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

УДК 130.2

ИГРА КАК ФОРСАЙТ-ТЕХНОЛОГИЯ И ЕЕ ЗНАЧЕНИЕ ДЛЯ БЫТИЯ ЧЕЛОВЕКА В КУЛЬТУРЕ ПОСТМОДЕРНА

Беляева Людмила Александровна,
Уральский государственный педагогический университет,
профессор кафедры философии и акмеологии,
доктор философских наук, профессор.
Российская Федерация, 620017,
Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26.
E-mail: labelyaeva278@mail.ru

Новикова Оксана Николаевна,
Уральский государственный лесотехнический университет
заведующий кафедрой философии,
кандидат педагогических наук, доцент,
Российская Федерация, 620100,
Екатеринбург, Сибирский тракт, 37
E-mail: oksnovi@mail.ru

Аннотация

Аксиологический сдвиг в культуре постмодерна, породивший хаос и неопределенность бытия человека, способствовал формированию нового статуса игры как форсайт-технологии, формирующей будущее человека, где неопределенность жизненных стратегий раскрывается в творческом многообразии возможных вариантов жизненных сценариев. Рассмотрение игры как особой форсайт-технологии еще не являлось предметом специального исследования в нашей литературе. Однако аксиологический сдвиг в культуре постмодерна и развитие новой методологии научного познания позволяют с позиций системно-синергетической и герменевтической методологии исследовать игру как специфическую форсайт-технологию. Толкование игры как специфической формы форсайта выводит нас на понимание игры как трансгрессии бытия человека, формы овладения временем человеческого бытия, дает новое понимание свободы в контексте игровых практик. Результаты исследования дают возможность объяснить возникновение инновационных процессов в социокультурной динамике, порождающих игровую индустрию и связанную с ней перспективу возникновения целого ряда новых профессий. Огромное значение игры как форсайта и трансгрессии бытия человека определяет также необходимость развития новой отрасли образовательной деятельности – игропедагогики, разрабатывающей методики использования дидактических, коммуникативных, спортивных и других игр для личностного роста и развития человека.

Ключевые понятия:
игра,
форсайт-технология,
трансгрессия,
культура постмодерна
игропедагогика.

Введение

Одной из социальных технологий, приобретающей сегодня большую популярность в социально-гуманитарном познании, является технология форсайта, которая была создана более 30 лет назад на Западе в контексте синергетической методологии, предметом ее исследования являются сложноорганизованные системы, обладающие способностью к саморазвитию. Синергетика (Г. Хакен, И. Пригожин, Н. Н. Моисеев, Е. Н. Князева, С. П. Курдюмов) показала, что развитие подобных систем носит нелинейный характер, и в силу этого саморазвивающимся системам нельзя навязывать пути развития, продиктованные прошлым. Эффективное управление саморазвивающимися системами должно осуществляться не из прошлого, а из будущего состояния системы. Отсюда и возникают такие технологии, как разработка сценариев будущего (Г. Кан) и форсайт-технологии, нацеленные на предвидение и разработку шагов по приближению желаемого будущего. Это принципиально меняет характер целеполагания, выбор средств и влияний на ожидаемый (желаемый) результат. Более того, благодаря реализации этих технологий изменяется также характер социокультурной динамики, в которой акценты в управлении сложноорганизованными системами переносятся от прошлого к будущему.

Опираясь на данную характеристику синергетического подхода и технологии форсайта, можно сделать предположение о том, что одной из важнейших и широко распространенных в культуре разновидностей форсайт-технологий является игра, что позволяет, на наш взгляд, раскрыть специфические особенности игры в контексте данной методологии, ускользавшие ранее от пристального внимания исследователей.

Игра как форсайт и трансгрессия бытия человека

Прежде всего следует отметить, что игра как феномен человеческого бытия и культуры служит объектом исследования многих наук, таких как психология, педагогика, культурология, философия, но, несмотря на это, проблема понимания игры остается открытой. Возможно, игра содержит в себе тайну, созвучную с тайной самого человека, о которой очень поэтично говорил Ф. М. Достоевский. Он считал, что человек есть тайна, и сколько бы времени вы ни потратили на ее разгадывание, не думайте, что поте-

ряли его напрасно. То же самое касается и игры как феномена человеческого бытия.

