

Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Астраханский государственный университет им. В.Н. Татищева»

На правах рукописи

Бибарсов Дмитрий Александрович

**ВИРТУАЛЬНАЯ ИГРОФИКАЦИЯ
СОЦИАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

5.7.7 – социальная и политическая философия

Диссертация на соискание ученой степени
кандидата философских наук

Научный руководитель:
доктор философских наук, доцент
Храпов Сергей Александрович

Астрахань – 2024

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Теоретико-методологические проблемы исследования виртуальной игрофикации социальной реальности.....	17
1.1. Концептуализация понятий «виртуальная реальность» и «социальная реальность» в философских и социо-гуманитарных науках	17
1.2. Игра и видеоигра как социокультурные феномены	49
1.3. Виртуальная игрофикация социальной реальности как процесс	78
Глава 2. Виртуальная игрофикация социальной реальности в контексте динамики современного общества	97
2.1. Виртуальная игрофикация экономических институтов.....	97
2.2. Виртуальная игрофикация образования	137
2.3. Виртуальная игрофикация социального бытия человека	188
Заключение	215
Список использованной литературы.....	221

Введение

Актуальность исследования.

Современная социальная реальность описывается в дискурсе информационно-технологических трансформаций, начавшихся с повсеместным внедрением информационных технологий. Данные трансформации оказывают влияние практически на все социальные сферы и институты социальной реальности, что создает необходимость подробного социально-философского анализа современных социальных процессов.

Одним из аспектов информатизации является виртуальная игрофикация, связанная с развитием индустрии видеоигр и понимаемая как проникновение игровых механик в неигровые среды. Игра являлась для человека не только особым видом деятельности, направленным на рекреацию, но и помогала познавать окружающую действительность, играла культуuroобразующую роль, способствовала социальной адаптации человека. Видеоигры благодаря интерактивности и наглядности создают внутри себя инореальность, которая развивается перед человеком и становится для него второй, виртуальной, реальностью. Таким образом, актуализируется вопрос о сопряженности и взаимодействии социальной и виртуальной реальностей, в которых одновременно существует человек как главный социальный актер.

Игровая реальность, основанная на реальности социальной, стимулирует у человека, находящегося одновременно в обеих реальностях, желание переноса игровых механик в социальную реальность. Отсюда мы говорим о проблеме виртуальной игрофикации социальной реальности, проявления которой можно встретить во всех сферах, так или иначе связанных с социальным взаимодействием и мотивацией к деятельности. В связи с этим наиболее перспективным становится изучение трансформации социальной реальности не только с позиции информатизации, но и с позиции игрофикации в силу особого статуса игры как деятельности и видеоигр как виртуальной реальности.

Степень разработанности проблемы.

Социальная реальность относится непосредственно к человеческому бытию, поэтому изучение данного феномена можно проследить в каждой исторической эпохе. Истоки исследования социальной реальности заложены еще в Античности в работах Платона, Аристотеля; в Средневековье социальная реальность осмыслялась в трудах Фомы Аквинского и Аврелия Августина. Социальная реальность в этих работах не выделена еще в самостоятельный феномен и ангажирована исторической эпохой. Однако более серьезное исследование социальной реальности как отдельного философского феномена начинается в эпоху Нового Времени, где она анализировалась в работах Дж. Локка, Ш. Монтескье, Т. Гоббса сквозь государственно-политическую проблематику. В XIX веке Г.Ф.В. Гегель, используя диалектический метод, закладывает методологические основы для социально-философского анализа, рассматривает гражданское общество и правовое государство как социальные феномены, отмечая их зависимость от общественно-исторического процесса. Серьезный же анализ социальной реальности начинается в работах К. Маркса и Ф. Энгельса, которые, используя метод диалектического материализма, рассматривали существование социальной реальности в контексте и взаимосвязи общественно-экономических отношений. Однако К. Маркс и Ф. Энгельс сосредотачивались более на политэкономическом анализе, который при этом дал методологическую основу для социокультурного анализа социальной реальности.

На рубеже XIX-XX вв. исследованием социальной реальности начинает заниматься социология, что создает отдельное направление, размещенное в работах Э. Дюркгейма¹, Т. Парсонса², О. Конта³, в XX в – Дж. Серла⁴,

¹ Дюркгейм Э. Священные объекты как символы // Религия и общество: хрестоматия по социологии религии. Часть II. – М.: Наука, 1994. – 775 с.

² Парсонс Т. Система современных обществ / пер. с англ. Л.А. Седова и А.Д. Ковалева. – М.: Аспект-Пресс, 1997. – 270 с.

³ Конт О. Дух позитивной философии (Слово о положительном мышлении). – Ростов н/Д: Феникс, 2003. – 256 с.

⁴ Searle J.R. The Construction of Social Reality. – New York: Free Press, 1995. – 245 p.

А.Шюца⁵, Т. Адорно⁶. Также в XX веке социальная реальность описывается в дискурсе постмодерна, что можно проследить в работах Ж. Бодрийера⁷, Ж. Делеза⁸, М. Фуко⁹, Ф. Джеймисона¹⁰, С. Жижека¹¹. В этих работах социальная реальность приобретает иной образ – виртуальный, и рассматривается с социокультурных позиций в рамках ускорившегося технологического развития и современного состояния капиталистического общества.

Русская философская традиция в исследовании социальной реальности обладала особенной спецификой, основанной на мистицизме и интуитивизме, а также испытала большое влияние русской религиозной традиции. Бердяев и Франк, вступая в полемику с марксистской трактовкой социальной реальности, говорят о невозможности прямого социологического исследования и обращаются к религиозному мистицизму. Иную трактовку предлагает советский философ К.Х. Момджян, понимающий социальную реальность как интегральность. Среди современных российских исследователей стоит также отметить

⁵ Шюц А. Символ, реальность, общество // Избранное: Мир, светящийся смыслом. – М.: Российская политическая энциклопедия («РОССПЭН»), 2004. – С. 456-532.

⁶ Адорно Т.В. Негативная диалектика. – М.: Академический проект, 2011. – 538 с.

⁷ Бодрийер Ж. Симулякры и симуляции – М.: Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. – 240 с.

⁸ Делез Ж. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения. – Екатеринбург, М.: У-Фактория, Астрель, 2010. – 895 с.

⁹ Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы / Пер. с фр. В. Наумова под ред. И. Борисовой. – М.: Ad Marginem, 1999. – 480 с.

¹⁰ Джеймисон Ф. Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма // Кабанова И.В. Современная литературная теория: антология. – М.: Флинта: Наука, 2004. – 343 с.

¹¹ Жижек С. Реальность виртуального: выступление 11 декабря 2003 г. в Лондоне [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.youtube.com/watch?v=JKu_WUgyu3Y (Дата обращения: 05.12.2021).

А.Г. Здравомыслова¹², А.Ф. Филиппова¹³ и Ю.М. Резника¹⁴, В.Г. Федотову¹⁵, А.О. Фигуру¹⁶, А.С. Соколова¹⁷, И.А. Терентьева¹⁸, Р.Р. Шарипову¹⁹.

Виртуальная игрофикация является новым исследовательским направлением, поэтому особенно крупных социально-философских исследований недостаточно. Исследование виртуальной игрофикации требует концептуализации понятия виртуального и виртуальной реальности, которое рассматривается с информационно-технологических позиций такими исследователями, как Д. Ланье²⁰, А.И. Воронов²¹, И. Ю. Алексеева²², В.В. Савчук²³; с социокультурных – такими, как В.В. Афанасьева²⁴, Е.В. Ковалевская²⁵, Л.А. Тягунова²⁶; с психологических такими исследователями, как Н.А. Носов²⁷, с социально-

¹² Здравомыслов А.Г. Теории социальной реальности в российской социологии // Социология российского кризиса. – М., 1999. – Т. VIII. № 1-2. – С. 3-20.

¹³ Филиппов А.Ф. О понятии «теоретическая социология» // Социологический журнал. – 1997. – № 1-2. – С. 5-37.

¹⁴ Резник Ю.М. Социальная теория: предмет и междисциплинарный статус // Вопросы социальной теории: Научный альманах. – 2007. – Том 1. Вып. 1. – М., 2007. – С. 306-320.

¹⁵ Меняющаяся социальность: новые формы модернизации и прогресса: монография / Рос. акад. наук, Ин-т философии; Отв. ред. В.Г. Федотова. – М.: ИФРАН, 2010. – 274 с.

¹⁶ Фигура А.О. Онтологические основания социальной реальности в категориях критического реализма: автореферат дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11/ А.О. Фигура. – Омск, 2012. – 152 с.

¹⁷ Соколов А.С. Проблема социальной реальности в классической и марксистской философии: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.11 / А.С. Соколов. – СПб, 2010. – 400 с.

¹⁸ Терентьев И.А. Социальная реальность как объект социально-философского анализа: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11 / И.А. Терентьев. – Краснодар, 2007. – 152 с.

