

СОЦИОЛОГИЯ · SOCIOLOGY

Вестник МИРБИС. 2025. № 2 (42)'. С. 250–263.
Vestnik MIRBIS. 2025; 2 (42)': 250–263.

Научная статья

УДК: 316.7

DOI: 10.25634/MIRBIS.2025.2.29

«Социология игр» Роже Кауя: критика социологической теории и ее актуальность в контексте современности

Софья Николаевна Лещинская — Институт международных экономических связей, Москва, Россия.
i@ssofja.ru, <https://orcid.org/0000-0001-5414-6759>

Аннотация. Актуальность исследования обусловлена тем, что отечественная социологическая мысль до недавнего времени не находила по своему преимуществу различия между игрой и работой, которым свойственно быть противопоставляемыми: в период советской действительности практика исследований «рабочего класса» на предприятиях выработала методологический спектр инструментов, за счёт которых можно было устанавливать степени тех или иных удовлетворений: зарплата, условия труда, степень ответственности и так далее. В связи с этим, данная статья направлена на выявление или раскрытия разнородного определения игры, «социология игр» рассмотренным наличием разрешает проблему не только разнородного определения игры, что тем самым и актуализирует тему исследования, но и ещё за счёт собственной типизации, обеспеченной оригинальным определением, открывает рабочий социологический инструментарий исследований игровых общностей с точки зрения самой игры, а не с точки зрения её математической теории. Ведущим подходом к исследованию данной проблемы является эмпирический и системный метод, где системный подход участвует в комплексном восприятии процессов влияния эстетического содержания игр, позволяющий рассмотреть обретаемый игровой опыт и формирование потребительского спроса среди потенциальных потребителей настольных игр. В статье представлены теоретические основания и практические выводы из оригинальной социологической теории, выраженной в работе «Игры и люди» Роже Кауя, выявлены и обозначены актуальность теории социологии игр в контексте актуальной современности в теоретическом исследовании. Материалы статьи представляют практическую ценность для анализа социальных процессов, поскольку игровые элементы припадают во многие аспекты общественной жизни. Теория Р. Кауя оказывает влияние на разработку современных компьютерных игр, аттракционов и интерактивных медиа. Понимая глубинную природу игрового процесса, создатели игр могут сделать их более захватывающими и привлекательными для широкой аудитории. Анализируя труд Р. Кауя «Игры и люди» можно увидеть скрытые механизмы, стоящие за кажущимися простыми действиями. Это развивает способность анализировать общественные процессы и осознавать, как игра влияет на нашу повседневность.

Ключевые слова: социология игр, общество потребления, символизм, геймификация

Для цитирования: Лещинская С. Н. «Социология игр» Роже Кауя: критика социологической теории и ее актуальность в контексте современности. DOI: 10.25634/MIRBIS.2025.2.29 // Вестник МИРБИС. 2025; 2: 250–263.

Original article

“Sociology of games” by Roger Cauya: criticism of sociological theory and its relevance in the context of modernity

Leshhinskaya Sof'ya N. – Institute of International Economic Relations, Moscow, Russia.
i@ssofja.ru, <https://orcid.org/0000-0001-5414-6759>

Abstract. The relevance of the study is due to the fact that until recently, domestic sociological thought did not find a distinction between play and work, which are inherently opposed: during the Soviet period, the practice of studying the «working class» at enterprises developed a methodological range of tools by itself, due to which it was possible to establish the degrees of certain satisfactions: salary, working conditions, degree of responsibility, and so on. In this regard, this article is aimed at identifying or disclosing a heterogeneous definition of play, «sociology of games» with its considered presence solves the problem of not only a heterogeneous definition of play, which thereby actualizes the topic of research, but also, due to its own typification, provided by the original definition, opens a working sociological toolkit for studying game communities from the point of view of the game itself, and not from the point of view of its mathematical theory. The leading approach to the study

of this problem is the empirical and systemic method, where the systemic approach is involved in the complex perception of the processes of influence of the aesthetic content of games, allowing to consider the acquired gaming experience and the formation of consumer demand among potential consumers of board games. The article presents the theoretical foundations and practical conclusions from the original sociological theory expressed in the work «Games and People» by Roger Caillois, the relevance of the theory of the sociology of games in the context of current modernity in theoretical research is identified and designated. The materials of the article are of practical value for the analysis of social processes, since game elements penetrate into many aspects of social life. R. Caillois's theory influences the development of modern computer games, attractions and interactive media. Understanding the deep nature of the game process, game creators can make them more exciting and attractive to a wide audience. Analyzing the work of R. Caillois «Games and People» you can see the hidden mechanisms behind seemingly simple actions. This develops the ability to analyze social processes and understand how the game influences our everyday life.

Key words: sociology of games, consumer society, symbolism, gamification

For citation: Leshhinskaya S. N. "Sociology of games" by Roger Cauya: criticism of sociological theory and its relevance in the context of modernity. DOI: 10.25634/MIRBIS.2025.2.2. *Vestnik MIRBIS*. 2025; 2: 250–263 (in Russ.).

Введение

Отечественная социологическая мысль до недавнего времени не находила по своему преимуществу различия между игрой и работой, которым свойственно быть противопоставляемыми: в период советской действительности практика исследований «рабочего класса» на предприятиях выработала сама собой методологический спектр инструментов, за счёт которых можно было устанавливать степени тех или иных удовлетворений: зарплата, условия труда, степень ответственности и так далее. Рабочего человека возможно подвергнуть метрике, и в пределах советской действительности сам рабочий является не только экономическим двигателем, но и подлинно-интегрированным в общество гражданином, то есть рабочий советский человек есть человек общественный, а именно общество и является объектом социологического исследования. Потому социологическое исследование непрофессиональных игровых форм не представляло в своём онтологическом корне интереса как такового, а учитывая, что такие игры на официальном уровне были запрещены вообще, за исключением разве что лотерей, изучать их просто не представлялось возможным.

Книга «Игры и люди» французского социолога и философа Роже Каюа представляет собой глубокий теоретический труд, посвящённый исследованию феномена игры в человеческой культуре. Хотя работа была написана ещё в середине XX века, она сохраняет свою значимость благодаря уникальному подходу автора к осмыслению игр как универсального социального явления. Ос-

новные идеи и структура работы: Р. Каюа выделяет четыре ключевые категории игр:

1. Агон — соревновательные игры, основанные на конкуренции и борьбе за первенство (например, спортивные состязания).
2. Алеа — игры случая, где результат зависит от удачи (например, азартные игры).
3. Мимикрия — ролевые игры, предполагающие подражание и перевоплощение (театр, маскарады).
4. Илинкс — игры, связанные с головокружением и нарушением восприятия реальности (аттракционы, экстремальные виды спорта).

Каждая категория исследуется автором через призму различных аспектов культуры, психологии и общества.

