

УДК 1:316

Языковые игры и повседневность

Рязанов Александр Владимирович

Доктор философских наук,
профессор кафедры социальных коммуникаций,
Поволжский институт управления им. П.А. Столыпина (филиал),
Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ,
410031, Российская Федерация, Саратов, ул. Соборная, 23/25;
e-mail: alexandr.ryazanov@gmail.com

Аннотация

Статья посвящена рассмотрению связи между языковыми играми и повседневностью. В работе использован метод социального анализа языковых игр, метод сравнительного анализа социальных явлений. Новизну исследования составляет авторское рассмотрение использования языковых игр как ресурса необходимой коррекции дискурса, подведения его под реализацию интересов находящихся у власти групп. Показана диалектика взаимоотношений языковых игр и повседневности. Отмечена роль игр со словами в формировании дискурса власти. Прослежено их влияние на повседневность, а также описаны последствия такого влияния. Приведены конкретные примеры сознательного использования языковых игр для коррекции дискурса власти. Отмечена их роль в преобразовании повседневности. Языковые игры помогают преодолеть рутину, предоставляя возможность гуманитарной коррекции изменений повседневности современного мира. Они призваны снижать отрицательные последствия его неравномерного развития и гасить множасьщиеся ростки конфликтов разного происхождения. В то же самое время они являются средством осуществления влияния на широкие массы населения и активно используются управленческими элитами государств в рамках современных коммуникативных технологий.

Для цитирования в научных исследованиях

Рязанов А.В. Языковые игры и повседневность // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2019. Том 8. № 3А. С. 72-80.

Ключевые слова

Языковые игры, повседневность, рутинизация, играизация, дискурс, властный дискурс, связи с общественностью, политика, черты современности.

Введение

Повседневность подразумевает постоянный ежедневный порядок деятельности представителей социальных групп, при этом часто отмечается ее рутинный характер, не подразумевающий сколько-нибудь неожиданных отклонений от привычного порядка вещей. Изменения происходят предсказуемо, в нужный час. Основные характеристики повседневности выделены П. Бергером и Т. Лукманом: самоочевидность существования, целостность и упорядоченность, фактичность, ориентация на присутствие, ориентация на ситуацию «здесь и сейчас», интересубъективность, пространственно-временная локализация [Бергер, Лукман, 1995].

Исследователи повседневности отмечают, что «повседневная практика обыденной жизни способствует формированию институциональных форм социума. Постоянно значимыми, кодирующими элементами повседневности являются такие феномены, как здравый смысл, жизненный опыт, аксиологические установки, религиозные верования: они отражают социальную жизнь общества и определяют ее структуру. Но их существование возможно только в условиях апробации, “вечного возвращения” к привычной, предсказуемой и однообразной деятельности, создаваемой повседневностью» [Фролова, 2012, 119]. Постоянная повторяемость повседневности вела на ранних стадиях развития общества к значительной степени ее рутинизации, но тем не менее было нечто, что придавало происходящему игровой характер.

Й. Хейзинга не только писал о роли игры в жизни человека и человечества, но также отметил, что ее признаки могут быть найдены и в жизни животных. Игра, несомненно, связана с самой жизнью, она по-разному распределена в ее структурах. Ее можно по-разному интерпретировать и оценивать. Можно дискутировать по поводу интересов, которые в ней отражаются. Но, пожалуй, бесспорным является тот факт, что она в современности имеет тенденцию втягивать в себя все происходящее в мире, рассматривая все как одну большую игру.

Основная часть

Явление играизации можно считать распространенным в современной культурной ситуации, оно в целом характерно для общественного дискурса современной России [Кравченко, 2002]. Многие явления социальной жизни рассматриваются в игровой форме, такой перенос не является нейтральным и может значимо отражаться на реальных жизненных ситуациях. Й. Хейзинга писал: «Игра есть борьба за что-нибудь или же представление чего-нибудь. Обе эти функции без труда объединяются таким образом, что игра “представляет” борьбу за что-то либо является состязанием в том, кто лучше других что-то представит. Слово “представлять” по своему происхождению значит “ставить что-то перед глазами”» [Хейзинга, 1992, 24-25]. Таким образом, игра может касаться многих вещей и явлений.