¹⁹ Шарипова Р.Р. Социальная реальность: философский анализ понятия: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11 / Р.Р. Шарипова. – Уфа, 2001. – 162 с.

²⁰ Lanier J. You are not a Gadget: A Manifesto. – N.Y., 2010. – 220 p.

²¹ Ковалевская Е.В. Виртуальная реальность: философско-методологический анализ: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.01 / Е.В. Ковалевская – М., 1998. – 149 с.

²² Алексеева, Д. А., Алексеева И. Ю. Цифровая трансформация образования: вопросы безопасности / Век XXI. Цифровизация: вызовы, риски, перспективы: Материалы международной научно-практической конференции, Москва - Зеленоград, 28 апреля 2022 года. Том Часть 2. – Москва - Зеленоград: Национальный исследовательский университет "Московский институт электронной техники", 2022. – С. 5-13.

²³ Савчук В.В. Медиафилософия. Приступ реальности. — СПб: Издательство РХГА, 2013. - 350 с.

²⁴ Афанасьева В.В. Тотальность виртуального. – Саратов: научная книга, 2005. – 103 с.

²⁵ Ковалевская Е.В. Виртуальная реальность: философско-методологический анализ: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.01 / Е.В. Ковалевская – М., 1998. – 149 с.

²⁶ Тягунова Л.А. Виртуализация социума: сущность и тенденции: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11 / Л.А. Тягунова. – Саратов, 2007. – 142 с.

²⁷ Носов Н.А. Виртуальная психология // Труды лаборатории виртуалистики. – Вып. 6. – М.: Аграф, 2000. – С. 47.

философских – такими, как А.А. Бодров²⁸, Т.А. Бондаренко²⁹, Т.А. Кирик³⁰, А.В. Юхвид³¹, О.И. Елхова³², А.А. Дыдров³³. Понимание виртуальной игрофикации невозможно без обращения к феномену игры вообще, философские исследования которого существуют уже давно. Среди зарубежных и отечественных исследователей можно отметить Й. Хейзинга³⁴, О. Финка³⁵, Р. Кайуа³⁶, Х.Г. Гадамера³⁷, анализировавших понятие игры с культурно-философских позиций, а также Э. Берна³⁸, Л. Выготского³⁹, Д. Элькониной⁴⁰, рассматривавших психологический аспект игры. Современный отечественный исследователь Р.Р. Ильясов⁴¹, осмысляет феномен игры с социально-философских позиций. Исследования видеоигр (т.н. *game studies*) появляются во конце XX – начале XXI века и связаны с такими исследователями, как Я. Богост⁴², М. Леблан, О. Ханике, Р. Зубек⁴³, Э. Орсет⁴⁴, Дж. Макгонигал⁴⁵, Н. Дайер-Уайтфорд,

²⁸ Бодров А.А. Виртуальная реальность как когнитивный и социокультурный феномен: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.01 / А.А. Бодров. – Самара, 2007. – 293 с.

²⁹ Бондаренко Т.А. Виртуальная реальность в современной социальной ситуации: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.11 / Т.А. Бондаренко. – Ростов-на-Дону, 2007. – 326 с.

³⁰ Кирик Т.А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.01 / Т.А. Кирик. – Омск, 2004. – 165 с.

³¹ Юхвид А.В. Компьютерные виртуальные технологии как новый техно-социальный феномен (социально-философский анализ): дис. ... докт. филос. наук: 09.00.11 / А.В. Юхвид. – Москва, 2013. – 268 с.

³² Елхова О.И. Онтологическое содержание виртуальной реальности: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.01 / О.И. Елхова. – Уфа, 2011. – 330 с.

³³ Дыдров, А. А., Пеннер Р. В. Манифест цифровой антропологии / *Galactica Media: Journal of Media Studies*. – 2024. – Т. 6, № 2. – С. 17-51.

³⁴ Хейзинга Й. *Homo ludens. Человек играющий*. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

³⁵ Финк О. *Основные феномены человеческого бытия*. – М.: Канон+, 2017. – 432 с.

³⁶ Кайуа Р. *Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры* / Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007. – 304 с.

³⁷ Гадамер Х.Г. *Истина и метод: Основы филос. герменевтики*. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.

³⁸ Берна Э. *Игры, в которые играют люди* // Пер. с англ. А. Гузберга. – М.: Издательство «Э», 2018. – 586 с.

³⁹ Выготский Л.С. *Педагогическая психология*. – М.: Педагогика-Пресс, 1999. – 480 с.

⁴⁰ Эльконин Д.Б. *Психология игры*. – 2-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

⁴¹ Ильясов Р.Р. *Игра как предмет философского познания: онтологический и гносеологический аспекты*: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.01 / Р.Р. Ильясов. – М., 2004. – 326 с.

⁴² Богост Я. *Бардак в видеоиграх* // *Философско-литературный журнал «Логос»*. – 2015. – №1 (103). – С. 79-99.

⁴³ Hunicke R., LeBlanc M., Zubek R. *MDA: a formal approach to game design and game research*. – *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in game AI*. – Vol. 4, 2004. – PP. 176-182.

⁴⁴ Aarseth E.J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. – Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1997. – 216 p.

⁴⁵ Макгонигал Д. *Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир*. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 384 с.

Г. Пейтер⁴⁶, А. Ветушинский⁴⁷, Е.В. Галанина⁴⁸, У.П. Беляева⁴⁹, Яблоков К.В.⁵⁰, Артамонов Д.С.^{51 52}, Тихонова С.В.⁵³, Очеретяный К.А.⁵⁴, исследующие непосредственно видеоигры как культурно-социально-технический феномен. Немаловажным аспектом является само понятие игрофикации, исследуемое в работах К. Вербаха и Д. Хантера⁵⁵, Г. Зикерманна и Дж. Линдера⁵⁶, Ю.-К. Чоу⁵⁷, И. Нефедьева⁵⁸. Однако стоит отметить, что эти работы носят скорее прикладной характер и анализируют непосредственное применение игровых механик. Социально-философскому осмыслению те игрофикации встречается в работах О.Н. Новиковой⁵⁹ и Э.Р. Михайловой⁶⁰.

Объект исследования – социальная реальность.

⁴⁶ Dyer-Witheford N., De Peuter G. Games of Empire: Global Capitalism and Video Games. – Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2009. – 299 p.

⁴⁷ Ветушинский А.С. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. – М.: Эксмо, 2021. – 272 с.

⁴⁸ Видеоигры: введение в исследования / Отв. ред. Е.В. Галанина. – Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. – 396 с.

⁴⁹ Беляева У.П. Культурно-антропологическая феноменология видеоигр: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13 / У.П. Беляева. – Белгород, 2020. – 163 с.

⁵⁰ Яблоков К.В. Компьютерные исторические игры 1990-2000-х гг.: Проблемы интерпретации исторической информации: дис. ... канд. ист. наук: 07.00.09 / К.В. Яблоков. – М., 2005. – 251 с.

⁵¹ Артамонов, Д. С. Медиапамять в эпоху цифры. Саратов: Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского, 2023. – 180 с.

⁵² Артамонов, Д. С. Тихонова С. В. История славян в компьютерных играх // Славянский сборник: Межвузовский сборник научных трудов / Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского. Том Вып. 18. – Саратов: Издательский центр "Наука", 2020. – С. 130-137

⁵³ Артамонов Д. С., Тихонова С. В. Хисторихакинг: компьютерные игры как инструмент конструирования представлений о прошлом // Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, социуме: Труды III Всероссийской научной конференции / Под общей ред. А.М. Фейгельмана. [Электронный ресурс]. – М.: Изд-во «Русское общество истории и философии науки», 2021. – 531 с. С. 207-210.

⁵⁴ Очеретяный, К. А. Компьютерные игры: формы цифрового опыта // Вопросы философии. – 2019. – № 11. – С. 66-77.

⁵⁵ Вербах К. Вовлекая и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 224 с.

⁵⁶ Зикерман Г., Линдер Д. Геймификация в бизнесе. Как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 272 с.

⁵⁷ Chou Y.-K. Actionable Gamification: beyond Points, Badges and Leaderboards. – Fremont, 2015. – 514 p.

⁵⁸ Нефедьев И. Игрофикация в бизнесе и жизни: преврати рутину в игру! – М.: Издательство АСТ, 2019. – 448 с.

⁵⁹ Новикова О.Н. Игроизация бытия человека: концептуализация и социокультурные репрезентации: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.13 / О.Н. Новикова. – Челябинск, 2022. – 400 с.

⁶⁰ Михайлова Э.Р. Игра в моделировании социальной реальности: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13 / О.Н. Новикова. – Чебоксары, 2009. – 153 с.

Предмет исследования – виртуальная игрофикация социальной реальности.