В то время, когда отечественная социологическая мысль избавилась от марксистской догматики, столкнувшись с феноменом азартных игр, за неимением возможности применять устоявшиеся практики исследования, взгляд научной общест-венности обернулся на «теорию игр». Проблематика, которая исследуется, тесно коррелирует с высказыванием немецкого культуролога Эрнста Юнгера об игроке: «Его нельзя изучить, используя методы социологии, потому что он не связан строго ни с каким определённым социумом» [Юнгер 2012, 67]; такое понимание было определено из суждения, что согласно собственным функциям игрок не является человеком пользы, приобретения, прогрессии или труда [там же, 68]. Азартom выступают известные условия выпадения результата при неизвестности этого самого

выпадения, от которого и зависим «игрок»; тем мифом, от которого зависит игрок, выступает другой игрок. Теория игр, находя себя в азартной игре и перенося свою механику на ролевые игры при этом не отвечает всему доступному игровому спектру, которые можно обнаружить в человеческой культуре. Отсюда наука социологии, имея несостоятельный инструментарий для изучения деструктивных игр как игр профессиональных, переходя к «теории игр» для объяснения тех или иных конфликтных ситуаций, не имеет целикого институализированного представления об играх, которое отвечает всему игровому типизированному спектру, так как математическое моделирование прежде всего рассматривает вопрос выстраивания стратегий для достижения целей, не рассматривая при этом последствия и ситуации происходящие параллельно с «игрой», которая рассматривается как бы в вакууме от обстоятельств.

И возникает вопрос даже не того, в каких практических целях можно рассматривать область игры, а что есть игра сама по себе как феномен. Можно обратиться к работе «Игра как символ мира» немецкого философа Ойгена Финка, затрагивающей проблематику онтологии игры, в которой обнаруживается ряд выводов, а именно, что игра является экзистенциально базовым феноменом человека, выступая наравне со смертью, любовью, борьбой, трудом и властью, а также что игра есть символ [Прозерский 2017]. В этой же работе Ойген Финк указывает на «апоретическую трудность познания игры», так как игра не поддается анализу и расчёту, ибо её смысл лежит в ней самой, а не вне неё, и являясь символом, она, существуя в игровой недействительности, обозначающей разрыв реальности, открывает переход из пространства действительного в пространство возможного [там же]. В этом плане всецело раскрывается и понимание области игры у французского философа Ж. Дерриды как области «бесконечных субституций» [Деррида 2000].

Социологическая мысль даёт в своём видении более популярный подход. Например, как определяет большой словарь по социологии, игра по Дж. Г. Миду есть «деятельность, в процессе которой ребенок, подражая взрослым, воспринимает их ценности, установки и учится исполнять опре-

деленные социальные роли»¹. Или, обращаясь к большому толковому социологическому словарю, игра — «деятельность, которая является добровольной, приносит удовольствие и не имеет никакой иной очевидной цели, кроме удовольствия. Классическим осмыслением формы игры в социальной жизни является концепция общительности Г. Зиммеля. Хотя общительность в идеале должна разойтись со своей «серьезной» целью, важность функций, выполняемых общительностью и игрой, не оставляет никаких сомнений». Её также можно понимать и как форму существования человеческой свободы (Ж.-П. Сартр), и как самоценную деятельность, вовлекающую индивида в свою орбиту как «превосходящая его действительность» (Г.-Г. Гадамер)².

При этом видно, как рассмотренные определения не противоречат друг другу, за счёт чего можно полнее раскрыть проблематику игры; так, например, как отметил израильский ученый Ф. Лебедь в своей статье «Метод построения двухмерного таксономического пространства для классификации игр и видов спорта», где обозначил проблематику значительного противоречия между желанием исследователей охватить все разнообразие игр и видов спорта, с одной стороны; а с другой стороны, в использовании логического механизма линейной классификации: «всеохватность толкает на использование большого числа системообразующих критериев, а логика требует одного точно сформулированного критерия» [Лебедь 2002].

В своём непосредственном определении игры наиболее подробно изложил своё понимание Роже Кауя в пределах, и как определил Ф. Лебедь — двухмерного таксономического пространства, высказав, что это свободная, обо-собленная, с неопределённым исходом, непр-изводительная, регулярная, фиктивная, то есть сопровождаемая специфическим сознанием вторичной реальности человеческая деятельность [Кауя 2007, 44]. Это же определение позволило французскому социологу продвинуться дальше функционалистского определения сохраняя при этом эмпирическое содержание предмета, за чей счёт им же была разработана авторская типизация игр, которая позволила ему создать собственный теоретический базис для формиро-

1 Большой толковый социологический словарь (Collins). Том 1 (А-О). Пер. с англ. Москва : Вече, АСТ, 1999. 544 с. ISBN 5-7838-0426-6.

2 Там же.

вания «социологии игр», чего не довелось сделать иным представителям гуманитарной мысли, включивших в область своих исследований игры.

Предполагается, что «социология игр» своим рассмотренным наличием разрешает проблему не только разнородного определения игры, но и ещё за счёт собственной типизации, обеспеченной оригинальным определением, открывает рабочий социологический инструментарий исследований игровых общностей с точки зрения самой игры, а не с точки зрения её математической теории.

Методологические основы

Теоретическую основу составляют работы отечественных и зарубежных авторов, в исследовании используется эмпирический и системный подход, в котором системный подход применяется в комплексном восприятии процессов влияния эстетического содержания игр и обретаемого игрового опыта на формирование потребительского спроса среди потенциальных потребителей настольных игр.

Обретаемый игровой опыт формирует по отношению к сыгранной игре собственный понятийный аппарат, который может быть выражен в текстовом рекламном слогане, где такой слоган будет обладать статистически-значимой популярностью за счёт тесной корреляции сыгранного типа игры (*agon*, *mimicry*, *ilnix*, *alea*) с мифологией слогана.

Обзор литературы

Даже на сегодняшний день, обращаясь, например, к социологическому журналу, размещённому на сайте Института социологии Федерального научно-исследовательского социологического центра Российской академии наук», при осуществлении поискового запроса «игрок» показаны статьи следующего содержания: «Тыканова Е. В., Желнина А. «Игроки» на «аренах»: анализ взаимодействия в городских локальных конфликтах (случай Санкт-Петербурга и Москвы) // Журнал исследований социальной политики. 2021; 19: 205–222»; «Глазков К. Механизмы соблюдения приличий в геолокационных играх // Мониторинг общественного мнения: Экономические и социальные перемены. 2018; 1:36–59». Или же, обращаясь к журналу социологии и социальной антропологии, по запросу «социология игр», можно обнаружить лишь «Семенов А. В., Шевцова И. К., Бедерсон В. Д. Городская мобилизация и градо-

строительная политика: стратегическое взаимодействие местных жителей и застройщиков в ситуации конфликта // Журнал социологии и социальной антропологии. 2018; 21(3):140–169», которая находится по ключевому слову «теория игр». При этом стоит учитывать, что приводимые примеры являются буквально единственными представителями статей, каким-либо образом затрагивающие понятие «игра» напрямую. Примеров такой непопулярности одной только теории игр в отечественных социологических исследованиях можно найти множество.

