерти, рождению, красоте и добру, любви, семье) формируют культуру, где симулякр как модель, видоизменяющаяся в зависимости от цели применения, и полионтологичность создают множественную реальность (Ж. Делез, Ж. Бодрийяр и др.). *Всё это приводит к тому, что человек играющий теряет свою персональную идентичность, заменяя ее множественной (ролевой) идентичностью, каждое проявление которой служит симулякром – знаком, отсылающим к чему-то другому.* Современные симулякры как пространство знаков, рождающихся в процессе игр, производят новые смыслы в идеологии, информации, социальной реальности, которые сегодня успешно маскируют отсутствие настоящей реальности. Достаточно вспомнить, как культ современника с реально существующего героя перекинулся на культ подражания киногероям, героям комиксов, аниме и т. д.

Зрелищные театрализованные технологии иллюзорно реконструируют мир, пронизывают все структуры и формы культурного пространства. «Общество спектакля» (Ги Дебор) стирает границы между миром и человеком, соединяя воедино реальность и иллюзию; становится стилем, способом, формой включения и предьявления себя в качестве не только зрителя, но и непосредственного участника спектакля [11].

Дискретность, фрагментарность восприятия личной жизни нацеливает человека на короткие актуальные стратегии, недолговременные личностные цели и поливариантный путь их достижения. Данный нестабильный, быстро меняющийся курс личного проживания мотивирует человека к постоянному поиску самоопределения через различные способы презентации. Традиционные формы бытия (образование, специализация, карьера, семья) замещаются чередой социальных ролей, где субъектность растворяется в доступной человеку социальности. «Индивид социально контекстуализируется, возникает новое функциональное единство “человек – и – его окружение”» [9, с. 180]. И социокультурное пространство становится кетчем – «зрелищем чрезмерности» [4]. Все внешние атрибуты, знаки, формы выражения, типажи и заданные роли искусственно предъявляют реальные эмоции, чувства и переживания через игрификацию самой культуры, которая замещает реальную жизнь симулякрами. Игровые практики, выстроенные на допустимой дозволенности в игровом целеполагании в сочетании с возможными комбинациями принятых правил, создают современную *игрифицированную культуру*, в которой все социокультурные процессы преломляются через призму *игровой методологии*, упорядочивающей социокультурную реальность, привнося в нее новый смысл игрового шоу.

В эпоху постмодерна утрачивается различие между игровым (несерьезным, искусственным, шутовским) и серьезным. *Игра сегодня – это не просто элемент культуры (Г. Хейзинга), она становится способом бытия человека в мире*, отсюда и происходят изменения в отношении к ней как к собственно игре. Современник, постоянно присутствуя в игровом поле повседневности, теряет контроль над возможностью выйти из игры по своему желанию, изменяя самостоятельно правила, перестраивает свое бытие в контексте готовности к риску, блефу, манипуляции собой и другими. Реальная жизненная практика начинает восприниматься современником как нечто ненастоящее, временное, легко изменяемое. Долговременная тактика планирования жизненной стратегии уступает место кратковременным ситуациям, чередующимся и компилируемым в жизненной реалии. Так как игра проникает во все сферы и формы действительности, то человек подчас не воспринимает свои действия как игровые, ненастоящие, несерьезные. Игра становится моделью, олицетворением реальности, стилем и способом выстраивания личностных жизненных стратегий, средством презентации себя и мира. Новое отношение человека к игре обусловлено новым историческим и культурным контекстом.

Многочисленные работы, посвященные анализу эпохи постмодерна, отмечают характерный для нее радикальный аксиологический сдвиг. Координаты жизни, многие понятия, факты и суждения повседневного существования утратили свою устойчивость и нерушимость, подверглись

деконструкции, став зыбкими, нестабильными, позволяющими вкладывать субъективный смысл в изначально базисные паттерны. Это проявляется в плюрализме ценностей, понимании мира и самого бытия как текста, смысл которого неочевиден, господстве компьютерной культуры, ставшей эстетикой, этикой и новой реальностью времени (Р. Барт, Ж. Бодрийяр, Ф. Гваттари, Ж. Деррида, Ж. Делёз, Ихаб Хасан, Ж.Ф. Лиотар, М. Фуко, и др.) [3, 6, 12–14, 23, 18, 21].