Цель диссертационного исследования – выявить сущностные характеристики и риски виртуальной игрофикации как процесса формирования особой формы бытия социальной реальности на примере экономики (как сферы общества), образования (как социального института), человека (как социального субъекта).

Задачи исследования:

1. Концептуализировать понятия «виртуальная реальность» и «социальная реальность», определить и взаимосвязь;
2. Раскрыть сущностные черты игры и видеоигры как социокультурных феноменов;
3. Определить основные тенденции виртуальной игрофикации как процесса;
4. Выявить влияние виртуальной игрофикации на экономическую сферу социальной реальности в парадигме позднего капитализма;
5. Обосновать роль виртуальной игрофикации в цифровой трансформации образования как социального института;
6. Установить социальные и экзистенциальные тенденции виртуальной игрофикации бытия человека как социального субъекта.

Основной проблемой исследования является решение вопросов обоснования значимости виртуальной игрофикации в трансформации социальной реальности на примерах экономической сферы общества, образования как социального института, бытия человека как социального субъекта, а также определения рисков данных процессов.

Теоретическая и методологическая основа исследования.

Методология исследования основывается на сочетании ряда социально-философских методов. Особое значение имеет диалектико-материалистический подход, дающий возможность рассмотреть социальную реальность как результат развития определенных общественно-экономических отношений,

следовательно, понимать виртуальную игрофикацию как результат не только технологического, но и социально-экономического развития общества и проследить обратное влияние игрофикации на социальную реальность, определить положительное и отрицательное влияние этого процесса. Семиотический подход применяется для того, чтобы представить социальную реальность, информационное общество и процесс виртуальной игрофикации как символически создаваемую индивидом систему, в которой находят яркое выражение различные символы и знаки. Информационный подход позволяет рассматривать видеоигры не только как культурное явление, но и как информационно-технологический артефакт, внутреннее устройство которого способствует более полному пониманию механизмов виртуальной игрофикации. Кроме того, для изучения виртуальной игрофикации как процесса, переживаемого человеком, в работе применяется экзистенциальный подход при анализе человека играющего как особой идентичности, существующей в рамках виртуальной игрофикации. Для установления понятия виртуальной игрофикации в современном обществе используется метод компаративистского анализа, позволяющий выделить ключевые особенности и проявления данного процесса; также компаративистский анализ позволяет соотнести игры и видеоигры, установить между ними соотношение не только как между терминами, но и как явлениями социальной реальности. Феноменологический метод был использован для выявления существенных качеств виртуальной игрофикации как процесса и социального феномена. С помощью диалектического метода были раскрыты положительные проявления и риски виртуальной игрофикации социальной реальности в их взаимосвязи.

Теоретическую основу исследования составили социально-философские идеи К. Маркса, Ф. Джеймисона, Ж. Бодрийяра, анализирующих социальную реальность, а также С. Жижека, обращающего внимание на виртуальное внутри социальной реальности. Работы Й. Хейзинги, Р. Кайуа, О. Финка, Х.Г. Гадамера позволяют взглянуть на игру с культурно-философских позиций. Анализ видеоигр как явления основывается на работах теоретиков и

практиков видеоигровой индустрии – Дж. Шелл, Р. Зубек, Дж. Макгонигал, Я. Богоста, Г.С. Фрейермута, А. С. Ветушинского, К.А. Очеретяного; осмысление игрофикации основано на работах К. Вербаха и Д. Хантера, Ю.-К. Чоу, И. Нефедьева.

Научная новизна исследования.

Научная новизна данного исследования состоит в проблематизировании феномена виртуальной игрофикации, в выявлении сущностных характеристик и рисков виртуальной игрофикации как процесса формирования особой формы бытия социальной реальности на примерах институтов экономической сферы, образования как социального института, человека как актора и объекта социума.

1. Через концептуализацию понятий «виртуальная реальность» и «социальная реальность» обоснована диалектическая связь социальной реальности и виртуальной реальности, порожденной информационно-технологическим развитием и приобретающей поэтому возрастающую роль;
2. Раскрыты традиционные сущностные черты игры и их новые характеристики на примере видеоигр как социокультурного феномена;
3. Определены основные тенденции виртуальной игрофикации социальной реальности как процесса в связи с усилением виртуальных и видеоигровых технологий;
4. Выявлено влияние виртуальной игрофикации на экономическую сферу общества и такие ее институты, как производство и потребление, выделены характерные черты и последствия игрофицирования потребления на конкретных примерах.
5. Определена роль виртуальной игрофикации в трансформации образования как социального института в ее социализирующем, мотивационном, дидактическом аспектах, отмечены сложности реализации игрофикационных методик в образовательном процессе.

- б. Установлены социальные и экзистенциальные тенденции виртуальной игрофикации бытия человека как социального субъекта, проявляющиеся как в изменении экзистенциальных стратегий современного человека, так и в изменении социального поведения.

Положения, выносимые на защиту:

1. Концептуально понятия «виртуальная реальность» и «социальная реальность» являются взаимосвязанными, так как описывают институты, субъекты и процессы, порожденные человеческой деятельностью. При этом виртуальная реальность вызывает особенный интерес в силу своего сложного онтологического статуса. Этот статус заключается в двойственном понимании виртуальности как реальности, созданной цифровыми средствами, так и реальности, разворачиваемой в межличностных и межгрупповых отношениях в социальной реальности, носящих дискурсивный и языковой характер, что позволяет говорить о наличии «изначальной» виртуальности социальной реальности, которую удваивает виртуальная, в техническом смысле, реальность;
2. Игра является уникальным социокультурным феноменом, рассматривается как важная часть человеческой культуры на протяжении всей ее истории и обладающая следующими сущностными свойствами: добровольность; внутренняя свобода при внешней ограниченности правилами; неопределенность исхода; наличие пространства-времени («магического круга»); инореальность (виртуальность, фиктивность); осмысленность, внутренний творческий характер; нацеленность на процесс, непродолжительность.

Видеоигра при этом является логическим развитием игры в рамках экранной культуры и, сохраняя перечисленные признаки игры, обладает следующими отличительными чертами: экранная виртуальность; наличие геймплея как особой совокупности механик, эстетик и систем; нарративность; интерактивность;

3. Виртуальная игрофикация является усилением процесса игрофикации, разворачивающегося в условиях информационной трансформации социальной реальности. Под виртуальной игрофикацией мы понимаем процесс внедрения игровых механик и игровых продуктов в цифровые виртуальные среды, обнаруживаемые в социальной реальности как сервисы. Характерными чертами (критериями) виртуальной игрофикации являются: 1) цифровая виртуальность и когнитивная симулятивность – игровые механики существуют в цифровом виртуальном мире, формирующим включенность сознания человека в симулятивную игровую реальность, вплоть до игровой модификации его сознания и мышления; 2) сервисность; 3) интерактивность; 4) прибавочность – виртуальная игрофикация направлена на приращение удовольствия с помощью элементов неожиданного награждения за деятельность; 5) тотальность – виртуальная игрофикация создает новый тип социальности за счет отсутствия пространственных и временных ограничений; 6) агональная социальность – за счет тотальности виртуальная игрофикация выстраивает виртуальные социальные отношения между людьми, включая их в соревнование. Наиболее четкие проявления виртуальной игрофикации социальной реальности обнаруживаются в экономической сфере, образовании как социальном институте и трансформации бытия человека как социального субъекта;
4. В экономической сфере виртуальная игрофикация является эффективным способом повышения мотивации производства и потребления посредством виртуальных продуктов. В производстве усиление мотивации достигается либо с помощью специальных цифровых продуктов, позволяющих разнообразить рутинную работу, либо с помощью применения совершенно особенных технологий, например, краудсорсинга. Потребление стимулируется также с помощью цифровых продуктов за счет следующих аспектов: 1) симуляционности игры и современного потребления знаков, 2) погружения в отвлеченное (виртуальное) пространство-

время потребления, носящее игровой характер; 3) статусности игровых достижений и знаков потребления. Обратной стороной внедрения таких механик можно назвать риски усиления социально-экономического отчуждения, проявляемые в дальнейшем отчуждении от результатов труда, замещаемом виртуальной наградой, в стимуляции потребления импульсивными покупками.

5. Игровые технологии существовали в образовании еще до информационно-технологических трансформаций общества, поэтому виртуальная игрофикация проявляется и в образовании посредством использования как специализированных средств игрофикации (DuoLingo, ClassDojo), так и видеоигр, а также раскрывается через мотивационный, социализирующий, дидактический аспекты. Однако всестороннее применение игровых технологий сопряжено с рядом рисков: 1) техническая сложность реализации, определяемая проблемами доступности как видеоигр, так и технических средств для игр; 2) развлекательность и упрощенное моделирование игр, не способствующие глубокому пониманию; 3) риски игровых аддикций, связанные с сознательным отчуждением от социальной реальности.
6. Виртуальная игрофикация социальной реальности формирует новую идентификационную модальность – «человек играющий», который обладает как измененным пониманием социальности, так и измененной экзистенцией. Экзистенция «человека играющего» проявляется в удовлетворении сложных социальных и духовных потребностей (творчество, свобода, социальная сплоченность, включенность в общество). Однако такая экзистенциальная стратегия проявляется в усилении рисков фрустрации, отчужденности и расколотости восприятия социальной реальности и виртуального эскапизма, так как граница между игрой и реальностью благодаря технологическому и социокультурному различию все тоньше.