Опираясь на разработанный Й. Хёйзинга культурологический базис, французский социолог Роже Кауя в середине XX века в собственной работе «Игры и люди» ввёл и обозначил не только понятие «социологии игр», но и ещё определил в пределах историографического контекста зону ответственности самих игр за пределами их самости [Кауя 2007, 55]. Как отметил В. Быстров, Р. Кауя использовал социологические методы для анализа особого рода социальных явлений, связанных с переживанием сакрального, с архаическими мифами и религиозными ритуалами, с которыми игры, тесным образом коррелируют. Тогда, изучаемая социологическая теория не является фикцией, следует предположить на почве её непопулярности в среде отечественной социологии, что такое отношение к ней обусловлено рядом каких-то особых характеристик, которые просто не представляются в современном мире актуальными, или не являются применимыми для практического исследования, что однако, не представится возможным сделать без анализа первоисточника, который интереса по своему преимуществу для критики в обход структурлистского направления в философии не представлял.

Следует также обратиться и к иностранным источникам, как например сайт «SAGE Journals» (<https://journals.sagepub.com/>), который по ключевому запросу «Roger Caillois» помимо работ собственно самого Роже, щедро предоставляет ряд статей, связанных с социологией игр, пусть и представленных всего в двух журналах, а именно «Diogenes» и «Games and Culture», что указывает на чуть более высокую популярность идей французского социолога в современном научном дискурсе за границей. Например, статья Ларса Кристенсена (Lars Kristensen) и Ульфа

Вильхелмсона (Ulf Wilhelmsson) «Roger Caillois and Marxism: A Game Studies Perspective» затрагивает упомянутую ранее проблематику тождественного разделения работы и игры в контексте современных тенденции геймификации работы, вводя в дискурс понятие «playbour» в попытке «сформировать интересную критическую перспективу, которая недостаточно была изучена современными подходами»; в этом же контексте интересной предстаёт статья Тома Брока (Tom Brock) «Roger Caillois and E-Sports: On the Problems of Treating Play as Work», в которой была рассмотрена проблема профессиональной рационализации игр «agon», которая по мнению Роже Кауя несёт «негативное воздействие на людей и общество» в рассмотренном Томом Броком срезе киберспорта. Винченцо Идон Кассоне (Vincenzo Idone Cassone) так и вообще обращает свой взор на «mimicry» игры в контексте их ролевой значимости для всё тех же тенденций геймификации, в пределах которых сам процесс превращения чего-то неигрового во что-то игровое обеспечивается именно посредством подражания самой игре [Cassone 2017].

Можно подойти с другой стороны и задаться вопросом о том, почему в пределах актуальной работы интересует именно Роже Кауя, а не, например, Джон Герберт Мид, описавшего в работе «Сознание, самость и общество» феномен формирования «Самости» за счёт участия в ролевых и коллективных играх, к которым Дж. Мид применяет категорию «обобщённого другого». Заслуживает внимания работа американского классика социологической мысли и ни в коем случае не подвергается сомнению, но интерес французского социолога, что следует учитывать, по факту «Самость» не отрицает, так как просто её не рассматривает, но и не противоречит ей же, в чём можно убедиться при прочтении труда. Теория Р. Кауя вызывает в себе интерес не столько попыткой типизировать игры, что в этом контексте отсылает в вопросе научной разработанности, например, труд Эрнста Юнгера «Игры и ключ к их значению», сколько тем, что внеся в научный дискурс ilnîx, или «головокружительные игры», Роже Кауя сохраняет мысль, что прежде всего это всё-таки игра, и эта игра имеет то общее, что позволяет её обозначить как игру, то есть с сохранением всех её игровых атрибутов и тех механизмов, так влияющих на культуру. Как отметил

американский исследователь оригинальной работы «Игры и люди» Питер Макдональд (Peter D. McDonald) в своей статье The Principle of Division in Roger Caillois's Man, Play and Games: «Instead of a simple relation between model and copy, Caillois develops another, stranger concept of mimesis that continues and extends his Surrealist writing about insects and the unconscious» [McDonald 2019], что можно перевести как: «Вместо простого отношения между моделью и копией Р. Кауя развивает другую, более странную концепцию мимесиса, которая продолжает и расширяет его сюрреалистические работы о насекомых и бессознательном».

Проблематика актуальности социологии игр находится в весьма интересном психологическом ключе, который в отличие от работ Дж. Г. Мида затрагивает одновременно 4, а не 2 типа игр (mimicry и agon, если сохранять типизацию Р. Кауя), которым к тому же была предпринята попытка структурирования.

Результаты

Исходя из проведенного анализа, обнаружена значимость виртуальности для понимания пространственного происхождения игр: опираясь на такие понятия как «знак», «символ», «симулякр» и «носитель мифа» очевидно, что игра обладает свойством проходить не только налицо, но и что можно установить посредством эмпирического наблюдения, и виртуально, где пространственное значение игры происходит мысленно, и при этом разделяется рядом игроков, за счёт чего, с сохранением возможности установить объективность победы. Виртуальное пространство протекающее невидимо доказывает истинность собственного мифа, за чей счёт возможно рассуждать о структурах и структурализме, что и открыло само собой социологию пространства Пьера Бурдьё как теорию, наглядно описывающую работу механизмов воздействия игр на социум. Здесь же, соблюдая опору на религиозный контекст, возникла необходимость обнаружить наличие религиозных представителей, прямо возникающих из частого обращения к играм в текущую эпоху, что затронуло вопрос характерного портрета современного общества, где в пределах сохранения темы «обращения к играм» было решено рассмотреть общество потребления как «потребителей духовного опыта».

Рассмотрев общество потребления стало из-

вестно, что самоцель потребления не удовлетворяет потребности экзистенциального характера, потому в потреблении как таковом сами потребители не находят ничего экзистенциально-значимого, обращаясь здесь к потреблению «духовного», а именно или к головокружительным играм, то есть аттракционам, алкоголю и т. п., или к коммерциализированной мифологии выраженной в развлекательном характере, посредством которой рынок предлагает кинофильмы, игры, литературу, представления, музыку и т. д. Как изложено в исследовании, потребление игр и коммерциализированных мифов побуждает к возникновению новых религиозных течений, что позволяет шире взглянуть на социологию оккультного.

Игры в контексте социологического исследования действительно в обход изучения их функций занимают столь значимую роль, сколь то на первый взгляд не представляется возможным установить. Прежде всего, тезисно следует выделить результаты теоретического анализа:

- областью игр по праву можно считать то, что игрой в повседневном представлении не является, а предстаёт межличностное общение и коммуникация как таковая;
- мифология слова «игра» отражается в участии различных ритуалов и религиозных таинствах, как дополняя религиозную традицию, так и прямо из себя этой религиозной традицией и являясь; тем более игры в этом контексте себя находят в области традиционной, «примитивной» магии, являющейся объектом исследования этнографов, антропологов и фольклористов.
- социология игры актуализируется в контексте анализа движений «New Age» и неоязыческих течений в установлении религиозных практик, за счёт которых рассматриваемые формы существуют как религиозные традиции.