Конечно, определенное представление об игре имелось в самые ранние периоды человеческое истории, однако начало разработки общей теории игры было положено Ф. Шиллером и Г. Спенсером. Ф. Шиллер считал, что игра имеет эстетическую природу и связывал ее с категориями свободы, творчества и наслаждения, видел в ней выражение человеческой сущности. Г. Спенсер, опираясь на теорию эволюции, показал, что игра присуща не только человеку, но и высшим животным, проистекает из потребности в деятельности и выполняет упражняющую функцию.

Позднее обстоятельная теория игры и ее роли в культуре была создана голландским историком и теоретиком культуры Й. Хейзингой. Он придает категории «игра» универсальный характер и рассматривает ее как всеобщий принцип становления человеческой культуры. В своем фундаментальном труде, посвященном анализу игры как феномена культуры, Хейзинга, суммируя присущие ей признаки, дает следующее определение игры. Он характеризует 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» [20, с. 80]. 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.

Философский энциклопедический словарь дает определение термина «игра»: «Термин, обозначающий широкий круг деятельности животных и человека, противопоставляемой обычно утилитарно-практической деятельности и характеризующейся переживанием удовольствия от самой деятельности» [16, с. 195].

В другом справочном издании игра определяется как «форма свободного самовыражения человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и развертывается в виде состязания, либо в виде представления (исполнения, репрезентации) каких-либо ситуаций, смыслов, состояний» [15, с. 110]. Как видим, эти определения заметно отличаются друг от друга, что свидетельствует о сложности, многозначности и многофункциональности игры как феномена человеческого бытия, многообразии ее смыслов и массовом присутствии в повседневности. Не случайно в литературе начала XXI в., посвященной проблематике игры, возникло представление об игроизации бытия человека, которая, по мнению Л. Т. Ретюнских, представляет собой «процесс проникновения различных элементов игрового мира в другие сферы бытия» [13, с. 162]. А согласно позиции С. А. Кравченко, игроизация – это «внедрение принципов игры, эвристических элементов в прагматические жизненные стратегии, что позволяет индивидам посредством саморефлексии достаточно эффективно выполнять социальные роли, адаптироваться к «обществу в действии» [9, с. 143].

Более подробный анализ научной литературы по проблеме игры, вышедшей до 1995 г., дается в нашей монографии «Герменевтическое измерение педагогической деятельности», депонированной в Институте научной информации по общественным наукам (ИНИОН, 1994 г.), а также в учебном пособии к спецкурсу «Проблема понимания в педагогической деятельности» [2]. При этом было отмечено, что наиболее распространенным являлся и является деятельностный подход к игре, в рамках которого игра рассматривалась как свободная творческая деятельность, воспроизводящая в обобщенном виде отношение человека к миру и другим людям, результат которой не имеет, как правило, утилитарного значения.

В нашем же исследовании того периода был реализован герменевтический подход к анализу игры, на основе которого игра была представлена как выражение практическо-поведенческой модели понимания ситуации и своего места в ней. В контексте герменевтической методологии было обосновано и показано, что спецификой игровой модели понимания по сравнению с рефлексивной и ценностно-эмпатической моделями является то, что «понимание ситуации приходит через собственное делание, проживание, бытие в ней. <...> В игре происходит перемещение в другое “я”, благодаря чему индивид как бы обращается к другому миру – миру возможного, открывается навстречу ему, приобретает способность саморазвития» [2, с. 44].

Развивая представление об игре в данной статье, хотелось бы обратить внимание на категорию «возможного». В этой связи важно отметить, что важнейшей характеристикой игры является открытость миру возможного. Один из ведущих исследователей

игры Э. Финк характеризует игру как «способ человеческого общения с возможным и недействительным», что связано с открытостью и незавершенностью самого человека [17, с. 363]. По поводу возможного Ж.-П. Сартр пишет: «Возможное есть то, чего недостает Для-себя, чтобы быть собой...». И далее: «Я проектирую себя к Будущему, чтобы слиться с тем, чего мне недостает, иными словами, с тем, благодаря синтетическому прибавлению чего к моему Настоящему я буду тем, чем я являюсь» [14, с. 155–157]. Следовательно, человек есть прежде всего *замысел, проецирующий себя в будущее,* и, проецируя себя в будущее в рамках игры, связывает свое бытие и время. М. Хайдеггер утверждал, что, «поскольку бытие и время имеют место только в событии, этому последнему принадлежит та особенность, что им человек, как тот, кто внимает бытию, выстаивая в собственном времени, вынесен в свое собственное существо. Так сбывающийся человек принадлежит событию» [19, с. 405]. Одним из таких событий, которому принадлежит человек в культуре, является игра.