Кроме того, уже для своего времени Й. Хейзинга отмечал игровые элементы современной культуры, коммерции, современного искусства и науки, игровое содержание современной науки, социальной и политической жизни. Так как на наших глазах происходит революция в сфере коммуникации, уже произошедшие изменения современности могли только усилить тенденции, замеченные нидерландским философом. Можно говорить о еще большем распространении игровых практик во многих видах социальной деятельности. Для многих наших современников игра стала не просто образом жизни, но и способом заработка.

Игра может быть индивидуальной или коллективной, участвующие в ней субъекты могут как иметь в ней корыстный интерес, так и не иметь ничего подобного вовсе. Но какой бы она ни

была, она придает жизни конкретных людей динамизм, осмысленность, открывает новые перспективы, подчас весьма неожиданные. С одной стороны, это может быть чисто индивидуальное творчество, например игры со словами поэтов, писателей, целями которых являются достижение выражения красоты мира и иные эстетические цели. С другой стороны, есть соблазн понять игру как соревнование, соперничество, а «агон, будучи перенесен в реальность, имеет лишь одну цель – успех. Правила учтвого соперничества оказываются забыты и презренны. Они кажутся теперь просто сковывающими условностями. Начинается безжалостная конкуренция. Нечестные приемы оправдываются победой» [Кайуа, 2007, 85]. А это ведет к вражде и войне.

Кроме того, «языковые игры наделены целым комплексом компенсаторных механизмов. Во-первых, в языковые игры по принципу перефразирования могут играть практически все. Здесь маститые авторы и малоизвестные журналисты соревнуются в своей способности коллажировать фразу в духе постмодерна, осуществлять декомпозиции либо контаминации слов из иностранных языковых культур» [Завьялова, 2015, 28]. Это интересно, весело, позволяет вырваться из рутины, и за это, как правило, хорошо платят.

Время быстрых и сокрушительных перемен, наступившее после распада СССР, вызвало появление и активное распространение новых общественных и индивидуальных практик и слов, обозначающих их. Как правило, они были заимствованы из других языков. Сам факт их заимствования не является ни плохим, ни хорошим. Но представляется важным отметить, что заимствованное слово может не иметь нужных коннотаций в языке-реципиенте. В этом случае ситуация может быть различной. Например, оно может затруднять осознание и понимание того, что произошло.

Игры со словами не всегда являются безобидными. Заимствованное слово, помещенное в чужой контекст, попадает в другую социокультурную реальность, а значит, оно может затруднять ход даже тех практик, схожих с заимствованными, которые обеспечивались на родном языке. Это может сказываться даже на уровне понимания вещей и явлений, казалось бы, давно всем известных. Следовательно, «игрок» оказывается в состоянии «переиграть» других участников процесса, утвердиться за их счет, перенаправить их внимание на выгодные для себя сюжеты.

Слово может рейдерски захватываться другими людьми и служить для целей, изначально не планируемых. Иногда ситуация приобретает совершенно иной оборот: значимые слова выводятся из употребления и умышленно заменяются на новые. Стратегия – это план. В новой России они оказались непопулярными терминами, хотя представляются важными в плане контроля граждан за происходящим с ними и вокруг них. Мы потратили много сил на борьбу с ними и достигли в этом больших успехов. Сейчас мы называем это прогнозированием, программированием! Однако здесь другие смыслы. Такова мощь и влияние слова.