Обсуждения

Рассматриваемая работа французского социолога своим переводом русскому читателю обязана С. Н. Зенкину, отечественному доктору филологических наук, литературоведу и переводчику. Ему принадлежит основное вступление к оригинальной работе, в которой рассматривается попытка критики, и литературоведческий анализ повлиявших на воззрения Р. Кауя работ. «Если бы требовалось назвать царский путь к науке,

нельзя было бы указать пути более удобного, чем путь, заключающийся в том, чтобы положиться на здравый человеческий смысл и — дабы, впрочем, не отстать от времени и философии, — читать рецензии на философские произведения, да, пожалуй, предисловия и первые параграфы этих произведений. Ибо в предисловиях и первых параграфах даются общие принципы, на которых все строится, а в рецензиях — наряду с историческими сведениями также критика, которая, — именно потому, что она критика, — стоит даже выше критикуемого», — именно это высказывание Г. В. Ф. Гегеля, что можно встретить в труде «Феноменология Духа» и задаёт смысл привести собственную рецензию на предисловие С. Н. Зенкина [Зенкин 2008, 43].

С чем воистину можно согласиться с С. Н. Зенкиным, то, что подлинно является камнем преткновения ко всему статусу «научности» работы «Игры и люди», за исключением конечно формирования социологической теории из семантического анализа понятия «игры» в культурах наций [Кауя 2007, 11], так это тенденция Р. Кауя к субъектным оценкам, о которой С. Н. Зенкин говорит: «морально-педагогические категории, которыми автор пользуется как чем-то естественным и бесспорным, на самом деле порождены не научно-рефлексивной, а литературно-вкусовой традицией, относятся не к психологической науке, а к той «общепринятой» психологии, которая, по словам Ролана Барта, «складывается из всего того, чему нас еще в школе учили относительно Расина, Корнеля и т. п.». В этой эссенциалистской психологии, гипостазирующей, превращающей в объективные сущности условные, абстрактно определяемые страсти и характеры, сохраняются вековые предрассудки, критикой которых как раз и занята наука Нового времени. В ранних эссе Кауя отступал от научного позитивизма «влево» — к сюрреалистическим прозрениям о единстве природы и слова, теперь же он дрейфует от него «вправо», к допозитивистскому риторическому дискурсу о человеке».

Затем следует рецензия на научную деятельность французского социолога, которая по отношению к работе открывает ряд пониманий методологической программы оригинальной теории, что обладает собственной силой только в том случае, если не принимать в расчёт поэтические вольности автора; объяснит ли нам автор необ-

ходимость понимать сущность понятия «игры»? Следует запомнить данный вопрос и вернуться к нему позже, ведь без ответа на него сам факт герменевтического анализа также, как и оценочные суждения автора мы сможем отбросить в собственной критике как ненужный акт: «Главная задача исследователя — не предложить еще одно в ряду многочисленных определений игры, а сделать следующий шаг, выводящий за рамки собственно науки об играх: построить «социологию, основанную на играх» [Кауя 2007, 12]; а если так, то нужно исходить не из термина и понятия, но из самого Духа Игр. Кауя же согласно рецензии Зенкина, игнорирует Дух, и на его место ставит инстинкты.

Если во главе Игр действительно стоит инстинкт, тогда сама Игра переходит в некоторую форму принудительного (от природы) экзистенциализма; игру как одну из её форм действительно можно представить как «экзистенциальную», то есть чисто-философски определить «подлинную жизнь из себя» как игру, понимая под этим творческий момент выражаемый субстанционально, а не по отношению к чему-то и с помощью чего-то, но об этом в любом случае следует описать позже. Что точно представляется странным, так рассматривать потенциальные «экзистенциальные» типы игр не из творческой свободы, но из биологической, предопределённой, а потому несвободной природы инстинктов; здесь сама «свобода», которую и рассматривает Р. Кауя в качестве венца позитивных культурообразующих игр предстаёт в своём следствии просто как иллюзия.

Роже Кауя в собственной интеллектуальной мысли пережил в созерцании духовный упадок клерикализма [Кауя 2007, 11], который подробно описал Юлиус Эвола в работе «Оседлать Тигра», описывая исторический феномен Ницшеанского «Мёртвого Бога» и развивая отсюда собственную доктрину «воинствующих нигилистов». Рассматривая здесь клириков как интеллектуалов, понимается в контексте их интеллектуальной причастности именно причастность к такой «церкви», которая «абсолютную справедливость», то есть мораль, понимает как данную от Бога, который в свою очередь выступает Абсолютом. В это же время светская мораль, возникшая именно как следствие воздействия на общество нигилистического Духа «умертвившего Бога» как

Абсолюта, здесь выступает противостоя «клерикализму». А если в пределах воззрения светского гражданина Бог, то есть Абсолют, не выступает Абсолютом, если Бог в этом случае не Абсолют и потому не является Богом, значит нет истиной морали, а потому и Бога в ней; а если нет Бога в морали, то нет и вездесущего Бога, а потому ничего нет в Абсолюте, в Вечности, даже Его. Следующий за этим экзистенциальный ужас ведёт согласно воззрениям Эвола к упадку Духа, в то время, когда выйти из соответствующего кризиса можно только найдя Бога в себе, и затем постоянно противопоставляя себя и Бога-себя («высшее Я»), в этом находя Духовный путь нового ницшеанского «Сверхчеловека», воинствующего нигилиста [Эвола 2021, 7].

Какой же выход предлагает Роже Кауя в это время: «Единственной возможностью превратить интеллект в действенное орудие независимой и действенной власти была бы, по мысли автора, аскеза: сознающий свою миссию «клирик» должен выступать не от своего собственного имени, а от лица «оформленной, иерархизированной организации, каждый член которой лишен покоя и воли, лишен возможности наслаждаться и даже располагать собой»; чуть выше такая организация прямо названа Церковью.<...> Но если русские публицисты имели в виду настоящую церковь, исповедующую настоящую религиозную веру, то французский социолог-атеист фактически толкует о «церкви» в кавычках, подобно тому как в кавычках следует читать слово «секта» в его эссе «Дух сект». Собственно, слово «церковь» здесь именно и означает «секту»: интеллект, по мысли Кауя, становится силой лишь в сообществе, где есть добровольное членство, строгая дисциплина и единая доктрина. <...> Можно сказать, что, утверждая свою «церковь», Кауя имеет в виду не всю массу входящих в нее мирян, а именно клириков, то есть ее добровольных и пожизненных служителей. Но есть еще более важное обстоятельство: для него в подобном сообществе главное — имманентная социальная сплоченность, а не вера во что-либо трансцендентное; и если современные интеллектуалы — это «клирики без церкви», то церковь, о которой мечтает Кауя, — это фактически церковь без бога» [Кауя 2007, 28].