Исходя из сказанного, можно заметить, что одна из особенностей игры, приоткрывающая ее таинственность, многогранность и заманчивость, которой уделялось недостаточное внимание, состоит, на наш взгляд, в том, что она обладает свойствами ***форсайта и проективности***, она позволяет человеку, играя с ***миром возможного***, овладевать ***временем.*** Е. Н. Князева и С. П. Курдюмов, отмечая вслед за основателями синергетики Г. Хакеном и И. Пригожиным нелинейность времени и его множественность, пишут: «Возможное, непроявленное в бытии богаче существующего, уже проявленного в нем. То, что нереализуемо или, по крайней мере, трудно осуществимо в действительности, можно прокручивать в своем воображении, строя параллельные миры и разворачивая возможные линии событий в них. <...> В этой пробе мира непроявленное проявляется, нереализованное существует одновременно с реализованным и может взаимодействовать с ним, виртуальное имеет ту же силу, что и реальное» [8, с. 22–23].

В этой связи, определяя игру как феномен человеческого бытия и культуры, следует отметить, что игра как проба мира представляется нам эмоционально-темпоральной моделью действительности, где важным атрибутом бытия является время, которое стартуя из действительности, уплотняется и насыщается игровыми событиями. Благодаря игровому действию время изменяет свои свойства, *становится актом творческой свободы, уплотняющей время экзистенциального бытия человека.* Более того, экзистенциальное время открывает человеку возможности самопознания, движения к собственной самости, освобождения от стереотипов, устаревших идеалов, норм и правил, любых устойчивых форм существования в культуре, выработанных в прошлом. Мы согласны с суждением О. В. Пащенко, которая пишет: «Экзистенциальное время – это пространство свободы, в котором человек волен выбирать себе дорогу» [12, с. 13]. В продолжение сказанного рискнем сделать особое замечание. Как известно, игра многими исследователями определяется как свободная творческая деятельность. Но важно понять, в чем привлекательность свободы в игре, только ли ее необходимость для творчества? Возможно, таинство большой привлекательности игры как раз и состоит в том, что это пространство свободы, ***которая не накладывает на человека ответственности.*** Именно ответственность является причиной «бегства человека от свободы» (Э. Фромм), а в игре, даже при наличии правил, человек чувствует себя свободным, так как участие в игре абсолютно добровольно, игр по принуждению не бывает и, кроме того, есть возможность в любой момент выйти из нее без всяких обязательств. При этом свобода в игре носит синтетический характер, являясь одновременно «свободой от» и «свободой для», объединяя *свободу от реальности* и *свободу для творческой самореализации как в настоящем, так и в будущем.* Свободная игра с миром возможного является по своей сути броском в будущее, в котором проявляются все признаки *форсайта:*

- будущее не просто результат влияния прошлого, оно зависит от прилагаемых усилий по его проектированию;
- будущее вариативно и зависит от заинтересованности в будущем состоянии;
- будущее нельзя предсказать достоверно, но можно спроектировать желаемый вариант и способствовать его приближению. Именно будущее открывает человеку множество возможностей, позволяя человеку выйти за пределы настоящего с его ограниченностью. Особенно это важно в условиях нестабильности общества, высокой социокультурной динамики, что характерно для современной эпохи.

Сегодня человек живет в условиях высокой неопределенности и быстрой смены жизненных и профессиональных задач. В этих условиях игра становится доступным и эффективным способом преодоления ценностного и информационного хаоса бытия и выстраивания модели своего будущего состояния. Игра и выступает способом формирования личностной идентичности на основе разыгрывания социальных ролей и их примерки к собственному «Я» [3, с. 73–82]. В поисках смысла бытия и своего места в нем Homo Ludens эпохи постмодерна приобретает новую форму идентичности – ролевую идентичность, характеризующуюся множественностью и ситуационностью. Отталкиваясь от идеи сходства игры и поэзии, следует сказать, что в игре, как и в поэзии, происходит формирование субъекта, обладающего множественной идентичностью. На примере неоромантической поэзии М. Н. Липовецкий отмечает, что она создает «концепцию субъекта, который реализует несовместимые сценарии и совмещает множественные «я»: вымышленное и литературное соединяется с вполне реальным и повседневным; эти «я» противоречат друг другу, и в то же время они взаимозависимы и неразделимы. Принцип «множественной личности» позволяет выскользнуть из жестко определенных социальных идентичностей, а также из социальных и исторических клеток» [11, с. 16].