Теоретическая и практическая значимость работы.

Результаты данного исследования расширяют теоретико-методологический горизонт современного социально-философского знания о социальной динамике в условиях техногенной (цифровой) цивилизации. В работе представлен целостный социально-философский анализ концепции виртуальной игрофикации социальной реальности: дана авторская трактовка социальной реальности, обозначен амбивалентный ее характер, выделены основные методологические проблемы исследования виртуальной игрофикации, рассматривающие как дихотомию «виртуальное/реальное», так и различные понимания феномена игры вообще и видеоигр в частности, рассмотрены основные проявления виртуальной игрофикации в производстве, потреблении, образовании, социальном и экзистенциальном бытии человека.

В ходе данного исследования выделены как позитивные аспекты виртуальной игрофикации, так и негативные, что позволяет рассмотреть данный процесс, во-первых, в текущих условиях развития социальной реальности, во-вторых, его возможный потенциал в обозримом будущем, а также выделить основные риски применения. Виртуальная игрофикация способствует усилению внутренней мотивации к деятельности, укреплению социальных связей, удовлетворению творческих потребностей человека, отвечает на экзистенциальный запрос нехватки Другого в современном атомизированном обществе, но при этом смешивает виртуальную и социальную реальность, усиливает уже существующее отчуждение и может приводить к аддиктивным расстройствам и смещению экзистенциальных ориентиров.

Результаты данного социально-философского исследования способствуют выстраиванию междисциплинарной модели виртуальной игрофикации, основанной на материалах социальной философии, социологии, исследований видеоигр. Виртуальная игрофикация является интегральным процессом, происходящим как в непосредственно игровой реальности, так и в реальности социальной, что является важным итогом данной работы, потому что позволяет рассмотреть роль видеоигровых механик в трансформационных процессах не только социального, но и личного бытия человека.

Апробация исследования.

Основные положения и результаты исследования отражены в 15 научных публикациях, пять из которых опубликованы в рецензируемых научных изданиях, включенных в перечень ВАК РФ, одна – в журнале, входящем в МБД WoS. Полученные выводы диссертационного исследования были представлены на Всероссийской конференции «Социальные процессы в современном российском обществе: проблемы и перспективы» (Иркутск, 2020), Международных конференциях «Информатизация образования и методика электронного обучения: цифровые технологии в образовании» (Красноярск, сентябрь 2021), «Проблемы геополитической и социокультурной безопасности Прикаспия» (Астрахань, апрель 2022), «Проблемы комплексной безопасности Каспийского макрорегиона» (Астрахань, май 2023).

Структура и объем работы.

Диссертационное исследование состоит из введения, двух глав, включающих 6 параграфов, и заключения. Общий объем работы составляет 250 страниц, из них 30 страниц – библиографический список, включающий в себя 282 наименования.

Глава 1. Теоретико-методологические проблемы исследования виртуальной игрофикации социальной реальности

Развернутый социально-философский анализ понятию «виртуальная игрофикация» и выделение его существенных черт возможно при условии всестороннего рассмотрения основных методологических проблем. К ним мы отнесем проблему концептуализации генезиса понятий «виртуальная реальность» «и социальная реальность»; сложность и многогранность определений игры и видеоигры как социокультурных явлений; понимание виртуальной игрофикации как экспликации игровых механик в социальную реальность и дальнейшей реакции социальной реальности на эти процессы.

Сформулировав в общих чертах основные методологические проблемы, необходимо раскрыть их подробнее.

1.1. Концептуализация понятий «виртуальная реальность» и «социальная реальность» в философских и социо-гуманитарных науках

Обращаясь к проблеме виртуальной игрофикации социальной реальности, необходима концептуализация основных понятий, к которым мы отнесем «виртуальная реальность», «социальная реальность», «игрофикация». Разработка этих терминов различается глубиной, в первую очередь следует соотнести виртуальную и социальную реальности, определить их онтологические проявления. Сложность здесь состоит в том, что обе эти реальности являются феноменальными структурами, обнаруживаемыми умозрительно, но имеющие следы в социальной онтологии общества (для виртуальной реальности этот момент является ключевым). Концептуализацию начнем с более широкого термина – социальной реальности, сразу же стоит развести его с термином «общество», т.к. на наш взгляд, общество представляет собой некое константное существование социальных институтов, сфер и процессов, в то время как социальная реальности имеет процессуальный характер.

Говоря об генезисе термина, можно обозначить несколько основных точек. Сам термин концептуализировался во второй половине XIX века в работах философов и социологов, однако его онтологизация и обоснование произошли еще в трудах Платона, Аристотеля, Ф. Аквинского и А. Августина. Не вдаваясь в глубокое осмысление данных концепций, стоит отметить, что, несмотря на поднимаемые темы, античные и средневековые работы по исследованию понятия социальной реальности были несколько поверхностны и ангажированы эпохой, что было связано с недостаточностью практического материала для более конкретного исследования данного феномена. Социальный философ А.С. Соколов отмечает: «теоретическое выделение социальной реальности из общей структуры бытия долгое время не осуществлялось в силу многовековой традиции проецирования на область общественной жизни закономерностей не собственно социального, а иного (божественного или природного) происхождения»⁶¹. Социально-философская концепция Г. Гегеля принадлежит к идеал-реалистическому направлению, охарактеризованному А.С. Соколовым как «сценарий оживления старых и создания новых богов, под именем ли «всемирной» или национальной идеи, «Абсолюта», «Мирового Духа» или «Божественного Логоса», «судьбы» или особого «призвания», «пра-феномена культуры» или «племенного инстинкта» народов, долженствующих отвечать за порядок в обществе и истории»⁶². В его работах социальная реальность как отдельная категория не была выделена, однако научные изыскания несут большой потенциал для изучения этого феномена.

Одна из наиболее значимых трактовок понятия социальной реальности, на наш взгляд, отражена в работах К. Маркса. С его точки зрения, социальная реальность не населена мистическими автономно действующими всемогущими силами. Для К. Маркса социальная реальность была онтологически дей-

⁶¹ Соколов А.С. Проблема социальной реальности в классической и марксистской философии. – 2-е изд., испр. и доп. – Петрозаводск: ПетрГУ, 2006. – С. 10.

⁶² Там же, С. 50.

ствительной, не привязанной к какой-либо нематериальной сущности и отторженной от окружающего мира⁶³. Ее существование, равно как и ее источник – производительные силы – удостоверяется эмпирическим наблюдением «ее материально-предметных и процессуально-деятельностных воплощений, а не выводится из неких умозрительных, априорных сущностей»⁶⁴. Важным также является историческая обусловленность социальной реальности: общественное сознание изменчиво и подвергается трансформациям не только во внешних его проявлениях, но и на глубинном уровне. Благодаря этому можно сказать, что социальная реальность упорядочена не только собственно внутренней структурой, но и объективными законами истории: она представляет собой исторически самовоспроизводящуюся, а не заранее созданную субъективными или объективными нематериальными силами систему общественных отношений. марксистское понимание социальной реальности можно обозначить в следующих позициях, выдвинутых, в частности, исследователем Соколовым А. С.⁶⁵ Социальная реальность является онтологически своеобразной областью действительного мира, существование ее эмпирически выводится из материальных воплощений и деятельностных отношений между акторами социальной реальности. Трансформации социальной реальности носят исторический характер не только на поверхностном, но и на глубинном, содержательном уровне; она является, таким образом, исторически самовоспроизводящейся, объективно устроенной системой общественных отношений, невозможной без людей как главных акторов, но не сводимая принципиально к ним.

Данная трактовка позволяет нам сделать вывод о том, что социальная реальность представляет собой исторически возникающую систему социальных отношений, воспроизведение которых невозможно без основного актора – человека, а также включает в свою структуру производственные отношения,

⁶³ Семенов Ю.И. Проблема социальной реальности // Философия и общество. – 2015. – №3-4. – С.70.

⁶⁴ Соколов А.С. Проблема социальной реальности в классической и марксистской философии. – 2-е изд., испр. и доп. — Петрозаводск: ПетрГУ, 2006. — С. 35

⁶⁵ Соколов А.С. Проблема социальной реальности в классической и марксистской философии: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.11 / А.С. Соколов. – СПб, 2010. – 400 с.