Дискретность, множественность, случайность, анархия, симулякр, неопределенная жизненная цель делают жизнь современника похожей на игру, где случай, обстоятельства, его личностный выбор задают определенную траекторию жизни, создающую иллюзию того, что в наличии еще имеется целый арсенал возможностей, проб, ходов и поворотов, дающих право изменить ситуацию, ошибку или жизненный просчет. Имея в своем арсенале и предлагая потребителям уже готовые жизненные сценарии решений экономических, политических, социальных, культурных, личностных и прочих проблем, культура постмодерна не только предлагает варианты решения обстоятельств в конкретной сфере, выполненные профессионалами, но и позволяет самому человеку через коллективный разум найти выход из кризисных ситуаций. Wikipedia, а также Google, Яндекс, DuckDuckGo, Нигма и другие поисковые системы наполняются информацией не только от своих создателей, но и допускают включенность любого пользователя интернета.

Важно отметить, что постмодернизм стремится *концептуально обосновать игровой принцип для описания мироощущения современника*. Ведь быстро трансформируемое общество требует нарушения любой одномерной логики, и игровой принцип риска, пробы становится естественным способом найти выход в любой ситуации через субъективный выбор версии из числа возможных интерпретаций. Данную версию «человек играющий» рассматривает как личную находку, инновацию, результат свободного личностного выбора, тем самым симулятивно удовлетворяя свои потребности в творчестве и самореализации. Сама идея игры заключена в возможности обретения смысла и трансформации смысла как его обнаружения или привнесения в разыгрываемую реальность, т. е. как *способ понимания* ситуации и своего отношения к ней. Именно в игровой процесс может вписаться любая модель взаимодействия субъекта и объекта, человека и мира.

В современной культуре игра всё больше институционализируется, проникая в биржевые, экономические, политические, социальные, сугубо прикладные сферы. Многочисленные лотереи, состязательность в работе, моделирование общественных отношений поддерживаются правилами, структурными мотивами и содержанием игр. «Человек играющий» осознанно выбирает, соблюдает и применяет в игровых практиках спец-

ифические символы, санкции и поощрения, чтобы верить и одновременно не относиться серьезно к ситуациям, развертывающимся в его жизни. Он желает в пределах дозволенных правил находить пути, ведущие его к самоутверждению, желаемому призу, эмоции или другому результату. Он готов к получению также и непредсказуемого результата, так как относится к жизни как к игре, где быстроменяющаяся ситуация дает череду разноплановых психологических ощущений и состояний: от азарта ожидания риска, накала страстей до терпеливого принятия состояния неведения, приводящего к победе или поражению. Так *игровые практики всё больше вбирают в себя жизненную активность человека, формируя его социокультурный тип, степень духовного и нравственного развития*. Опираясь на векторность и ризомность, идеология постмодернизма нацеливает человека на реализацию образа и стиля жизни, исключающего перспективу планирования жизни ради «псевдостабильного настоящего» [15]. Ориентируя человека не на творчество, а на потребление, постмодернистская культура заставляет его искать новшества в известных устойчивых текстах, форматах, качествах жизни, но при этом понимать и предъявлять их значение в виде интертекста или «палимпсеста», напластования одних элементов на другие с нивелированием смыслового контекста. «Постмодернистская чувствительность», сопряженная с хаотичным представлением о мире, лишенной ценности и смысла, открывает заманчивую перспективу нескончаемым языковым играм: «абсолютно вольному, ничем не стесненному, самодовлеющему и притом ироническому оперированию текстами, дискурсами, языковыми кодами» [20, с. 268–271].

Постмодернистская установка иначе определяет креативность, творческое начало, рассматривая его как субъектность, функционирующую как скриптор [14]. Само общество, его история и культура определяются как интертекст, где задача современника – посредством игры цитатами создать свое, иное конструирование смысла в культурной среде через интертекстуальную игру, внедряющую новации. Так у автора рождается иллюзия, что он творец, создатель иного, но по факту сама культурная среда реконструирует нечто, а современник становится ее инструментом, орудием, механизмом. В результате у современника формируется поверхностный взгляд на мир, без эмоционального переживания – он живет мельканием внешних событий, приключений, знатирующих действий. Лишенный целостных оснований, человек как бы фрагментируется, распадается на части, не имея глубоких чувств, находится в состоянии постоянного возбуждения, поэтому компенсирует недостающие эмоции и чувства поиском новых развлечений, удовольствия, игровым эскапизмом. Он живет воспроизводящими, а не производящими технологиями, которые чаще всего не производят, а только изображают искусственно созданную некую данность.