В игре нередко реализуются именно эти стремления человека – выскользнуть из неблагоприятных обстоятельств настоящего, рискнуть и выиграть, получить шанс на более благоприятное будущее. В силу этого в кризисные периоды жизни на этапах дестабилизации общества человек тяготеет к риску, шансу поспорить с фортуной, судьбой, самой жизнью. Отсюда столь широкая мода на игровые практики, связанные с возможностью риска и его благополучного разрешения: виртуальные игры, игровые автоматы, казино, тотализаторы, покер, лотереи, где человек получает столь необходимые эмоции, ассоциируемые с успехом, побуждающие его и в дальнейшем погружаться в стихию неопределенности с надеждой на успех. Достаточно вспомнить о большой востребованности в молодежной среде таких форм проведения досуга, как паркур, дрифт, руфинг, диггерство, сталкинг, сурвивализм, квест и др., где риск, азарт, опасность задают новую систему смыслов и координат человеку.

На схожем основании строится индустрия социальных игр, пропагандирующих не только преодоление испытаний, получение позитивных эмоций, но и приобретение негативного опыта, даже отвращения к кому-либо или чему-либо. «Фактор страха», «Последний герой», «Битва титанов», «Остаться в живых», «Гонка героев» и др. – вот только небольшой перечень социальных игр, где индивид, соревнуясь с другими, стирает границы возможного и невозможного, следуя неким регламентированным правилам, нарушает при этом традиционные устои, нормы, действуя вопреки всем стандартам и этическим координатам. Он часто соглашается на унижения, лишения и трудности, ради получения большого денежного приза, приобретенного не в результате кропотливой трудовой деятельности, а как оплата исполнения конкретной роли.

Современная игровая культура – культура повторений, сериалов, клише и ремейков. Именно игра благодаря своим временным и пространственным возможностям позволяет за короткий период перепробовать, примерить на себя разные роли, освоить эмпирически окружающий мир через уподобление предметам, вещам, объектам окружающей действительности. Симуляции подвержена не только объективная, вещественная реальность, но и сам человек, который становится некой матрицей, носителем определенной программы жизни. Не сформировав у себя чувство целостности и преемственности, современник постоянно готов к изменениям, самообновлениям через поиск творческого начала и своего места в мире. В условиях современных компьютерных технологий введение альтернативных сценариев жизни через игровые практики позволяет сместить время и пространство, соединив воедино в поле игры реальное и виртуальное бытие. Виртуальное бытие человека делает его активным 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.

Опора на философско-антропологический и системно-синергетический подходы позволяет сказать, что человек, растворяясь в игровом действии, смещает границы реального бытия, благодаря чему первоначальный смысл замещается, растворяясь в пересечении множества позиций, способов существования. Все это дает возможность человеку играющему *совершить свой бросок в будущее,* т. е. *свой форсайт.* В игровом моделировании, выстраивая поливариантную жизненную стратегию, человек

ориентирован на поиск своего предела, личной трансгрессии, делающей *невозможное возможным*. Индивидуальная трансгрессия становится способом удовлетворения своих недостижимых желаний, актом и формой самореализации и презентации.