производственные силы, как фундамент общественного бытия, и общественное сознание, как механизмы его отражения. Кроме того, социальная реальность неотделима от той стадии исторического развития, которую она отражает. Следовательно, динамика и история становления социальной реальности – это, прежде всего, развитие и смена способа производства материальных благ.

Отдельно необходимо упомянуть социологические концепции, рассматривающие социальную реальность через призму социологической методологии. Данная концепция социальной реальности разработана А. Шюцем в рамках «социальной феноменологии», которую можно отнести к социально-феноменологическому подходу (М. Вебер, П. Бергер, Т. Лукман и др.). Социальная реальность, по мысли А. Шюца, должна истолковываться следующим образом: «Наблюдаемое социальным исследователем поле, именуемое социальной реальностью, обладает специфическим значением и структурой для живущих, действующих и мыслящих индивидов. Последовательно толкуя социальную реальность на уровне обыденного сознания, они как бы предварительно избирают и объясняют свой мир, который затем воспринимают как реальность повседневной жизни. Именно объекты мышления детерминируют поведение путем его мотивации. Модели объектов мышления, создаваемые исследователем, пытающимся постичь социальную реальность, должны основываться на объектах мышления, создаваемых в обыденном сознании людей, живущих повседневной жизнью в своем социуме. Таким образом, конструкции социальных наук являются, так сказать, конструкциями «второго уровня», то есть конструкциями конструкций, создаваемых актерами социальной сцены»⁶⁶. А Шюц утверждает, что термин «социальная реальность» используется для объяснения конкретных социальных явлений и может быть определен как «вся совокупность объектов и событий внутри социокультурного мира как опыта

⁶⁶ Шюц А. Формирование понятия и теории в общественных науках. В кн.: Американская социологическая мысль. – М.: МГУ, 1994. – С. 59.

обыденного сознания людей, живущих своей повседневной жизнью ... и связанных ... отношениями интеракции»⁶⁷.

XX век связан с более глубоким рассмотрением проблемы социальной реальности, связанным с внутренними структурами социальной реальности. Социальные философы этого времени формулируют определенное понимание социальной реальности, которые мы рассмотрим на примерах антрополого-культурологической, а также постмодернистских и постструктуралистских концепций.

Антрополого-культурологический подход представлен как в работах экзистенциалистов XX в., так и в исследованиях Франкфуртской школы. Для представителей этих философских систем характерно, в частности, переосмысление социальной философии К. Маркса с антропологических позиций, ориентация на человека и культуру. Данный антропологический поворот в философии экзистенциализма связан с необходимостью осмысления той ситуации «человек как проект», в которой оказывается индивид. Так, Ж.-П. Сартр формулирует свою социально-философскую концепцию в двух работах – «Бытие и Ничто» и «Критика диалектического разума». Анализ Сартра начинается с идеи того, что человеческая реальность является совершенно уникальной в мире, несопоставимой ни с какими другими видами сущего и сводится к анализу взаимоотношений индивидуальной социально-исторической практики с практиками других в поле социальной реальности. Однако эти связи упрощаются Ж.-П. Сартром до субъективных межличностных взаимодействий или социокультурного контекста, на котором основывается самопознания и практическая реализация индивида в обществе. Похожая антропологическая тематика присутствует и в работах философов Франкфуртской школы М. Хоркхаймера, Д. Адорно, Г. Маркузе, Э. Фромма. Социальная реальность в рамках их концепций характеризуется репрессивной природой «инструментального ра-

⁶⁷ Шюц А. Формирование понятия и теории в общественных науках. В кн.: Американская социологическая мысль. – М.: МГУ, 1994. – С. 110.

зума», представители этих философских школ берут в качестве основного критерия оценки экономических и социальных систем отчуждение личности, что, с одной стороны, позволяет более глубоко рассмотреть психологию коллективов, однако с другой стороны, такой подход упускает материалистическое основание общества. Из этого понимания выводится «одномерное» существование человека в современном обществе. Оно связано с пониманием Маркузе процесса социального отчуждения, который проявляется посредством «утилитаризации человеческих отношений – т.е. утилитарно-функциональный характер общения между людьми»⁶⁸. Такой характер общения превращает нормы морали во «внешние проявления»⁶⁹, что фактически приводит к ослаблению императивного характера таких норм и в дальнейшем лишь углубляет отчужденность человека от себя и своих жизненных ориентиров.

Осмысление социальной реальности в эпоху постмодерна характеризуется особым скептицизмом по отношению к способностям человека осмыслить окружающую его действительность – в том числе, социальную. Одним из известнейших представителей этого направления можно считать Ж. Бодрийяра, исследовавшего социальную реальность через понятие симуляции. Он говорит о необходимости изменения самого взгляда на социальность: «так называемые социальные науки были призваны закрепить впечатление, что социальность вечна. Но сегодня от него надо освободиться»⁷⁰. Ж. Бодрийяр сформулировал три взаимосвязанных положения относительно социального и природы социальной реальности. Первое заключается в том, что социальное по своей сути всегда было ишь симуляцией, а настоящая действительность носит символический характер и все продукты социальной реальности суть лишь результат символического обмена. Ж. Бодрийяр отмечает, что «в своей основе

⁶⁸ Маркузе Г. Одномерный человек: исследование идеологии развитого индустриального общества. – М.: АСТ, 2002. – С. 115.

⁶⁹ Там же. С. 116.

⁷⁰ Бодрийяр Ж. В тени молчаливого большинства, или конец социального: пер. с фр. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2000. – С. 37.

вещи никогда не функционировали социально – они приходили лишь в символическое, магическое, иррациональное и т.п. движения. Капитал есть вызов обществу»⁷¹. Отсюда второе положение о том, что социальное, несмотря на свой онтологический статус, постоянно нарастает, а поэтому может трактоваться как остаток прогрессивного развития человечества. Завершает это рассуждение идея о том, что социального на современном этапе больше нет, оно заменяется понятием гиперреальности и появлением анонимных масс, инертных и нейтрализующих социальное. Таким образом, можно утверждать: «социальные феномены обладают вполне реальным существованием, но лишь постольку, поскольку они подчинены своего рода «имманентной телеологии», которая являет собой переменную величину»⁷², т.е. носят виртуальный характер, и именно обращение к виртуальному измерению позволяет проанализировать текущее состояние социальной реальности.

Русская философская традиция, в своем развитии следующая за развитием западноевропейской философии, тем не менее обладает собственной спецификой. Отечественные авторы – такие, как Н.А. Бердяев и С.Л. Франк отмечают невозможность подлинного социологического исследования социальной реальности: так, Н.А. Бердяев говорит, что «реальность не может ни в каком смысле зависеть от рефлексии, от познания, от рационализированную. Всякая познавательно-рационалистическая рефлексия – вторична и производна, реальность же первична и непроизводна, она дана до всякого рефлексирования, до самого разделения на субъект и объект»⁷³. Основной формой проникновения в сокровенное социальной реальности является акт веры, «в котором дается не призрачная, а подлинная реальность»⁷⁴. Отсюда вырастает понимание Бердяевым социальной реальности как монолитного социального явления,

⁷¹ Бодрийяр Ж. В тени молчаливого большинства, или конец социального: пер. с фр. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2000 – С. 72

⁷² Грицанов А.А. Социальная реальность: осмысление основных парадигм // Вопросы социальной теории. – Т. II, вып. 1(2). – 2008. – С. 141.

⁷³ Бердяев Н.А. Философия свободы. Смысл творчества. – М.: Правда, 1989. – С. 90.

⁷⁴ Там же. С. 22.

скрепленного внутренними духовными связями, носящими религиозный характер.

С.Л. Франк отмечает: «Кто представляет себе общество как простую сумму или скопление единичных людей, кто здесь за деревьями не видит леса, тот, естественно, будет склонен думать, что осуществление какой-либо реформы, введение того или иного общественного порядка сводится к воздействию на волю и поведение отдельных людей, составляющих общество. А так как такое воздействие практически при достаточной энергии действующего, при надлежащей суровости и насильственности мер воздействия беспредельно, то легко представить себе общество как пассивный материал, как глину, из которой законодатель и реформатор может вылепить любую форму, какая ему представляется желательной»⁷⁵. Таким образом, в понимании С.Л. Франка социальная реальность предстает как совокупность «отдельных людей(на волю которых можно влиять как угодно) и общих сил, которые ставят некоторый непреодолимый предел реформирующей воле законодателя»⁷⁶. С.Л. Франк также отмечает мистическое единство, скрепляющее субъекты социальной реальности, прежде всего – народ, который приобщается к этому единству посредством веры. Таким образом, в поиске фундаментальных оснований человеческой культуры проявляется специфика русской социально-философской традиции начала XX века. Противопоставляя себя социальному реализму, русская философия формулирует идею невозможности чисто теоретического осмысления социальной реальности, а, следовательно, и любых ее преобразований, политических или экономических. Важнейшим аспектом для С.Л. Франка и Н.А. Бердяева является обращение к культурным традициям народа через веру и мистическое единство.