То есть Эволианский в данном контексте «клерикализм оседлавших тигра», что есть «клирики

без церкви», точно и полностью противопоставляются лицам, которым как раз нужна организация как духовный стержень. К этому вопросу впоследствии нужно будет подойти подробнее, так как организация «церкви без бога» в «мечте» Р. Кауя может сама по себе выйти из Духа Игры; доказательства поэтическим высказываниям будут даны позже, но сейчас можно вывести первоочередной тезис актуальности теории Роже: клирики «церкви без бога» есть прошедшие инициатический обряд члены такой религиозной организации (ведь не всякой религии требуется Бог), которые со стороны не включённых в её участие лиц понимаются как игроки, и ими являются по факту; однако на этом рецензия С. Н. Зенкина подходит к своему завершению.

«Любая игра есть система правил. Ими определяется то, как «играют» [de jeu], а как «не играют», то есть что разрешается, а что запрещается. Эти конвенции одновременно произвольны, императивны и безапелляционны. Их ни под каким предлогом нельзя нарушать, иначе игра немедленно кончается и уничтожается самим фактом ее нарушения. Ибо игра поддерживается прежде всего желанием играть, то есть готовностью соблюдать правила» [Кауя 2007, 35].

Вне зависимости от того сколь поспешными будут собственные выводы, но из поэтического суждения Р. Кауя, так как французский социолог не высказал онтологическую необходимость правил, когда впоследствии им будут рассматриваемы игры животных, у которых выраженных правил как таковых и нет, можно уже утверждать, что система правил не только того как надо «играть», но ещё и правила того как «не надо» есть уже прямая аллюзия на «табу» и «колдовство» Дж. Фрезера [Луцкая 2023], ведь если понимать игроков в игре как «церковь без бога», как закрытую организацию «посвящённых», то есть «клириков», так как в отличие от мирян «клирики» обладают какой-то интеллигенцией, а именно в этом случае правилами, знакомясь с которыми «мирянин» тем самым образом проходит обряд инициации и становится «клириком», сам по себе осознанный акт участия в процессии соблюдая конкретные правила уже есть нечто коррелирующее с церемониальной магией племени, чего невозможно представить без наличия духовной жизни внутри организации. Потому можно сказать, что для искомого Духа Игры всякое «племя» есть своего

рода «секта» по Р. Кауя, если и в том и в другом случае существует круг посвящённых в духовную жизнь организации лиц [там же, 29].

Проблематика сравнения социальных организаций Р. Кауя и Дж. Фрезера здесь очевидна, и лежит она в условиях вступления в «клерикальную» жизнь: в то время, когда минимальным условием для племени является соответствующий возраст, с достижением которого индивид лишь достигает права на инициацию, «светская церковь» частично пусть и обладает возрастными ограничениями, как например маркирование игр на возрастной рейтинг, но прежде всего, правом на инициацию индивид обладает уже с собственного рождения. Здесь можно утвердить достоинство европейского гуманизма над классическими, традиционными типами интеллектуальной жизни, однако именно европейский гуманизм является «европоцентристской» призмой, которая вынуждает говорить о различении обретения прав на интеллектуальную жизнь; для самого Духа Игры нет никакой разницы между «светской сектой» и «племенем», хотя между собой их отличия столь очевидны, что здесь не находится обязательным приводить соответствующие отличия более подробно. О «табу» и «колдовстве» в контексте игровых правил было сейчас указано лишь для того, чтобы наметить понимание чем же всё-таки является Игра и как далеко может распространиться её Дух, если из первого приводимого утверждения Р. Кауя уже можно найти формальные аллюзии на организацию «примитивной» магии.

Однако само по себе выставление игры напоказ ещё никак саму игру не определяет. Являемое здесь суждение заранее заставит исследователя рассуждать исходя из того, что всякое наблюдаемое действие не является игровым, если не соотносится с эстетическими представлениями о том, как игра должна выглядеть в своём процессе. То есть судить о Духе игры исходя из её визуально-фиксируемых моделей протекания хода уже некомпетентно; понятие игры не заключается в том, секретна-ли игра, и не проистекает в категории «тёмных сил» сакрального («<...> Под «темными силами» здесь подразумеваются силы сакрального, которые трактовались участниками Коллежа в научно-материалистическом смысле (сакральное не снисходит на землю из мистического мира, а вырабатывается самими

людьми посредством определенных социальных практик), но все же мыслились как нечто чуждое, «иное», «не ассимилированное» по отношению к обычным силам, действующим в обществе») [Кауя 2007, 56].

«Напротив, когда секрет, маска, переодевание выполняют некоторую сакраментальную функцию, можно быть уверенным, что перед нами не игра, а социальный институт. Все, что по природе является таинством или симуляцией, близко к игре; но нужно еще, чтобы в нем преобладало фиктивно-развлекательное начало, то есть чтобы тайна не была чтимой, а симуляция не обозначала и не начинала собой метаморфозу или одержимость», — соображения мной высказанные выше как нетрудно догадаться противоречат всему высказыванию в корне; только лишь по той причине, что игра не должна быть серьезной, только лишь из-за наличия таинства игра прекращает быть игрой, но для кого? Для созерцающего её профана? Для самой игры игра не прекращает быть сама собой, она не обязана быть ни весёлой, ни серьёзной, ибо онтологически игра обрастает чувственными категориями лишь впоследствии, следственно, когда игра является в мире. Р. Кауя же здесь утверждает именно собственные субъективные представления о том, чем должна быть игра в зависимости от чувственного и интеллектуального содержания: игра не должна быть тайной и не должна быть серьёзной, что как уже упомянуто, не верно [там же, 88].

Джеймс Фрезер в своём дополнительном томе «Золотой Ветви» приводит во главе «Магическое значение игр в первобытном земледелии» по факту ряд эпизодов, в которых игры сами по себе открыто представляют форму церемониальной магии с привнесением соревновательного элемента; например: «У малайцев «в ритуале рисового поля» присутствует постоянное обращение к духам предков и к духам почвы, возвышенности и равнины. Соответственно, каждые три-четыре года, перед расчисткой полей для посадки, малайские земледельцы устраивают мнимое сражение с целью изгнать злых духов. Иногда в качестве оружия используют стебли бананового дерева. Иногда две противостоящие группы метают друг в друга через овраг тонкие дроты с подрезанными плоскими концами, напоминающие старомодный стетоскоп. Это продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из сражающихся не

получает удар в лицо, и не появляется кровь, на этом схватка заканчивается. Предполагается, что одна из групп в таких игровых сражениях представляет силы зла» [Фрезер 2017, 184].