Феномен трансгрессии (греч. trans – сквозь, через; gress – движение) как «факт выхода за пределы» (Ж. Батай, Ж. Деррида, М. Фуко) позволяет человеку трансформировать мир с помощью фантастического способа художественного мышления через конструирование сверхъестественных миров [4; 6; 18]. Игра, особенно ролевая и фантазийная, представляет собой не только способ конструирования своей идентичности, но и позволяет с помощью фантазии выстроить несуществующие миры для апробации своих возможностей и своих пределов, т. е. своей трансгрессии. Именно трансгрессивность роднит игру и поэзию, при этом последняя является наиболее яркой формой трангрессивности. Это обстоятельство относительно неоромантической поэзии отмечает М. Н. Липовецкий. Он пишет, что среди неоромантических ценностей «высший авторитет приобретают те, что связаны с ***трансгрессией*** – способностью пересекать границы, нарушать правила и идти против ожиданий. Как правило, поэт и поэзия становятся самой впечатляющей реализацией трансгрессии и трансгрессивности – что выражается не только в текстах, но и в жизнетворчестве неоромантического автора, утверждающего себя через методичное нарушение культурных и моральных норм (Есенин, Лимонов, Высоцкий, Рыжий)» [11, с. 17]. Но это характерно не только для поэзии, рациональная культура именно в мире фантазийной игры стремится изобразить реальный мир измененным, отличным от настоящего. Фантастика, ирреальность нацеливают человека исследовать запретные, табуированные темы, разрешают не соблюдать правила и приемы, нормы и ценностные основания. Так, через освоение пусть и ирреальных моментов осмысляется сам реальный мир и через странность, «иное» осваивается то знакомое и близкое человеку, которое меняет реальность, открывая ***модус будущего***.

Трансгрессия в контексте игровых практик позволяет человеку преодолеть свои страхи и реализовать желания, формируя представления о мире, где нереальное играет с традицией, противопоставляясь ей или видоизменяя ее. Трансгрессия позволяет человеку быть не тем, что он есть, а *другим, возможным*, и через игровые практики стать некой переменной, множественностью, *гетерогенной перспективностью*. Выбирая свою жизненную игровую стратегию, современник растворяется в игровом формате жизни, но воспринимает его через реальные пределы, в которых решается его судьба, выстраивается его перспектива. При этом трансгрессия может носить как индивидуальный, так и коллективный характер, и в коллективной форме она наиболее заразительна. Так, еще с древности трансгрессивное начало присутствовало во всех ритуальных праздниках, жертвоприношениях и военных действиях, которые традиционно осуществлялись и поддерживались игровыми формами. Полученный опыт игровой трансгрессии позволяет человеку в дальнейшем лучше адаптироваться к социуму, социальной и профессиональной динамике.

В этой связи мы также утверждаем, что игра становится для современника реально-ирреальным способом удовлетворения насущных антропологических потребностей, таких как потребности в свободе и творчестве, коммуникации, обнаружении и привнесении ***смысла*** в собственное бытие, ***понимание своих перспектив.*** В нестабильном, хаотичном и динамичном мире игра *становится актом творческой свободы, уплотняющей время экзистенциального бытия человека.* Она превращается в надежный способ достижения экзистенциальной полноты бытия, дающей человеку удовлетворение жизнью, в том числе и через понимание своего будущего состояния.

Заключение

Аксиологический сдвиг в культуре постмодерна, породивший хаос и неопределенность бытия человека, формирует новое нелинейное, интерпретативное мышление, нацеленное на множественную идентичность. Стремление к свободе как сущностная черта бытия человека во времени реализуется в игровых практиках, где неопределенность жизненных стратегий преодолевается в творческом многообразии и произвольности возможных вариантов, а игровые практики приобретают значение форсайт-технологий, формирующих будущее человека.

Опираясь на идеи философов постмодернистов и синергетическо-герменевтическое видение проблематики игры, можно утверждать, что современник именно в игровых практиках выстраивает свою жизнь, создает подобие некого идеального мира, необходимого для преодоления хаоса бытия, как некой стратегии жизни, направленной на идентификацию и самопрезентацию.

Он нацелен на самовыражение и самоутверждение собственной значимости через игровую комбинаторику беспредельности человеческого бытия, где индивидуальность представляется как коллаж, мозаичность и фрагментарность. Он постоянно переходит от одного жизненного проекта к другому, адаптируясь к реалиям социума в виде игровой эстетизации своих интеллектуальных и физических сил, стремясь придать свой смысл, значение, системность хаотичному бытию через интуицию своих перспектив и будущего состояния.

Суть игры в постмодернистском социуме состоит в том, что она направлена на поиск вариантов будущего, своей трансгрессии как осознание своих пределов и своих возможностей. *Игровой форсайт и индивидуальная трансгрессия* становятся способом удовлетворения недостижимых желаний, актом и формой самореализации и презентации человека. А само бытие человека в игре формирует его стратегию жизни, устремленной в будущее.