С относительно недавних пор активно вводится в употребление новое слово «дорожная карта». Интересно отметить, что это калька с английского «roadmap» и слово не имеет коннотаций в русском языке. Значительная часть граждан понимает его как «карту дороги», а значит, что адекватно не понимает связанную с ним и транслируемую СМИ современную общественно-политическую лексику. Представляется, что это может иметь значение в плане выведения людей «из игры» и производиться профессионалами коммуникации в рамках вполне определенной стратегии.

В рамках современных стратегий языковой манипуляции введение в оборот комплекса новых слов, не имеющих коннотаций в языке, на котором осуществляется коммуникация,

снижает возможности их адекватного использования и понимания. Какой может быть цель использования слова «цифровизация бедности»? Слово «цифровизация» в связке со словом «учет» придает ему современный характер. Под этим понимается учет бедности, но воспринимается оно более уместным, так как «прячет» явную негативную коннотацию, связанную со словом «бедность». В итоге само словосочетание воспринимается как более нейтральное.

Внедряемые средствами массовой коммуникации новые слова проходят проверку на аудитории, которая либо легко подхватывает их, либо оставляет без внимания. «Ярлыки, штампы служат средствами стереотипизации сознания: они легко внедряются в сознание аудитории, так как являются краткими, запоминающимися, широко цитируемыми средствами массовой информации, поэтому воспринимаются автоматически, без особых мыслительных усилий» [Стриженко, 1980, 86]. За ярлыками, складывающимися штампами скрывается языковая игра профессионалов коммуникации, реализующих свои цели или цели заказчиков. Цель состоит в управлении восприятием информации и установлении контроля за поведением масс, которые появились при переходе к индустриальному обществу. Цель управления – манипуляция ожиданиями и притязаниями масс, по сути дела, не изменившаяся до настоящего момента.

В современном мире существует и во многом реализуется на практике возможность подменить с помощью СМИ, институтов социализации и других средств реальный мир символической «виртуальной реальностью, искажающей суть происходящих событий, их адекватную интерпретацию и оценку. Центральное место в таком манипулировании занимает специальный язык, из которого исключаются понятия, помогающие правильно сознавать политические и социальные события» [Пугачев, 2005, 100]. Слово «правильно», применительно к этому случаю имеет смысл понимать как «по-другому». Навязывая массам свой дискурс, властные структуры могут осуществлять эту стратегию неопределенно долго, до тех пор, пока этому будут благоприятствовать внешние обстоятельства. Отбор этого языка ведется постоянно, в разных социальных группах, связанных с творчеством, особенно удачливые в этом плане могут рассчитывать на гранты, хорошо оплачиваемые рабочие места, внеочередное продвижение по службе, тем более если это касается общества, находящегося в состоянии транзита, перехода к новому социальному порядку, что подразумевает либо усвоение новых заимствованных понятий, либо появление новых слов, обозначающих эти понятия.

«В условиях, когда никакая реальность, никакой смысл не могут быть восприняты как верные и бесспорные, играизация позволяет индивидам преодолевать напряжение на структурном и функциональном уровнях, весьма эффективно адаптироваться к этому порядку в самых разных сферах общественной жизни. Искусная играизация становится востребованной в современных социальных институтах, структуры и функции которых все более виртуализируются» [Кайуа, 2007, 145]. Даже политика становится виртуальной и часто «не имеет ничего общего ни с реальными проблемами, ни с реализацией конкретных программ, ни даже с выполнением традиционных “обещаний” политиков народу» [Там же, 146].

Умение пользоваться новым дискурсом (желательно, чтобы он был близок дискурсу власти) становится критически важным для человека, ориентирующегося на успех в любой сфере деятельности, особенно связанной с коммуникацией и управлением. М. Кронгауз описывает непростую ситуацию, наблюдаемую в русском языке, с точки зрения филолога-языковеда и отмечает, что в последние годы «наш лексикон изменился очень сильно. У одних людей эти изменения вызывают резкое неприятие и воспринимаются как порча языка. Для других же

новые слова становятся интересными игрушками, с помощью которых можно сделать свою речь более эмоциональной, более яркой, наконец, более модной. Часто отношение к “языковым” новинкам определяется возрастом, грамотностью, профессией или, шире, – социальным положением» [Кронгауз, 2009, 101]. Очевидно, что подобные изменения в языке в XX в. происходили не один раз: 1917 г. вызвал в русском обществе схожие последствия.