С одной стороны, следуя труду польско-американского антрополога, «Мы находим магию там, где есть место случайности, эмоциональной игре надежды и страха», что по отношению к самим играм конкретно здесь отсылает на множество фольклорных источников разного рода ритуалов и заговоров на победу в азартных играх; даже древнеегипетская игра в Сенет обладает сохранившимся до сего дня заклинаниями на победу именно в этой игре. Тут очевидно, что разница между победой в азартной игре и получением богатого урожая для возникновения магии не имеет значения [Шермер 2015, 544].

Из всего вышесказанного полностью несостоятельными представляются соображения Р. Кауя касаясь того, что, во-первых, «игру должно рассматривать как свободную и добровольную деятельность, источник радости и забавы», и во-вторых, «<...> кроме того, и это главное, нужно, чтобы они были всегда вольны выйти из игры, сказать: «Я больше не играю». В зависимости от мифа игры, игру можно и нельзя прерывать, игра может быть с целью или без цели сама по себе, её радостный и развлекательный характер необязателен и не предстаёт её самоцели. Рассуждать о каких-либо эмоциональных источниках в качестве определения игры необходимо только если рассматривать игры религиозно-магического содержания, так как по соображению Б. Малиновского: «Магия основывается на специфическом опыте эмоциональных состояний, когда человек наблюдает не над природой, а над самим собой, когда не рассудок постигает истину, а игра эмоций с человеческим организмом создает иллюзию откровения» [Малиновский 2024, 33], что по отношению к играм «искусным» здесь можно понимать как «момент триумфа». Данное, конечно, несомненно расширит наши представления о магии, а именно теперь мы убедились, что существует магия по праву триумфа, но никаких ясных пониманий о самой Игре получено не было. Ведь как оказывается, «Есть много игр, где нет правил» [Кауя 2007, 78]. Как-то в своём исследовании отметил Эрнст Юнгер: «Исследования игры часто оказываются далеки от своего предмета, когда они стремятся приписать игре какие-то мотивы

или связать ее с какими-то целями» [Юнгер 2012, 266].

Что же из этого следует? А следует здесь отрицание ряда выведенных французским социологом черт об играх, которые тот перечислил в следующем порядке: «свободные», «обособленные», «с неопределённым исходом», «непроизводительные», «регулярные» (подчиненные ряду конвенций, которые приостанавливают действие обычных законов и на какой-то момент учреждают новое законодательство, единственно действительное на время игры) и «фиктивные» (сопровожаемые специфическим сознанием какой-то вторичной реальности или просто ирреальности по сравнению с обычной жизнью), которые тот характеризует как «чисто формальные».

Игру можно сделать обязательной (за счёт магии) и игра может быть производительной (за счёт той же магии). При этом игра действительно должна иметь при себе «магический круг», понятие которое ввёл Й. Хёйзинга и которое не подержал Р. Кауя, которое выражает ничто иное как игровое пространство; «тот факт, что два последних — регулярность и фиктивность — оказались почти взаимоисключающими, показывает, что описываемые ими явления имеют некую скрытую природу и теперь их требуется подвергнуть классификации, стремясь учитывать уже не те черты, которые отличают их от остальной реальности, но те, которые распределяют их по группам с оригинальной, уже ни к чему другому не сводимой спецификой» [Хёйзинга 1997, 409], — даже учитывая действительную необходимость обнаружить «скрытую природу» игр, позиция «фиктивности», то есть специфической ирреальности не является верным в собственном корне, так как данное утверждение строится сугубо на субъективных ощущениях, в то время как существуют игры, чьи примеры ранее здесь были описаны, которые позволяют напрямую соприкоснуться с реальностью религиозного содержания, когда за счёт причины того, что трансцендентная вера обретает имманентное переживание, «игрок» убеждается в истинности собственной религии [Луцкая 2023], и потому впоследствии саму реальность мыслит как реальность того мифа, с которым можно соприкоснуться посредством игры. В этом случае «религиозный мир» игрока и есть «реальный мир», и сама игра потому есть истинная, «освящённая» клерикальная реальность. Нет

никаких сомнений в том, что и «регулятивные» конвенции таких игр не являются необоснованными, но прямо исходят из самого мифа игры. Потому, зная, что игры проистекают шире, глубже и дальше религии и магии, следует, однако, заметить, что именно опора на религию и магию позволяет здесь утверждать о необязательности большей части того, что Роже Кауя выставил в качестве пусть и формальной необходимости.

Таким образом речь плавно переходит к классификации игр: «Рассмотрев в этих целях различные возможности, я предлагаю разделить игры на четыре основные рубрики, в зависимости от преобладания важности в той или иной игре состоятельности, случайности, симуляции или головокружения. Я буду называть их соответственно Agon, Alea, Mimicry и Ilinx. Все четыре разряда, несомненно, принадлежат к области игр: мы играем в футбол, в шары или в шахматы (agon), мы играем в рулетку или лотерею (alea), мы играем в пиратов, играем Нерона или Гамлета (mimicry), и мы играем, стремительным вращением или падением вызывая в себе органическое состояние смущения и расстройства (ilinx)». Несомненным достоинством Р. Кауя здесь является факт признания «головокружения» как игры, ведь, например, Эрнст Юнгер смог ограничиться только тремя категориями: «счастливым случаем», «искусностью» и «подражанием». При этом в саму суть «подражания» Юнгер отнёс как ролевые, симуляционные игры, так и игры чисто-творческие, таким образом не рискуя углубиться в конкретику термина с целью разграничить его содержание. Что же на счёт ранее-упомянутой Р. Кауя эстетики, творчества, искусства, подлинной игры из себя, не стесняемой методом и ни в коем случае не являющейся симуляцией чего-либо, действительно-ли утверждая «mimicry» не как философскую, не как поэтическую, но как конкретную категорию он поставит знак равенства между «игрой в солдатики» и написанием симфонии не по своему масштабу, но по своему Духу? Если так оно окажется впоследствии, оригинальная четырёхчленная система точно обязана будет быть дополненной.

В рассматриваемом контексте можно привести следующее утверждение Р. Кауя касемо социологии игр, которое сможет освидетельствовать как верное направление в понимании рассматриваемой теории: «<...> вертикальная

история игр — то есть история их трансформации на протяжении веков (религиозный обряд превращается в хоровод, магический предмет или принадлежность культа становятся игрушками) — далеко не объясняет природу игры, как казалось эрудитам, кропотливо разыскивавшим эти ненадежные родственные связи. Зато эти связи косвенно показывают, что игра единосущна культуре, чьи сложнейшие и значительнейшие проявления тесно сплетены с игровыми структурами — или же просто социологии, основанной на играх, представляют собой игровые структуры, принимаемые всерьез, возведенные в институты, в законы, ставшие императивными, принудительными, непреложными структурами, то есть правилами социальной игры, нормами такой игры, которая уже не есть игра».