Технология коллажа из приема художественного творчества перетекает в унификационный принцип становления современной культуры. Ведь все новоявленности, формы, предметы и творения повседневности являются конструкциями или набором цитат, символов, кодов, сотворенных ранее. Истина и смысл бытия интерпретивно от трансцендентной субъективности переходят в обыденную повседневную жизнь, где через коммуникацию, общение и диалог устанавливаются новые формы действительности.

Современное игровое пространство как совокупность игровых практик «человека играющего», являясь динамичной и хаотичной формой, создает и исправляет мир в соответствии с его желаниями. Игра как способ бытия человека и модель его поведения позволяет вводить альтернативные сценарии жизни, где имитация реальной жизни разыгрывается активным действием индивида, основанным часто на мимикрии, подражании, маскировке, копировании. Реклама, идеология, социальная реальность заставляют человека формировать собственный мир, в котором он, в зависимости от ситуации, настроения и состояния, вынужден надевать ту или иную маску, чтобы соответствовать быстро меняющемуся миру. Он постоянно переходит от одного жизненного проекта к другому, адаптируясь к реалиям жизни в виде игровой эстетизации своих интеллектуальных и физических сил, стремясь придать свой смысл хаотичному бытию в повседневности.

Итак, аксиологический сдвиг в культуре постмодерна востребовал исторически новый тип человека – **homo mobiludens**, для которого игра становится реально-ирреальным 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. Следует также подчеркнуть и *новый смысл игры* как феномена культуры постмодерна. В неустойчивом, хаотичном и динамичном мире игра в восприятии «человека играющего» превращается в единственно надежный способ достижения экзистенциальной полноты бытия, дающей человеку удовлетворение жизнью.

### Литература

1. *Арендт Х.А. Vita activa, или О деятельной жизни* / пер. с нем. и англ. В.В. Библихина; под ред. Д.М. Носова. – СПб.: Алетейя, 2000. – 437 с.
2. *Барлоу Дж.П. Декларация независимости киберпространства* // Информационное общество. – М., 2004. – С. 349–355.
3. *Бард А., Зодерквист Я. Нетократия: новая правящая элита и жизнь после капитализма*. – СПб.: Стокгольмская школа экономики в Санкт-Петербурге, 2004. – 252 с.
4. *Барт Р. Мифологии* / пер. с фр., вступ. ст. и коммент. С. Зенкина. – 4-е изд. – М.: Академический проект, 2017. – 351 с.

5. *Беллева А.А., Новикова О.Н.* Игра как способ конструирования личностной идентичности // Образование и наука. – 2012. – № 5 (94). – С. 73–82.
6. *Бодрийяр Ж.* Общество потребления: его мифы и структура. – М.: Культурная революция: Республика, 2006. – 269 с.
7. *Гессе Г.* Игра в бисер: роман. – Новосибирск: Новосибирское книжное издательство, 1991. – 464 с.
8. *Гнатик Е.Н.* Трансгуманистические проекты в эпоху конвергентных технологий // Человек и его будущее: новые технологии и возможности человека / отв. ред. Г.А. Белкина; ред.-сост. М.И. Фролова. – М.: Ленанд, 2012. – С. 350–351.
9. *Гречко П.К.* Социальная теория современности. – М.: РУДН, 2008. – 180 с.
10. *Гуревич П.С.* Горизонты человеческого существования // Человек и его будущее: новые технологии возможности человека / отв. ред. Г.А. Белкина; ред.-сост. М.И. Фролова. – М.: Ленанд, 2012. – С. 72–86.
11. *Дебор Г.* Общество спектакля / пер. с фр. С. Офертаса и М. Якубович. – М.: Логос, 2000. – 183 с.
12. *Делёз Ж.* Платон и симулякр / пер. Е.А. Наймана // Интенциональность и текстуальность: философская мысль Франции XX века. – Томск: Водолей, 1998. – С. 225–240.
13. *Делёз Ж., Гваттари Ф.* Тысяча плато. Капитализм и шизофрения / пер. с фр. и послесл. Я.И. Свирского; науч. ред. В.Ю. Кузнецов. – Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. – 895 с.
14. *Деррида Ж.* Письмо и различие / пер. с фр. А. Гараджи, В. Лапицкого и С. Фокина; сост. и общ. ред. В. Лапицкого. – М.: Академический проект, 2000. – 432 с.
15. *Деррида Ж.* Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму / пер. с ф., сост., вступ. ст. Г.К. Косикова. – М.: Прогресс, 2000. – С. 407–420.
16. *Ильин В.И.* Потребление как дискурс. – СПб.: Интерсоцис, 2008. – 446 с.
17. *Кутырев В.А.* Философия трансгуманизма: учебно-методическое пособие. – Н. Новгород: Нижегород. ун-т, 2010. – 85 с.
18. *Лиотар Ж.-Ф.* Состояние постмодерна / пер. с фр. Н.А. Шматко. – СПб.: Алетейя, 2015. – 160 с.
19. Новейший философский словарь. Постмодернизм / гл. науч. ред. и сост. А.А. Грицанов. – Минск: Современный литератор, 2007. – 816 с.
20. Современное зарубежное литературоведение: страны Западной Европы и США: концепции, школы, термины. – М.: Интрада, 1996. – С. 268–271.
21. *Фуко М.* О трансгрессии // Танатография эроса: Жорж Батай и французская мысль середины XX века. – СПб.: Мифрил, 1994. – С. 111–131.
22. *Хейзинга Й.* Homo ludens. Опыт исследования игрового элемента в культуре // Самосознание европейской культуры XX века. – М., 1991. – С. 69–92.
23. *Шилова Н.С.* От общества гуманизма к обществу трансгуманизма? // Философия и общество. – 2013. – № 3 (71). – С. 141–150.