Исследователь советской политической терминологии Д.М. Фельдман пишет: «Советские идеологи создали специфический язык для описания истории советского государства, его политики. И созданный ими язык по-прежнему актуален в постсоветской России. От него не отказываются те, кто провозглашают себя сторонниками советской идеологии, равным образом считающие себя ее противниками» [Фельдман, 2006, 13]. За годы советской власти был изменен властный дискурс: он дополнился теми словами, которые актуализировали нужную ей проблематику. Не устраивающие по политическим соображениям слова и темы были вытеснены на периферию общественной жизни, а то и вовсе из языка. В течение всего советского периода велась целенаправленная работа над языком, в которую были вовлечены ученые, писатели, идеологи, деятели культуры. Они были призваны воплотить в языке и таким образом содействовать тем переменам в жизни общества, которые новая власть приветствовала. Большое значение придавалось мероприятиям, позволяющим преодолеть рутину повседневности (особенно в первые годы существования СССР), в том числе за счет поддержки нового искусства, новой поэзии. Памятниками той эпохи является языковое творчество А. Белого, В. Маяковского, С. Есенина и др.

Трансформации конца XX в. в России продемонстрировали картину, сходную с описанной, правда, на другой стадии развития общества и государства, при неизмеримо более высокой степени развития средств массовой коммуникации и технологий влияния на общественное мнение. В процессе смены общественного строя были использованы уже выработанные западными странами формы, коммуникативные практики, социальные институты, показавшие себя в деле организации желаемого общественного устройства, например институт социального партнерства, показавший свою эффективность в деле снижения противоречий и конфликтов между собственниками предприятий, фирм и наемным персоналом (возможно, будущим наемным персоналом). Это описывалось реформаторами следующим образом: «Институт возникает на родной почве в среде привычных институтов в ответ на решение какой-либо возникшей проблемы. Задача состоит в том, чтобы уловить потребность, движение снизу и затем минимизировать издержки его вхождения в социальные практики» [Кузьминов и др., 2005, 21]. Очевидным фактом является заимствование данного института со стороны вместе с готовым опытом его поддержки с последующей его адаптацией к конкретному месту. Особо отмечалось, что «закон в таком случае становится средством облагораживания “дикорастущих” образцов и преодоления барьеров большинства» [Там же].

В системе управления трансформационными процессами перехода к новому общественному устройству важную роль сыграло введение в оборот понятия «средний класс», которое возникло в западных государствах в процессе противостояния мировому революционному и рабочему движению. Оно идеально приспособлено к целям манипуляции, потому как смещает акценты и затемняет реально существующую ситуацию. Одновременно оно создает надежду на то, что об имеющейся сложной ситуации знают и пытаются ее разрешить, учитывая интересы всех сторон. Использование подобных слов (в совокупности с другими средствами) позволяет «разрешать» конфликты и снижать градус противостояния между группами интересов. Даже само это противостояние может быть проинтерпретировано в рамках

«игры», а многими и воспринимается как игра, ставки в которой могут быть достаточно высокими, т. е. сама ситуация может восприниматься как социальная игра, что само по себе тоже обладает манипулятивным потенциалом.

Формирующаяся на наших глазах современность дает возможность упаковывать в игровую форму все, что мы видим вокруг. Р. Кайуа утверждает, что «любой институт функционирует отчасти как игра, которую надо было учредить, основать на новых принципах и которой пришлось вытеснить более старую игру. Эта новоявленная игра отвечает иным потребностям, чтит иные нормы и законы, требует иных качеств и способностей. С такой точки зрения революция представляет собой смену правил игры: скажем, преимущества или обязанности, еще недавно распределявшиеся по случайному признаку происхождения, теперь нужно заслуживать самостоятельно, на конкурсе или экзамене» [Кайуа, 2007, 93]. Такая ситуация порождает необходимость перманентных изменений, требует постоянного позиционирования, постоянной игры.