Заключение

Социология игр посредством проведения исследовательской работы доказала свою актуальность. За неимением в оригинальной работе «Игры и люди» Роже Кауя чётко разработанного теоретического инструментария изучения воздействия игр на механизмы формирования социальных институтов, культур и общностей, всё же удалось установить посредством опоры на приведённую типизацию игр их качественное наличие ролевой значимости в интересующих социолога эмпирических и количественных исследовательских данных. Выявлены теоретические основания и практические выводы из оригинальной социологической теории, выраженной в работе «Игры и люди» Роже Кауя.

Проведена корректировка оригинальной теории учитывая результаты критики, за счёт которой было установлено, что игра обладает качеством имманентного переживания мифа, то есть был обозначен факт того, что интеллигентное выраженное словом «понятие» можно прочувствовать посредством игры.

Была обнаружена значимость виртуальности для понимания пространственного происхождения игр: опираясь на такие понятия как «знак», «символ», «симулякр» и «носитель мифа» очевидно, что игра обладает свойством проходить не только налично, но и что можно установить посредством эмпирического наблюдения, и виртуально, где пространственное значение игры происходит мыслеобразно, и при этом разделяется рядом игроков, за счёт чего, с сохранением возможности

установить объективность победы, виртуальное пространство проистекающее невидимо доказывает истинность собственного мифа, за чей счёт возможно рассуждать о структурах и структуризме, что и открыло само собой социологию пространства Пьера Бурдьё как теорию, наглядно описывающую работу механизмов воздействия игр на социум. Здесь же, соблюдая опору на религиозный контекст, возникла необходимость обнаружить наличие религиозных представителей, прямо возникающих из частого обращения к играм в текущую эпоху, что затронуло вопрос характерного портрета современного общества, где в пределах сохранения темы «обращения к играм» было решено рассмотреть общество потребления как «потребителей духовного опыта».

Рассмотрев общество потребления стало известно, что самоцель потребления не удовлетворяет потребности экзистенциального характера, потому в потреблении как таковом сами потребители не находят ничего экзистенциально-значимого, обращаясь здесь к потреблению «духовного», а именно или к головокружительным играм, то есть аттракционам, алкоголю и т. п., или к коммерциализированной мифологии выраженной в развлекательном характере, посредством которой рынок предлагает кинофильмы, игры, литературу, представления, музыку и т. д. Как было показано, потребление игр и коммерциализированных мифов само собой побуждает к возникновению новых религиозных течений, что позволяет шире взглянуть на социологию оккультного.

Опираясь на полученные выводы можно подвести следующие итоги: так стало известно, что игры в контексте социологического исследования действительно в обход изучения их функций занимают столь значимую роль, сколь то на первый взгляд не представляется возможным установить. Прежде всего, областью игр по праву можно считать то, что игрой в повседневном представлении не является, а предстаёт межличностное общение и коммуникация как таковая. Проистекая глубже, в саму мифологию слова, игры себя находят в участии в ритуалах и религиозных таинствах, как дополняя религиозную традицию, так и прямо из себя этой религиозной традицией и являясь; тем более игры в этом контексте себя находят в области традиционной, «примитивной» магии, являющейся объектом исследования этнографов, антропологов и фольклористов. Соци-

ология игр здесь же обнаруживает свою актуальность в контексте анализа движений «New Age» и неоязыческих течений в установлении религиозных практик, за счёт которых рассматриваемые формы существуют как религиозные традиции.

Социология игр не потеряла своей актуальности в контексте актуального времени. Такую самостоятельную, независимую от обстоятельств актуальность можно обнаружить, рассматривая текст, обращаясь к постструктурализму и к теории интертекста. Потому, рассматривая выбор текстового рекламных слоганов игровой индустрии, согласно представлению о наличии игровой типизации можно утверждать, что за счёт игрового участия в игре, следственно развивая игровой понятийный аппарат, воздействие обретаемого игрового опыта на индивида проистекает не только по отношению к понятиям соотносимых с играми, но и ко всему текстово-языковому символическому полю, за счёт которого человек и обладает способностью взаимодействовать с социальным миром. Можно утверждать, что игровой опыт сам собой предопределяет формирование контекста среди коммуницирующих акторов, как предопределяет и склонность субъекта в выборе актора, с которым тот хочет коммуницировать. Именно этим можно определить корень социологии игр или социологической теории основанной

на играх Роже Кауя, утверждавшего, что можно, подвергнув анализу любимые игры тех или иных народов обнаружить в них связи, прямо влияющих на поведение индивидов, организацию социальных институтов и формирование культуры рассматриваемых обществ, что предоставляет качественный исследовательский инструментарий для изучения современных общественных связей и организаций, в особенности в контексте представителей потребительских субкультур. Однако на этом проблематика использования социологии, построенной на играх обретает сама себя в отсутствии тщательно-разработанных методов анализа самих исследуемых игр, так как эвристический метод анализа Роже Кауя построенный на герменевтике и эмпирике с трудом выдерживает критику с позиции структурализма.

Рекомендации

Анализ труда Роже Кауя может быть полезным и ценным различным категориям исследователей, таких как философы и социологи, историки культуры, преподаватели и студенты гуманитарных наук, исследователи межкультурных связей, культурные антропологи. Таким образом, исследование и анализ труда Роже Кауя имеет широкую сферу применения и представляет интерес для многих специалистов и энтузиастов в области гуманитарных наук, искусства и культуры.

Список источников

1. Деррида 2000 — Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Письмо и различие / Жак Деррида ; Перевод с французского В. Лапицкого. Санкт-Петербург : Академический проект, 2000. 428 с. С. 351–368. ISBN: 5-7331-0181-4.
2. Кауя 2007 — Кауя Р. Игры и люди : Статьи и эссе по социологии культуры. Москва : ОГИ, 2007. 304 с. ISBN: 978-5-94282-339-9.
3. Лебедь 2002 — Лебедь Ф. Метод построения двухмерного таксономического пространства для классификации игр и видов спорта // Теория и практика физической культуры. 2002; 8:18–38. ISSN: 0040-3601.
4. Луцкая 2023 — Луцкая Е. Е. «Homo ludenus» Роже Кайа: актуальность и критика исследования в области определения игры / Е. Е. Луцкая, Н. М. Сорокин. EDN: YWYWGK // Современные дискурсы социологической теории и практики : Материалы XIX Всероссийской очно-заочной научной конференции, Москва, 15 ноября 2023 года. Москва : Спутник+, 2023. 166 с. С. 17-22. ISBN: 978-5-9973-6555-4.
5. Малиновский 2024 — Малиновский Б. Наука, магия, религия. Москва : Академический проект, 2024. 330 с. ISBN: 978-5-8291-4202-5.
6. Прозерский 2017 — Прозерский В. В. Рецензия на книгу Ойгена Финка «Play as Symbol of the world and Other Writings» translated with an introduction by I. A. Moore and Ch. Turner, bloomington: Indiana University Press, 2016. Isbn-0-253-02105-2. EDN: YOCZKO // HORIZON. Феноменологические исследования = HORIZON. Studies in Phenomenology. 2017; 6(2):366–375. ISSN: 2226-5260; eISSN: 2311-6986.
7. Фрэзер 2017 — Фрэзер Дж. Золотая ветвь. Исследования магии и религии / Дж. Фрэзер ; Перевод с английского М. К. Рыклина. Москва : Академический

проект, 2017. 977 с. ISBN: 978-5-8291-1768-9, 978-5-8291-1768-91.