⁷⁵ Франк С.Л. Духовные основы общества: Введение в социальную философию // Русское зарубежье: из истории социальной и правовой мысли. – Л., 1991. – С. 285.

⁷⁶ Там же. С. 287.

Приближаясь к более современным отечественным исследованиям, можно отметить К.Х. Момджяна. Он определяет предмет социальной философии как системный анализ социальной реальности, рассмотренной в единстве ее сущности и существования. Поскольку социальная реальность относится к целостностям органического типа, ее системный анализ требует специальной методологии – субстанциального подхода. В рамках этого подхода К.Х. Момджян выделяет три свойства системы: 1) гетерогенное состояние – «система всегда состоит из организационно выделенных, отличимых друг от друга частей»⁷⁷; 2) наличие связей, т.е. «согласованности изменений, в результате которой трансформация свойств и состояний одного явления каким-то образом влияет на свойства и состояния другого, связанного с ним»⁷⁸; 3) сильная степень таких связей, т.е. возникновение в результате особых интегральных свойств, «которые присущи именно системе и отсутствуют у ее частей, взятых по отдельности»⁷⁹.

Для анализа социальной реальности К.Х. Момджян выделяет три аспекта: структурно-функциональный, интегративный, динамический. Первый аспект связывается с определением назначения и функций каждой структуры внутри социальной реальности. Философ отмечает здесь, что придется использовать метод изолирующей абстракции, помня при этом, что социум относится к высшему из существующих типу системной целостности – органическому. Это важное замечание, поскольку структурный анализ органических систем подразумевает различение частей, которые не могут существовать самостоятельно вне самой системы. В социальной реальности существуют различные части, которые, как отмечает К.Х. Момджян, исследователь должен отыскивать, а не придумывать самостоятельно. Необходимым является усмотреть также связи между этими частями, которые образуются в подсистемы, состоящие из элементов и компонентов. Элементы от компонентов отличаются тем,

⁷⁷ Момджян К.Х. К характеристике предмета социальной философии // Личность, культура, общество. – Т. XII, вып. 2 (№№55-56). – 2010. – С. 76.

⁷⁸ Там же. С. 79.

⁷⁹ Там же. С. 80.

что первые являются наименьшими частями, сохраняющими свойства целого, а компоненты занимают промежуточное положение между подсистемами и элементами и соотносятся с последними наподобие атомов и молекул. Структурный анализ социальной реальности сложен в силу отсутствия единого мнения среди ученых об образующих общество подсистемах, критериях их выделения.

В рамках следования марксистской традиции стоит отметить работы В.С. Барулина, который также занимался исследованиями в области социальной философии. В рамках своей научной концепции он отметил, что соотношение материального и идеального в обществе является методологической основой для всей системы социальных наук. Также он выделил класс философско-антропологических законов, задача которых – раскрытие роли человека в обществе, что определило в итоге необходимость создания социальной антропологии⁸⁰. Разрабатывая свои социально-философские идеи, В.С. Барулин выделил также три уровня структуры социальной философии: 1) основные сферы жизни общества; 2) основные формы интегрального бытия и функционирования общества, к которым можно отнести структуру общества, общество как исторический процесс, а также движущие силы развития общества; 3) общество как целостный мир, который состоит из общества как природного мира, общества как творения человека, общества как мира культуры.

Современные социологические исследования социальной реальности можно обнаружить в позициях А.Г. Здравомыслова⁸¹, А.Ф. Филиппова⁸² и Ю.М. Резника⁸³. Социология в контексте возможных квалификаций ею соци-

⁸⁰ Барулин В.С. Основы социально-философской антропологии. – М.: Академкнига, 2002. – 455 с.

⁸¹ Здравомыслов А.Г. Теории социальной реальности в российской социологии // Социология российского кризиса. – М., 1999. – Т. VIII. № 1-2. – С. 3-20.

⁸² Филиппов А.Ф. О понятии «теоретическая социология» // Социологический журнал. – 1997. – № 1-2. – С. 5-37.

⁸³ Резник Ю.М. Социальная теория: предмет и междисциплинарный статус // Вопросы социальной теории: Научный альманах. – 2007. – Том 1. Вып. 1. – М., 2007. – С. 306-320.

альной реальности понимается как «коммуникация в обществе и об обществе»⁸⁴. Расширяющееся же эмпирическое поле социологии трактуется как социальная реальность в том смысле слова, который проистекает из противопоставления фактов и теории. Центральная проблема постижения природы социальной реальности в оформлении собственной модели теоретической социологии обозначена А.Ф. Филипповым так: «Каким образом можно пользоваться теоретическим инструментарием, не перенимая в свои построения чуждых образов социальности? Решением же может быть только создание собственной теоретической социологии, в том числе и как комплекса амбициозных концепций»⁸⁵.

Также стоит отметить подход к определению социальной реальности, предложенный П. Бурдьё и его российскими последователями⁸⁶. Данная трактовка исходит из понятия «социальное пространство», которое понимается как «совокупность реальных различий и различений. Она является сложноструктурированным бытием, имеющим различные уровни взаимопроникающей элементарной и структурной организации»⁸⁷. П. Бурдьё отмечает, что этот мир «предстаёт как сильно структурированная реальность»⁸⁸. Такое представление придает сложности пониманию и интерпретации самого термина, так как через социальные различия формируются социальные отношения, являющиеся ключевым аспектом социальной реальности. При этом данные различия не статичны, а постоянно воспроизводятся в социальном пространстве; процесс этого воспроизводства становится возможным в силу включения капиталов

⁸⁴ Филиппов А.Ф. О понятии «теоретическая социология» // Социологический журнал. – 1997. – № 1-2. – С. 7.

⁸⁵ Филиппов А.Ф. О понятии «теоретическая социология» // Социологический журнал. – 1997. – № 1-2. – С. 24.

⁸⁶ Качанов Ю.Л., Шматко Н.А. Как возможна социальная группа? (К проблеме реальности в социологии) // Социологические исследования. – 1996. – № 12. – С. 90-105.

⁸⁷ Грицанов, А. А. Социальная реальность: осмысление основных парадигм / А. А. Грицанов // Вопросы социальной теории. – 2008. – Т. 2. – С. 142

⁸⁸ Бурдьё П. Социальное пространство и символическая власть. // Социология социального пространства / Пер. с франц.; отв. ред. перевода Н.А. Шматко. – М.: Институт экспериментальной социологии, 2007. – С. 195.

как определенных практик, которые разделяются на политический, экономический и культурный капитал.

Стоит также отметить теорию меняющейся социальности В.Г. Федотовой. В работе «Меняющаяся социальность: новые формы модернизации и прогресса» она отмечает, что сегодняшняя историческая ситуация не описывается адекватно «формулой прогресса»⁸⁹. Стоящая за ней теория общественного развития требует корректировки с учётом как современных представлений об обществе и истории, так и иного объяснения тех реальных трансформаций, которые меняют лицо мирового сообщества. В духе постмодернистских философов В.Г. Федотова критически оценивает существующие концепции прогресса и утверждает, что текущее развитие трудно измерить адекватными критериями.

Краткий исторический генезис термина «социальная реальность» дает нам понять, что данный термин существует довольно прочно в социально-философском знании. Начиная еще с Античности, философы предпринимали попытки анализа общественных явлений, однако именно к XIX веку накопилось достаточно практических знаний об обществе, чтобы сделать первые попытки к всестороннему анализу социальной реальности как феномена. Таким образом, мы можем отметить разнообразие современных трактовок социальной реальности в отечественной философии. Концепции Г. Гегеля, а затем К. Маркса и Ф. Энгельса представляют собой первый систематический, всесторонний анализ социальной реальности. Для этих исследователей она носит прежде всего объективный, а также действительный характер. Важными для работы выводами из социально-философского анализа К. Маркса являются следующие тезисы: материально-деятельностный характер социальной реальности и отношений внутри нее; исторический и материально-технический характер развития социальной реальности; невозможность существования социальной

⁸⁹ Меняющаяся социальность: новые формы модернизации и прогресса / Рос. акад. наук, Ин-т философии; Отв. ред. В.Г. Федотова. – М.: ИФРАН, 2010. – С. 35.

реальности без человека как главного актора; особая роль общественного сознания в формировании социальной реальности. Традиция XX века, связанная с антропологическим и лингвистическим поворотами в философии, а также пересмотром классического философского наследия, смещает анализ социальной реальности в сторону конкретных форм взаимодействия между людьми, носящего дискурсивный характер, анализируют ее с социологических, антропологических и экзистенциальных позиций. Немаловажными являются исследования в духе социальной феноменологии (А. Шюц, М. Вебер), а также постмодернистский скептицизм в лице концепции симулякров Ж. Бодрийяра. Постмодернистские концепции, в частности Ж. Бодрийяра, вводят в исследование социальной реальности проблематику симуляционности, виртуальности, игрового начала.