Новые правила необходимо вводить с помощью новых слов, введение одного автоматически подразумевает другое. Это абсолютно необходимо в эпоху проведения революционных преобразований, активного реформирования общественных институтов. Мы постоянно можем это видеть в переходные эпохи. Повседневность в таких обществах перестает быть рутинной, прежней «рутинизированной» жизнью живут только представители низших классов и страт общества, которые продолжают зависеть от условий «тяжелой» современности и не имеют пока возможностей вырваться из ее пут. Но они постепенно приобщаются к общему процессу распространения ценностей потребительского общества и подчиняются общим правилам игры.

Ж. Бодрийяр пишет: «Всякое размышление о потреблении, является ли оно размышлением профана или ученого, строится в такой последовательности, что напоминает мифологический ритм сказки: некий “человек” наделен “потребностями”, которые его толкают к объекту, “дающему” ему удовлетворение. Так как человек никогда не бывает удовлетворен (впрочем, его в этом упрекают), то та же история начинается все снова и снова с ушедшей в прошлое очевидностью старых сказок» [Бодрийяр, 2006, 96]. Таким образом, игра содержит мифологический сюжет, и чем более талантливо она проводится, тем лучше она будет восприниматься и будет подхвачена соответствующей целевой аудиторией. Учет ее интересов и устремлений, умение найти путь к ее «сердцу» являются важнейшим условием, без которого сам процесс просто не может состояться. Игра стремится поглотить повседневность, подчинить себе ее структуры. Одновременно можно наблюдать множество игр, которые могут иметь разные источники происхождения, в них могут быть втянуты множество коллективных и индивидуальных субъектов. При этом далеко не всегда можно даже обнаружить того, кто стоит у их начала и является выгодоприобретателем.

Ж. Бодрийяр отмечает, что «...общественная борьба сместилась и ведется уже не против традиционного классового врага (патроната и капитала), а против истинного внутреннего классового врага, против свой же собственной классово-представительской инстанции – партии или профсоюза. Против той инстанции, которой рабочие делегируют свои полномочия и которая обращается против них самих, поскольку ей делегируют свои полномочия также патронат и правительство» [Бодрийяр, 2000, 80-81]. А далее он замечает еще одну тонкую вещь: капитал сам по себе отчуждает только рабочую силу и ее продукт, а «партии и профсоюзы отчуждают социальную силу эксплуатируемых и обладают монополией на репрезентацию [Там же].

Этот пассаж французского автора интересен в рамках данной статьи также потому, что он описывает ситуацию в Западной Европе 1960-1970-х гг. При этом он использует слова, уже

выведенные к настоящему времени интеллектуалами (по крайней мере, в русском языке) из активного оборота: «рабочий класс», «классовый враг», «эксплуатация», «общественная борьба». Они уже воспринимаются как анахронизм. Само по себе это является результатом долговременной языковой игры, которую ведет находящаяся у власти управленческая элита. Таким образом, сама ситуация с презентацией интересов размывается, в то же время сама игра не прекращается ни на минуту.

Относительно недавно появился еще один феномен языковых игр глобализирующегося общества – язык политкорректности, который удобен для властной элиты. Дело в том, что он дает возможность выводить из-под контроля общественности важные стороны ее жизни за счет оказания влияния на формирование «приемлемых» для общества норм, практик поведения, возможностей словоупотребления. Таковыми, как правило, оказываются те, которые являются «выгодными» для власти преобладающей [Ионин, 2012].