24. *Hassan I.* Toward a concept of postmodernism [Electronic resource] // *Hassan I.* The postmodern turn: essays in postmodern theory and culture. – Columbus: Ohio State University Press, 1987. – P. 586–593. – URL: <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/HassanPoMo.pdf> (accessed: 04.09.2018).

25. *Kurzweil R.* Are we spiritual machines? Ray Kurzweil vs. the Critics of Strong AI [Electronic resource]. – Seattle: Discovery Institute Press, 2002. – 222 p. – URL: <https://ru.scribd.com/document/285912337/Ray-Kurzweil-Are-We-Spiritual-Machines> (accessed: 04.09.2018).

Статья поступила в редакцию 15.03.2018 г.

Статья прошла рецензирование 14.05.2018 г.

DOI: 10.17212/2075-0862-2018-3.2-82-95

## “HOMO MOBILUDENS” IN THE ERA OF POSTMODERNITY

**Belyaeva Lyudmila,**

*Dr. of Sc. (Philosophy), Professor,  
Professor of the Department of Philosophy and Acmeology  
Ural State Pedagogical University,  
26, Kosmonavtov ave., Yekaterinburg, 620017, Russian Federation  
ORCID: 0000-0003-3003-7165  
labeledyaeva278@mail.ru*

**Novikova Oxana,**

*Cand. of Sc. (Pedagogical sciences),  
Associate Professor, Head of the Department of Philosophy  
Ural State Forestry University,  
37, Sibirskiy tract, Yekaterinburg, 620100, Russian Federation  
ORCID: 0000-0003-2721-0860  
oksnovi@mail.ru*

### Abstract

The paper considers the phenomenon of “a man the player” in the context of the axiological shift, which occurred in modern culture. The authors substantiate their assumptions basing on the experience of studying the game element in culture, conducted by J. Huizinga in the beginning of the twentieth century. The article also analyzes the reasons and grounds enhancing the game frame in the everyday life of a modern man, which primarily relate to the changes in the coordinates of a contemporary axiological worldview: pluralism of values, understanding the world and being as the text, which meaning is not apparent, eclecticism, consumerism, dominance of computer culture. The article proves that all of these lead to the gamification of human existence and a clearly expressed desire for escapism and transgression.

The novelty of the article is support of the proposition that the era of postmodernity gives birth to a new “man the player” who represents a synthesis of *Homo Ludens* and *Homo Mobilis* (*Homo Mobiludens*) for whom the game becomes more than just an “element of the culture” (J. Huizinga), but the way of being in the culture, while the game element gradually smoothes, it turns into quite a serious act, it increasingly substitutes life.