В силу этого игра как форсайт-технология и трансгрессия бытия человека становится важным феноменом современной культуры, оказывая влияние на все сферы человеческого существования: экономику, политику, образование, что задает перспективу существования целого ряда новых профессий, таких как *игромастер* и *игропедагог,* специалистов по разработке и организации обучающих игр с использованием симуляторов. В сфере образования игровые практики как форсайт-технологии дают возможность более эффективно осваивать учебные предметы, работать с проектами, формировать метакомпетенции учащихся, их системное мышление, творческие способности, развитый эстетический вкус. Этому также способствуют интернет-технологии, позволяющие создавать игровые среды и дополненную реальность в онлайне. Не случайно в настоящее время осознается необходимость развития такой относительно самостоятельной и специальной отрасли педагогики, как *игропедагогика.*

1. Атлас новых профессий. М. ; Сколково : Агентство стратег. инициатив, 2014. 168 с.

2. Беляева Л. А. Игра как выражение практическо-поведенческой модели понимания // Проблема понимания в педагогической деятельности : учеб. пособие к спецкурсу. Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 1995. 74 с.

3. Беляева Л. А., Новикова О. Н. Игра как способ конструирования личностной идентичности // Образование и наука. 2012. № 5 (94). С. 73–82.

4. Батай Ж. Запрет и трансгрессия. URL: http://vispir.narod.ru/bataj2.htm (дата обращения: 06.06.2017).

5. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М. : Добросвет, 2000. 387 с.

6. Деррида Ж. Письмо и различие / пер. с франц. А. Гараджи, В. Лапицкого, С. Фокина ; сост. и общ. ред. В. Лапицкого. М. : Академ. проект, 2000. 432 с.

7. Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму / пер. с франц., сост., вступит. ст. Г. К. Косикова. М. : Прогресс, 2000. С. 407–420.

8. Князева Е. Н., Курдюмов С. П. Синергетика: нелинейность времени и ландшафты коэволюции. М. : КомКнига, 2007. 272 с.

9. Кравченко С. А. Игроизация российского общества (к обоснованию новой социологической парадигмы) // Общественные науки и современность. 2002. № 6. С. 143–155.

10. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна / Пер. с фр. Н. А. Шматко. М. : Ин-т эксперимент. социологии ; СПб. : Алетейя, 1998. 160 с.

11. Липовецкий М. Н. Неоромантизм в русской поэзии XX–XXI веков: смысл и границы понятия // Филологический класс. 2018. №1 (51). С. 13–18.

12. Пащенко О. В. Будущее как модус антропологического времени в контексте современной культуры : автореф. дис. ... канд. культурологии. Челябинск, 2016. 22 с.

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

14. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто: опыт феноменологической онтологии / пер. с фр. В. И. Колядко. М. : Республика, 2000. 639 с.

15. Современная западная философия. Словарь. М., 1991. 414 с.

16. Философский энциклопедический словарь. М., 1983. 840 с.

17. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии / сост. П. С. Гуревич ; под общ. ред. Ю. Н. Попова. М. : Прогресс, 1998. С. 357–402.

18. Фуко М. О трансгрессии // Танатография эроса: Жорж Батай и французская мысль середины XX века. СПб. : Мифрил, 1994. С. 111–131.

19. Хайдеггер М. Время и бытие : ст. и выступления : пер. с нем. М. : Республика, 1993. 447 с.

20. Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт исследования игрового элемента в культуре // Самосознание европейской культуры XX века. М., 1991. 366 с.

References

1. Atlas novyh professij (2014). Moscow, Skolkovo, Agenstvo Strategiheskih iniciativ, 168 p. [in Rus].

2. Belyaeva L.A. (1995) Igra kak vyrazhenie prakticheskо-povedencheskoj modeli ponimania // Problema ponimania v pedagogicheskoj deiatelnosti Ekaterinburg, Ural State University, 74 p. [in Rus].