Те, кому дано извлекать выгоду из игр со словами (люди, имеющие отношения к власти), создают для себя в современности «подвижную» повседневность. Они значительно меньше могут быть связаны с повседневностью в традиционном смысле слова. Вслед за М. Крозье З. Бауман отмечает что, «правят те люди, которые умеют сохранить свои действия не связанными обязательствами, свободными от норм и поэтому непредсказуемыми при нормативном регулировании (что сводит к стандартным процедурам и, таким образом, делает монотонными, повторяющимися и предсказуемыми) действий их главных протагонистов. Люди, чьи руки развязаны, правят людьми со связанными руками; свобода первых – главная причина несвободы вторых, тогда как несвобода вторых – основной смысл свободы первых» [Бауман, 2008, 130].

Заключение

Языковые игры помогают преодолеть рутину, предоставляя возможность гуманитарной коррекции изменений повседневности современного мира. Они призваны снижать отрицательные последствия его неравномерного развития и гасить множасьщиеся ростки конфликтов разного происхождения. В то же самое время они являются средством осуществления влияния на широкие массы населения и активно используются управленческими элитами государств в рамках современных коммуникативных технологий. Именно с их помощью происходит корректировка «повестки дня». Кроме того, языковые игры, являясь частью индустрии моды, имеют непосредственное отношение к продвижению товаров, что соответствует требованиям идеологии общества потребления.

Библиография

1. Бауман З. Текущая современность. СПб.: Питер, 2008. 240 с.
2. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М.: Медиум, 1995. 323 с.
3. Бодрийяр Ж. Общество потребления. М.: Республика, 2006. 269 с.
4. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000. 387 с.
5. Завьялова Н.А. Языковые игры постмодерна как проявление культурной диффузии // Дискуссия. 2015. № 2. С. 25-33.
6. Ионин Л.С. Политкорректность. Дивный новый мир. М.: Ad Marginem Press, 2012. 94 с.
7. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
8. Кравченко С.А. Играизация российского общества (к обоснованию новой социологической парадигмы) // Общественные науки и современность. 2002. № 6. С. 143-155.
9. Кронгауз М. Русский язык на грани нервного срыва. М.: Языки славянских культур, 2009. 232 с.

10. Кузьминов Я.И. и др. Институты от заимствования к выращиванию. Опыт российских реформ. М.: ВШЭ, 2005. 83 с.
11. Пугачев В.П. Управление свободой. М.: КомКнига, 2005. 272 с.
12. Стриженко А.А. Роль языка в системе средств пропаганды. Томск: Издательство Томского университета, 1980. 211 с.
13. Фельдман Д.М. Терминология власти: советские политические термины в историко-культурном контексте. М.: РГГУ, 2006. 486 с.
14. Фролова С.М. Институциональная основа повседневности // Вестник Поволжской академии государственной службы. 2012. № 4. С. 113-120.
15. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс, 1992. 464 с.

Language games and everyday life

Aleksandr V. Ryazanov

Doctor of Philosophy,
Professor at the Department of social communications,
Volga Region Institute of Administration named after P.A. Stolypin (branch),
Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration,
410031, 23/25, Sobornaya st., Saratov, Russian Federation;
e-mail: alexandr.ryazanov@gmail.com

Abstract

The article is devoted to the link between language games and everyday life. The author uses the method of social analysis of language games and the method of comparative analysis of social phenomena. The research is relevant due to the author's consideration of the use of language games as a resource for the necessary correction of discourse, bringing it under the implementation of the interests of groups in power. The article demonstrates the dialectics of the interrelations between language games and everyday life and identifies the role of games with words in the formation of the discourse of power. The author reveals their influence on everyday life, describes the consequences of such influence, gives a number of examples of conscious use of language games with a view to correcting the discourse of power and deals with their role in the transformation of everyday life. Language games help to overcome the routine, providing an opportunity for humanitarian correction of changes in everyday life. They are designed to reduce the negative effects of its uneven development and to resolve conflicts of different origins. At the same time, they are actively used by administrative elites of states within the framework of modern communications technologies in order to influence the population.