8. Хёйзинга 1997 — *Хёйзинга Й. Homo Ludens* : Статьи по истории культуры / Перевод Д. В. Сильвестрова. Москва: Прогресс–Традиция, 1997. 416 с. ISBN: 5-89493-010-3.
9. Шермер 2015 — *Шермер М. Тайны мозга. Почему мы во все верим* / перевод с английского У. Сапциной. Москва : Эксмо, 2015. 560 с. ISBN: 978-5-699-75153-2.
10. Эвола 2021 — *Эвола Ю. Оседлать тигра* / Перевод с итальянского В. В. Ванюшкиной. Москва : Владимир Даль, 2021. 352 с. ISBN: 978-5-93615-177-4, 978-5-93615-244-3.
11. Юнгер 2012 — *Юнгер Э. Игры и ключ к их значению* / Перевод с немецкого А. В. Перцева. Москва : Владимир Даль, 2012. 335 с. ISBN: 978-5-93615-116-3.
12. Cassone 2017 — *Cassone V. A. Through the ludic glass: a cultural genealogy of gamification*, DOI:10.1145/3131085.3131120. *Proceedings of the 21st International Academic Mindtrek Conference*. New York : Association for Computing Machinery Publ., 2017 pp. 54–62. ISBN: 978-1-4503-5426-4.

References

1. Derrida J. *Struktura, znak i igra v diskurse gumanitarnykh nauk* // Derrida ZH. *Pis'mo i razliche* [Structure, Sign and Play in the Discourse of the Humanities]. *Pis'mo i razliche* [Writing and Difference]. Jacques Derrida ; Translated from French by V. Lapitsky. St. Petersburg : Akademicheskiiy Proekt Publ., 2000. 428 p. Pp. 351–368. ISBN: 5-7331-0181-4 (in Russ.).
2. Kauja R. *Igry i lyudi : Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury* [Games and People : Articles and Essays on the Sociology of Culture]. Moscow : OGI Publ., 2007. 304 p. ISBN: 978-5-94282-339-9 (in Russ.).
3. Lebed F. *Metod postroyeniya dvukhmernogo taksonomicheskogo prostranstva dlya klassifikatsii igr i vidov sporta* [Method of Constructing a Two-Dimensional Taxonomic Space for Classifying Games and Sports]. *Teoriya i praktika fizicheskoy kul'tury*. 2002; 8:18–38. ISSN: 0040-3601 (in Russ.).
4. Lutskeya E. E. 'Homo ludenus' Rozhe Kayua: aktual'nost' i kritika issledovaniya v oblasti opredeleniya igry ["Homo ludenus" by Roger Caillois: relevance and criticism of research in the field of game definition]. By E. E. Lutskeya, N. M. Sorokin. EDN: YWYWGK. *Sovremennyye diskursy sotsiologicheskoy teorii i praktiki* [Modern discourses of sociological theory and practice] : Proceedings of the 19th All-Russian in-person and correspondence scientific conference, Moscow, November 15, 2023. Moscow : Sputnik+ Publ., 2023. 166 p. P. 17-22. ISBN: 978-5-9973-6555-4 (in Russ.).
5. Malinovsky B. *Nauka, magiya, religiya* [Science, Magic, Religion]. Moscow : Akademicheskyy proekt Publ., 2024. 330 p. ISBN: 978-5-8291-4202-5 (in Russ.).
6. Prozersky V. V. Review of the book by Eugen Fink "Play as Symbol of the world and Other Writings" translated with an introduction by I. A. Moore and Ch. Turner, bloomington: Indiana University Press, 2016. Isbn-0-253-02105-2. EDN: YOCZKO. *HORIZON. Studies in Phenomenology*. 2017; 6(2):366–375. ISSN: 2226-5260; eISSN: 2311-6986 (in Russ.).
7. Frazer J. *Zolotaya vetv'. Issledovaniya magii i religii* [The Golden Bough. Studies in Magic and Religion]. J. Frazer ; Translation from English by M. K. Ryklin. Moscow : Akademicheskyy Proekt Publ., 2017. 977 p. ISBN: 978-5-8291-1768-9, 978-5-8291-1768-91 (in Russ.).
8. Huizinga J. *Homo Ludens : Stat'i po istorii kul'tury* [Homo Ludens: Articles on the History of Culture]. Translated by D. V. Silvestrov. Moscow : Progress-Tradition Publ., 1997. 416 p. ISBN: 5-89493-010-3 (in Russ.).
9. Shermer M. *Tayny mozga. Pochemu my vo vse verim* [Secrets of the Brain. Why We Believe in Everything]. Translated from English by U. Saptina. Moscow : Eksmo Publ., 2015. 560 p. ISBN: 978-5-699-75153-2 (in Russ.).
10. Evola J. *Osedlat' tigra* [Ride the Tiger]. Translated from Italian by V. V. Vanyushkina. Moscow : Vladimir Dal Publ., 2021. 352 p. ISBN: 978-5-93615-177-4, 978-5-93615-244-3 (in Russ.).
11. Junger E. *Igry i klyuch k ikh znacheniyu* [Games and the Key to Their Meaning]. Translated from German by A. V. Pertsev. Moscow : Vladimir Dal Publ., 2021. 335 p. ISBN: 978-5-93615-116-3 (in Russ.).
12. Cassone V. A. Through the ludic glass: a cultural genealogy of gamification. DOI:10.1145/3131085.3131120. *Proceedings of the 21st International Academic Mindtrek Conference*. New York : Association for Computing Machinery, 2017 pp. 54–62. ISBN: 978-1-4503-5426-4.

Информация об авторе:

Лещинская Софья Николаевна — кандидат социологических наук, доцент кафедры гуманитарных и естественно-научных дисциплин, автономная некоммерческая организация высшего образования «Институт международных экономических связей», ул. Мосфильмовская, 35, Москва, 119330, Россия.

Information about the author:

Leshchinskaya Sofia N. — Candidate of Sociological Sciences, Associate Professor of the Department of Humanities and Natural Sciences, Autonomous Non-profit Organization of Higher Education "Institute of International Economic Relations", 35 Mosfilmovskaya St., Moscow, 119330, Russia.

*Статья поступила в редакцию 23.03.2025; одобрена после рецензирования 08.04.2025; принята к публикации 27.06.2025.
The article was submitted 03/23/2025; approved after reviewing 04/08/2025; accepted for publication 06/27/2025.*