Using the philosophical-anthropological approach, the authors assert that for *Homo Mobiludens* (the authors’ term – L.B., O.N.) the game turns into a vital and necessary method of subjective interpretation of reality as the possibility to overcome the information and values chaos of the existence. Information technology has become the most affordable tool to get entertainment and distraction from the hardships of reality, the routine of everyday life, a fast way to meet the needs through the “digital services”.

Generating new meanings, *Homo Mobiludens* uses gaming principle as a sample of the possible existence and the risk for violations of our routine life, per-

ceives them as personal discovery, innovation. Deconstructing and generating new meanings, a human eclectically plays with traditional forms and qualities of life, establishing new forms of language games, trying to fit into a particular narrative strategy his/her personal life set by the game.

In search of the meaning of life and the place in it, a new "man the player" of the post-modern era *Homo Mobiludens* gradually loses his/her personal identity and takes on a new form of identity-role identity, characterized by plurality and the definite situation. The introduction of alternative scenarios of life through gaming practice helps offset time and space by connecting together the real and virtual in the playing field. A virtual human being becomes dependent in socio-cultural and anthropological contexts, forming an attitude to life as a game, in which there is an easy way to change the situation and receive different sensations and emotional states.

**Keywords:** postmodern culture, axiological shift, Homo Mobiludens, gamification of the daily routine, information technology, simulacra and simulation, escapism.

#### Bibliographic description for citation:

Belyaeva L.A., Novikova O.N. "Homo mobiludens" in the era of postmodernity. *Idey i idealy – Ideas and Ideals*, 2018, no. 3, vol. 2, pp. 82–95. doi: 10.17212/2075-0862-2018-3.2-82-95.

#### References

1. Arendt H. *Vita activa oder Vom tätigen Leben*. Stuttgart, W. Kohlhammer, 1960 (Rus. ed.: Arendt Kh.A. *Vita activa, ili O deyatel'noi zhizni*. Translation from English and German by V.V. Bibikhin. Ed. by D.M. Nosov. St. Petersburg, Aletheia Publ., 2000. 437 p.).
2. Barlow J.P. A Declaration of the Independence of Cyberspace. *Informatsionnoe obshchestvo* [Information Society]. Moscow, 2004, pp. 349–355. (In Russian).
3. Bard A., Soderqvist J. *Netocracy: the new power elite and life after capitalism*. London, Reuters, 2002 (Rus. ed.: Bard A., Zoderkvist Ya. *Netokratiya: novaya pravayashchaya elita i zhizn' posle kapitalizma*. St. Petersburg, Stockholm School of Economics in Saint Petersburg Publ., 2004. 252 p.).
4. Barthes R. *Mythologies*. Paris, Seuil, 1957 (Rus. ed.: Bart R. Mifologii. Transl. from French by S. Zenkin. 4<sup>th</sup> ed. Moscow, Akademicheskii Proekt Publ., 2017. 351 p.).
5. Belyaeva L.A., Novikova O.N. Igra kak sposob konstruirovaniya lichnostnoi identichnosti [The game as the way of personal identity development]. *Obrazovanie i nauka – The Education and Science Journal*, 2012, no. 5 (94), pp. 73–82.
6. Baudrillard J. *La societe de consummation. Ses mythes, ses structures*. Paris, S.Y.P.P., 1970 (Rus. ed.: Bodriyar Zh. *Obshchestvo potrebleniya: ego mify i struktury*. Moscow, Kul'turnaya Revolyutsiya Publ., Respublika Publ., 2006. 269 p.).
7. Hesse H. *Igra v biser* [Glass bead game]. Novosibirsk, Novosibirsk Book Publishing, 1991. 464 p. (In Russian).
8. Gnatik E.N. Transgumanisticheskie proekty v epokhu konvergentnykh tekhnologii [Transhumanist projects in the convergent technology epoch]. *Chelovek i ego budush-*

*chee: novye tekhnologii i vozmozhnosti cheloveka* [Man and their future: new technologies and human capabilities]. Ed. by G.L. Belkina. Moscow, Lenand Publ., 2012, pp. 350–351.

9. Grechko P.K. *Sotsial'naya teoriya sovremennosti* [Social theory of modernity]. Moscow, People's Friendship University Publ., 2008. 180 p.