3. Belyaeva L.A., Novikova O.N. (2012) *Obrazovanie i nayka*, no. 5 (94), pp. 73–82 [in Rus].

4. Batai Zh. Zapret I transgressia. Available at: http://vispir.narod.ru/bataj2.htm, accessed 06.06.2017)[in Rus].

5. Bodriar Zh. (2000) Simvoliheskyi obmen i smert. Moscow, Dobrosvet, 387 p. [in Rus].

6. Derrida Zh. (2000) Pismo I razlihie. Moscow, Akademiheskij proekt, 432 p. [in Rus].
7. Derrida Zh. (2000) Struktura, znak i igra v diskurse gumanitarnyh nauk // Francuzskay semiotika: ot strukturalizma k poststrukturalizmu. Moscow, Progress, pp. 407–420 [in Rus].
8. Knyazeva E.N., Kurdiumov S.P. (2007). Sinergetika: nelineinost' vremeni I landshafty koevolucii. Moscow, KomKniga, 272 p. [in Rus].
9. Kravchenko S.A. (2002) *Obshestvennye nauki*, no. 6, pp. 143–155 [in Rus].
10. Liotar Zh.-F. (1998) Sostoyanie postmoderna. Moscow, Institut experimentalnoj sociologii, St. Penersburg, Aleiteia, 160 p. [in Rus].
11. Lipovetsky M.N. (2018) *Filolodicheskij klass,* no.1 (51), pp. 13–18 [in Rus].
12. Pachenko O.V. (2016) Buduschee kak modus antropologicheskogo vremeni v kontekste sovremennoi kultury. Abstract of thesis. Cheliabinsk, 22 p. [in Rus].
13. Retiunskih L.T. (2002) Filosofia idry. Moscow, Vuzovskaia kniga, 256 p. [in Rus].
14. Sartr Zh. P. (2000) Bytie I nichto: Opyt fenomenologicheskoj ontologii. Moscow, Respublika, 639 p. [in Rus].
15. Sovremennaia zapadnaia filosofia (1991). Moscow, 414 p. [in Rus].
16. Filosofskii entsiklopedicheskii slovar' (1983). Moscow, 840 p. [in Rus].
17. Fink E. (1998) Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytia // Problema cheloveka v zapadnoi filosofii. Moscow, Progress, pp. 357–402 [in Rus].
18. Fuko M. (1994) O transgressii // Tanatografia erosa: Zhorzh Bataj i francuzskaia mysl serediny XX veka. St. Petersburg, Mifril, pp. 111–131 [in Rus].
19. Haidegger M. (1993) Vremia I bytie. Moscow, Respublika, 447 p. [in Rus].
20. Heizinga I. (1991) Homo Ludens. Opyt issledovania igrovogo elementa v kulture. Samosoznanie evropeiskoi kultury XX veka. Moscow, 366 p. [in Rus].

For citing: Belyaeva L.A., Novikova O.N. Game as a foresight and its importance for human existence in the culture of postmodernism // Socium i vlast'. 2018. № 3 (71). P. 112–118.

UDC 130.2

GAME AS A FORESIGHT TECHNOLOGY AND ITS IMPORTANCE FOR HUMAN EXISTENCE IN THE CULTURE OF POSTMODERNISM

Lyudmila A. Belyaeva,
Ural State Pedagogical University,
Professor of the Department Chair
of Philosophy and Acmrology,
Doctor of Philosophy, Professor.
The Russian Federation, 620017,
Yekaterinburg, Prospect Kosmonavtov, 26.
E-mail: labelyaeva278@mail.ru

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

Annotation
Axiological shift in the culture of postmodernism, which gave rise to chaos and uncertainty of human existence, contributed to forming a new status of a game as a foresight technology, forming a man's future, where uncertainty of life strategies is revealed in a great creative diversity of possible variants of life scenarios. Considering a game as a peculiar foresigh technology has not been the subject of research in literature. However, axiological shift in the culture of postmodernism and development of new methodology of scientific cognition make it possible to study a game as a peculiar foresight technology from the perspective of systemic synergetic and hermeneutic methodology. Interpreting a game as a peculiar foresight technology makes us understand a game as a transgression of human existence, form of taking possession of time of human existence, gives new understanding of freedom in the context of game practice. The results of the study make it possible to explain the origin of innovative processes in social-cultural dynamics, giving rise to game industry and connected with it prospects of creating a number of new professions. The great role of a game as a foresight and transgression of human existence determines the necessity of developing a new branch of educational activity – game pedagogics, developing methods of using didactic, communicative, sport and other games for personal growth and development.

Key concepts:
game,
foresight technology,
transgression,
culture of postmodernism,
game pedagogics.