Отечественные философы XX в., например, Н.А. Бердяев и С.Л. Франк, исследуют социальную реальность в духе культурно-исторической концепции, которая выступает формой поиска фундаментальных ценностей культуры, исчерпывающее рациональное обоснование которых в принципе невозможно. Отечественная философия XX века испытала большое влияние марксистской философии, что находит отражения в концепциях таких философов, как В.С. Барулин и К.Х. Момджян. Обращение к более современным исследованиям позволяет понять, что основные отличия философских концепций социальной реальности XX-XXI веков от теорий XIX века определяются принципиально новыми онтологическими основаниями и атрибутами современной (постсовременной) социальной реальности, а также новым типом постнеклассического философского мышления.

Рассмотрев генезис понятия «социальная реальность», стоит обратиться к современному состоянию этого термина для того, чтобы составить рабочее определение, которое будет использоваться в данной работе. Некоторые современные российские исследователи дают следующие определения социальной реальности. Социальная реальность – «мир жизнедеятельности людей со

своими общими и специфическими законами функционирования, которые выражают тенденцию постоянного стремления субъектов к интегрированию и системности посредством социальной коммуникации при особой роли языка»⁹⁰ (Р.Р. Шарипова). Также социальную реальность можно определить как «совокупность структур и механизмов, которые есть и вездесущее условие, и непрерывно воспроизводимый результат человеческой деятельности, при этом они являются символами, которые мы описываем при объяснении определенных проблемных ситуаций»⁹¹ (А.О. Фигура).

Как отмечает Г.В. Осипов, «социальная реальность – это не нечто, данное человеку из потустороннего мира, а продукт его собственной деятельности. Всё то позитивное и негативное, что характеризует социальную реальность, является результатом социальных действий людей... Законы общественного развития действуют в той объективной реальности, которую создал человек»⁹².

П.В. Мусиец пишет, что «наиболее узкий смысл предполагает рассмотрение социальной реальности в качестве социума, когда она не сводится ни к одной из сфер общественной жизни, а присутствует в них в виде общих форм взаимодействия людей»⁹³. Отсюда роль термина сводится к фиксации непосредственно современного состояния социальной реальности, которое отличается «переходностью, отсутствием порядка и стабильности»⁹⁴. Для философского понимания реальности важно её рассмотрение «не только в статическом,

⁹⁰ Шарипова Р.Р. Социальная реальность: философский анализ понятия: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11 / Р.Р. Шарипова. – Уфа, 2001. – С. 10.

⁹¹ Фигура А.О. Онтологические основания социальной реальности в категориях критического реализма: дис. ... кандидата филос. наук: 09.00.11 / А.О. Фигура. – Омск, 2012. – С. 20.

⁹² Осипов Г.В. Измерение социальной реальности. Показатели и индикаторы. – М.: ИСПИ РАН, 2011. – С. 9.

⁹³ Мусиец П.В. «Социальная реальность» в системе релевантных понятий // Вестник ВЭГУ. – 2013. – № 1 (63). – С. 129.

⁹⁴ Комарова З.И. Понятие «социальная реальность» в современном отечественном научном и философском дискурсе // Ученые записки Орловского государственного университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2012. – № 4. – С. 115.

зафиксированном во времени состоянии, но и в динамике, в раскрытии механизмов и детерминант её изменения»⁹⁵.

С точки зрения А.С. Соколова, социальная реальность – «это категория, которая содержит указание на предельно абстрактную характеристику целостной совокупности социальных явлений, включённых в живую ткань социальных отношений людей. Данное определение отражает как целостный характер социальной реальности, так и ту специфику, что связана с доминантой в социальной реальности отношений, а не вещей»⁹⁶. Для И.А. Терентьева социальная реальность – «наиболее сложный вид реальности, представляющих собой систему объектов, с которой взаимодействует социальный субъект»⁹⁷. Социальная реальность представляет собой результат деятельности социального субъекта и, одновременно, среду для его формирования. Также И.А. Терентьев выделяет основные уровни социальной реальности: протяженные вещи – конструкторы материального характера, мыслящие вещи – феномены внутреннего субъективного мира человека. Социальная реальность предстаёт такой, какой ее конституируют применяемые субъектом методы освоения и преобразования⁹⁸. В силу чего необходимо учитывать наличие вероятностного аспекта в моделировании действительности.

С точки зрения исследователя Р.Р. Шариповой, выделяющей особую роль языка в структуре социальной реальности, под социальной реальностью понимается «мир жизнедеятельности людей со своими общими и специфическими законами функционирования, которые выражают тенденцию постоян-

⁹⁵ Клименко А.И. Социальная реальность как поле образовательных объективаций жизни // Вестник СПбГУ МВД России. – 2015. – № 1 (65). – С. 232.

⁹⁶ Соколов А.С. Проблема социальной реальности в классической и марксистской философии. – 2-е изд., испр. и доп. – Петрозаводск: ПетрГУ, 2006. – С. 76.

⁹⁷ Терентьев И.А. Социальная реальность как объект социально-философского анализа: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11/ И.А. Терентьев. – Краснодар, 2007. – С. 15.

⁹⁸ Там же, С. 25.

ного стремления субъектов к интегрированию и системности посредством социальной коммуникации при особой роли языка»⁹⁹. Исследователь характеризует ее как «синергетическая, самоорганизованная, самовоспроизводящаяся, открытая, нелинейная, способная к самореформированию система возможностей, существующая в едином социокультурном пространстве и времени, характеризующаяся многофакторной и многоуровневой детерминацией и отношениями как противоречия, так и непротиворечия, выступающими в качестве условия существования и закона функционирования социальной реальности»¹⁰⁰.

Шевчун В.Н., рассматривая понятие социальной реальности через призму развития информационных технологий, понимает ее как результат межличностной интеракции, итог взаимодействия между индивидами в виде конструирования и обмена различными дискурсами¹⁰¹. Среди всех этих понятий выделяется общая черта: все указанные исследователи сходятся в том, что социальная реальность представляет собой совокупность явлений, возникающих при взаимодействии субъектов, раскрываемую через социальные отношения. Отмечается также разница между материальным характером социальных явлений и их субъективным воплощением в сознании человека, выделяется роль языка при социальном взаимодействии и наличие различных общественных дискурсов.

Исходя из этого анализа, **социальную реальность в рамках данной работы мы будем понимать как** тип реальности, формирующейся в процессе общественно-антропологического развития, содержащий социальные институты, социальные процессы, социальные субъекты. Бытие социальной реаль-

⁹⁹ Шарипова Р.Р. Социальная реальность: философский анализ понятия: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11 / Р.Р. Шарипова. – Уфа, 2001. – С. 15.

¹⁰⁰ Там же, С. 17.

¹⁰¹ Шарипова Р.Р. Социальная реальность: философский анализ понятия: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11 / Р.Р. Шарипова. – Уфа, 2001. – С. 56.

ности раскрывается в технологической, экономической, политической, правовой, культурной, социальной сферах, пронизанных дискурсивными практиками.

Можно выделить следующие свойства социальной реальности. Во-первых, она непосредственно связана с материально-техническим уровнем развития общества, а также раскрывается во всех процессах социальной интеракции как между отдельными индивидами, так и между группами индивидов, социальными институтами и сферами. Порожденность социальной реальности обуславливается диалектической двойственностью объективного и субъективного – человек является одним из важнейших акторов социальной реальности, однако она не сводится к нему полностью, т. к. в ее рамках существуют другие акторы, такие как различные социальные группы и институты разных масштабов, которые являются эмерджентным объединением людей, действующим исходя из собственных мотиваций и исторической и социальной логики развития общества. Во-вторых, социальная реальность обладает определенным пространством-временем. Социальное пространство современного мира начало складываться со становлением капиталистического способа производства, и ему свойственно усиление всех социальных связей, что в современном мире привело к появлению единого мирового социального пространства, на котором располагаются множество государств, сила и влияние которых определяются их экономической мощностью, людскими и территориальными ресурсами. Социальное время благодаря научно-техническому прогрессу современного мира ускоряется и сжимается, влияя таким же образом на все социальные процессы, которые рассматриваются через понятие темпоральности и в единой связи пространственно-временных характеристик. Таким образом, социальная реальность отражает современное состояние общества и позволяет рассмотреть ее структурные элементы – сферы и институты – в динамике и становлении.