10. Gurevich P.S. Gorizonty chelovecheskogo sushchestvovaniya [Horizons of human existence]. *Chelovek i ego budushchee: novye tekhnologii vozmozhnosti cheloveka* [Man and their future: new technologies and human capabilities]. Ed. by G.L. Belkina. Moscow, Lenand Publ., 2012, pp. 72–86.

11. Debord G. *La société du spectacle*. Paris, Gallimard, 1969 (Rus. ed.: Debord G. *Obshchestvo spektaklya*. Transl. from French by S. Ofertas, M. Yakubovich. Moscow, Logos Publ., 2000. 183 p.).

12. Deleuze G. Platon et le simulacra [Platon i simulyakr]. *Intentsional'nost' i tekstual'nost': filosofskaya mysl' Frantsii XX veka* [Intentionality and textuality: philosophical thought in France of the 20th Century]. Tomsk, Vodolei Publ., 1998, pp. 225–240. (In Russian).

13. Deleuze G., Guattari F. *Tysyacha plato. Kapitalizm i shizofreniya* [Thousand plateaus: capitalism and schizophrenia]. Transl. from French by Ya.I. Svirskii. Ekaterinburg, U-Faktoriya Publ., Moscow, Astrel' Publ., 2010. 895 p. (In Russian).

14. Derrida J. *L'écriture et la différence* [Writing and difference]. Paris, Seuil, 1967 (Rus. ed.: Derrida Zh. *Pis'mo i razlichie*. Transl. from French. Moscow, Akademicheskii projekt Publ., 2000. 432 p.).

15. Derrida J. *La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines. Frantsuzskaya semiotika: ot strukturalizma k poststrukturalizmu* [French Semiotics: from structuralism to post-structuralism]. Transl. from French by G.K. Kosikov. Moscow, Progress Publ., 2000, pp. 407–420. (In Russian).

16. Il'in V.I. *Potreblenie kak diskurs* [Consuming as a discourse]. St. Petersburg, Inter-sotsis Publ., 2008. 446 p.

17. Kutyrev V.A. *Filosofiya transgumanizma* [Philosophy of transhumanism]. Nizhny Novgorod, N.I. Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod Publ., 2010. 85 p.

18. Lyotard J.-F. *La condition postmoderne*. Paris, Minuit, 1979 (Rus. ed.: Liotar Zh.-F. *Sostoyanie postmoderna*. Transl. from French by N.A. Shmatko. St. Petersburg, Aleiteiya Publ., 2015. 160 p.).

19. *Noveishii filosofskii slovar'. Postmodernizm* [Newest philosophical dictionary. Postmodernism]. Ed. by A.A. Gritsanov. Minsk, Sovremennyi literator Publ., 2007. 816 p.

20. *Sovremennoe zarubezhnoe literaturovedenie: strany Zapadnoi Evropy i SShA: kontseptsii, shkoly, terminy* [Modern foreign literary studies. Western European countries and USA. Concepts, schools, terms]. Moscow, Intrada Publ., 1996. 319 p.

21. Foucault M. Préface à la transgression. *Tanatografiya erosa: Zborzh Batai i frantsuzskaya mysl' serediny XX veka* [The tanatography of eros: Georges Batailles and French thought of the 20th century]. St. Petersburg, Mithril Publ., 1994, pp. 111–131. (In Russian).

22. Huizinga J. *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur. Samosoznanie evropeiskoi klytury XX veka* [Self-consciousness of European culture]. Moscow, 1991, pp. 69–92. (In Russian).

23. Shilovskaya N.S. Ot obshchestva gumanizma k obshchestvu transgumanizma? [From humanistic to transhuman society?]. *Filosofiya i obshchestvo – Philosophy and Society*, 2013, no. 3 (71), pp. 141–150.

24. Hassan I. Toward a concept of postmodernism. Hassan I. *The postmodern turn: essays in postmodern theory and culture*. Columbus, Ohio State University Press, 1987, pp. 586–593. Available at: <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/HassanPo-Mo.pdf> (accessed 04.09.2018).

25. Richards J.W. *Are we spiritual machines? Ray Kurzweil vs. the Critics of Strong AI*. Seattle, Discovery Institute Press, 2002. 222 p. Available at: <https://ru.scribd.com/document/285912337/Ray-Kurzweil-Are-We-Spiritual-Machines> (accessed 04.09.2018).

The article was received on 15.03.2018.

The article was reviewed on 14.05.2018.