For citation

Ryazanov A.V. (2019) Yazykovye igry i povsednevnost' [Language games and everyday life]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 8 (3A), pp. 72-80.

Keywords

Language games, everyday life, routine, gamification, discourse, discourse of power, public relations, politics, characteristics of modernity.

References

1. Baudrillard J. (1976) *L'échange symbolique et la mort*. Paris: Gallimard. (Russ. ed.: Baudrillard J. (2000) *Simvolicheskie obmen i smert'*. Moscow: Dobrosvet Publ.)
2. Baudrillard J. (1996) *La société de consommation*. Paris: Gallimard. (Russ. ed.: Baudrillard J. (2006) *Obshchestvo potrebleniya*. Moscow: Respublika Publ.)
3. Bauman Z. (2000) *Liquid modernity*. Cambridge: Polity. (Russ. ed.: Bauman Z. (2008) *Tekuchaya sovremennost'*. St. Petersburg: Piter Publ.)
4. Berger P., Luckmann T. (1966) *The social construction of reality: a treatise in the sociology of knowledge*. New York: Doubleday. (Russ. ed.: Berger P., Luckmann T. (1995) *Sotsial'noe konstruirovaniye real'nosti. Traktat po sotsiologii znaniya*. Moscow: Medium Publ.)
5. Caillois R. (1958) *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard. (Russ. ed.: Caillois R. (2007) *Igry i lyudi. Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury*. Moscow: OGI Publ.)
6. Fel'dman D.M. (2006) *Terminologiya vlasti: sovetskie politicheskie terminy v istoriko-kul'turnom kontekste* [The terminology of power: Soviet political terms in the historical and cultural context]. Moscow: Russian State University for the Humanities.
7. Frolova S.M. (2012) *Institutsional'naya osnova povsednevnykh zhizni* [An institutional framework for everyday life]. *Vestnik Povolzhskoi akademii gosudarstvennoi sluzhby* [Bulletin of the Volga Region Academy of Public Service], 4, pp. 113-120.
8. Huizinga J. (1938) *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Haarlem: H.D. Tjeenk Willink. (Russ. ed.: Huizinga J. (1992) *Homo ludens. V teni zavtrashnego dnya*. Moscow: Progress Publ.)
9. Ionin L.S. (2012) *Politkorrektnost'. Divnyi novyi mir* [Political correctness. A new wonderful world]. Moscow: Ad Marginem Press Publ.
10. Kravchenko S.A. (2002) *Igraizatsiya rossiiskogo obshchestva (k obosnovaniyu novoi sotsiologicheskoi paradigmy)* [The gamification of Russian society (on the justification of a new sociological paradigm)]. *Obshchestvennyye nauki i sovremennost'* [Social sciences and the contemporary world], 6, pp. 143-155.
11. Krongauz M. (2009) *Russkii yazyk na grani nervnogo sryva* [The Russian language on the verge of a nervous breakdown]. Moscow: Yazyki slavyanskikh kul'tur Publ.
12. Kuz'minov Ya.I. et al. (2005) *Instituty ot zaimstvovaniya k vyrashchivaniyu. Opyt rossiiskikh reform* [Institutions from borrowing to growing. The experience of Russian reforms]. Moscow: Higher School of Economics.
13. Pugachev V.P. (2005) *Upravlenie svobodoi* [Managing freedom]. Moscow: KomKniga Publ.
14. Strizhenko A.A. (1980) *Rol' yazyka v sisteme sredstv propagandy* [The role of language in the propaganda system]. Tomsk: Tomsk University.
15. Zav'yalova N.A. (2015) *Yazykovyye igry postmoderna kak proyavleniye kul'turnoi diffuzii* [The language games of postmodernity as a manifestation of cultural diffusion]. *Diskussiya* [Discussion], 2, pp. 25-33.