Концептуализировав понятие «социальная реальность», можно обратиться к понятию «виртуальная реальность». Виртуальность – понятие, связываемое в нынешнее время с компьютерными технологиями и означающее в этом контексте симулирование нереального опыта, но приближенного к реальному. Вопросы о статусе виртуального, а также о соотношении реального и виртуального носят более онтологический характер, чем социально-философский, однако раскрытие этих вопросов поможет определить основные характеристики виртуального как отдельного явления, существующего в рамках социальной реальности, и соотнести эти характеристики с феноменом видеоигр. Информационные технологии создают новый тип реальности, в которой находит свою реализацию человек играющий. Такую реальность мы называем виртуальной. И здесь под виртуальной реальностью мы подразумеваем не только погружение человека с помощью таких технических средств, как очки виртуальной реальности, в виртуальное пространство, но и создаваемое информационными технологиями пространство виртуального мира.

Внедрение в обыденную жизнь компьютерных технологий, создающих виртуальную реальность и погружающих человека в нее, формирует некоторый комплекс проблем, которые в первую очередь связаны с определением виртуального пространства как феномена. Как отмечает Н.А. Носов, сам по себе факт наличия виртуальной реальности уже «делает мир более сложным, непостоянным, состоящим как бы из множества слоев»¹⁰². В философской науке современного мира наличествует множество концепций виртуальности. Для более четкого и конкретного понимания термина «виртуальная реальность» будет уместно дать краткую характеристику этим концепциям. Такой концептуальный плюрализм указывает на два факта: 1) высокий уровень интереса ученых к данной категории, причем как философских, так и иных наук; 2) сложность и диалектическая противоречивость термина «виртуальное»¹⁰³.

¹⁰² Носов Н.А. Манифест виртуалистики // Труды лаборатории виртуалистики. – 2001. – № 15. – С. 5.

¹⁰³ Лобанков И.Д. Современные концепции виртуальной реальности // Вестник ПАГС. – 2015. – №1 (46). – С. 99.

Для более ясного понимания необходимо рассмотреть этимологию такого понятия «виртуальность». В качестве философского феномена виртуальность исследовалась в различных философских школах с начала истории: в античной, восточной, византийской, средневековой схоластической. Зачастую такие исследования носили неявный характер, однако в схоластике они были явными. В то время данный термин использовался для обозначения событий и явлений, существующих частично и временно, а также для идеалистического объяснения связи всеобщей абсолютной сущности с деятельностью конкретных субъектов, проще говоря – связи людей и бога. Далее мы уделим внимание происхождению термина «виртуальность», чтобы посредством этого анализа прийти к пониманию данного термина в современном техногенном контексте.

В статье Е.С. Шаповалова «Философская интерпретация виртуальной реальности»¹⁰⁴ под первичным термином понимается латинское слово «*virtualis*», которое можно перевести как «возможный». Там же находим и английское слово «*virtual*» – «фактический или действительный». Таким образом обнаруживается некоторая двусмысленность при переводе с английского и латинского языков: «возможный» и «фактический» в русском языке имеют все же разные значения. В.С. Бабенко в статье «Размышление о виртуальной реальности» дает такую трактовку термина: «Нечто, которое хотя и имеет все характеристики конкретной вещи, но не может быть определено как эта вещь, т.е. не является действительным»¹⁰⁵. Н.А. Носов в работе «Психологические виртуальные реальности» упоминает англоязычное *virtual* – «актуально, фактически, реально существующий»¹⁰⁶; данная трактовка существенно отличается от рассмотренных. Разнообразие терминов, связанных с виртуальным есть объективное следствие многозначности определения самого слова. Так, словарь дает такое определение виртуальному: «возможный; такой, который

¹⁰⁴ Шаповалова Е.С. Философская интерпретация виртуальной реальности // Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры». – СПб., 1996. – С. 10.

¹⁰⁵ Бабенко В.С. Размышление о виртуальной реальности // Технология виртуальной реальности. – М., 1996. – С. 110.

¹⁰⁶ Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности. – М., 1994. – С. 14.

может или должен проявляться при определенных условиях»¹⁰⁷. В вариантах перевода с родственного латинского существительного *virtus*, восхваляющего различные мужские качества, нет даже намека на возможность. Искомое разнообразие проявляется в переводе с английского¹⁰⁸.

До конца 70-х гг. XX века термин «виртуальность» еще не был связан с техногенным обществом, с электронными, информационными технологиями и вычислительной техникой, о чем свидетельствует приведенное толкование. Однако с развитием информационных технологий, появление виртуальной культуры, процессы виртуализации общения и игрофикации создают основу для иного значения этого термина¹⁰⁹. При этом современное значение несет в себе оттенок изначального значения и, таким образом, виртуальное в современном контексте – это возможное, которое проявляется при наличии определенных технических средств (например, компьютер), созданных информационными технологиями.

Виртуальная реальность зачастую ассоциируется с реальностью, созданной информационными технологиями и существующей внутри компьютеров и телефонов, однако ряд отдельных ее проявлений появился в жизни людей намного раньше: так, телефон дает создает звуковую виртуальную реальность через возможность общения с собеседниками из разных городов. Виртуальный мир компьютера – это всего лишь усовершенствование уже созданной человеком виртуальной реальности.

Термин «виртуальная реальность» предложен исследователем Дж. Ланье, принявшем участие в разработке программного интерфейса, с помощью которого к такой реальности одновременно смогли подключиться несколько человек. Дж. Ланье рассматривает понятие виртуальной реальности, прежде всего, с технических позиций, для него это «реальность визуальных образов,

¹⁰⁷ Современный словарь иностранных слов. – М.: Рус. яз., 1992. – С. 126.

¹⁰⁸ Шереверов В.И. Определение свойств виртуального // Серия «Symposium», Виртуальное пространство культуры. Выпуск 3 / Материалы научной конференции, 11-13 апреля 2000 г. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. – С. 58.

¹⁰⁹ Емелин В.А. Виртуальная реальность и симулякры [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://emeline.narod.ru/virtual.htm> (Дата обращения: 25.04.2020).

генерируемая исключительно компьютерной техникой»¹¹⁰. Близкие этим идеи разделяет отечественный исследователь А.И. Воронов, понимающий под виртуальной реальностью «кибернетическое пространство, созданное с помощью компьютера, для полного погружения в которое техническими средствами достигается практически полная изоляция от внешнего мира»¹¹¹. Такой подход, который ставит во главу угла техногенный характер виртуальной реальности, на наш взгляд, упрощает проблему исследования этой реальности потому, что рассматривает виртуальность только с информационно-технологических позиций.

Из иных отечественных исследователей можно отметить также Е.В. Ковалевскую, которая придерживается точки зрения на виртуальную реальность как дополнение к субъективному и объективному. Для нее виртуальность – это «возможность, которая не имеет перехода в актуальную реальность: фантазии, сновидения, различные симуляции реальности»¹¹². Также такого подхода придерживается И.Г. Корсунцев, для которого виртуальная реальность – «результат переработки бытия субъектом с позиции присущей ему логики»¹¹³. Исходя из этой мысли, виртуальное напрямую связано со способностью конкретного человека генерировать пространство с помощью своего сознания. Однако такой подход существует в рамках идеалистической стороны человеческого сознания, не рассматривая техногенную сторону виртуальной реальности. Человеческое сознание является таким же источником создания виртуальной реальности, как и технические средства, однако с техническими средствами виртуальная реальность приобретает целостность и полноту. Сновидения и различные фантастические образы существуют только в сознании человека, в то

¹¹⁰ Lanier J. You are not a Gadget: A Manifesto. – N.Y., 2010. – P. 143.

¹¹¹ Воронов А.И. Философский анализ понятия «виртуальная реальность»: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.08 / А.И. Воронов. – СПб., 1999. – С. 10.

¹¹² Ковалевская Е.В. Виртуальная реальность: философско-методологический анализ: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.01 / Е.В. Ковалевская – М., 1998. – С. 5.

¹¹³ Корсунцев И.Г. Современные технологии несут глобальную угрозу // Центр исследования платежных систем и расчетов [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.paysyscenter.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=605 (Дата обращения: 07.03.2020).

время как виртуальная реальность обладает большей наполненностью в силу использования компьютерных технологий.

С точки зрения Л.В. Тягуновой, которая рассматривает категорию виртуального через социальную реальность, можно определить виртуальность как тотальную и универсальную характеристику социума: так, ее можно понимать в контексте мифа, религии, науки. В современном историческом моменте, по мнению Л.В. Тягуновой, общество трансформируется в рамках процесса виртуализации – «постепенного замещения вещной среды образами виртуальной реальности»¹¹⁴. Таким образом, ею делается вывод о том, что культура целиком может рассматриваться в качестве виртуальной реальности.

Также можно выделить концепцию В.В. Афанасьевой, в которой анализируется многообразие виртуальных объектов, выделяются следующие виды виртуальных феноменов: «1) естественные, которые характеризуются наличием объектов константной реальности; 2) технические, которые создаются с помощью технических средств (например, компьютера); 3) культурные, т.е. феномены, порожденные деятельностью человека; 4) мистические, являющиеся частью мистического бытия человека»¹¹⁵. В.В. Афанасьева, опираясь на культуругенную составляющую виртуального пространства, предлагает такую интерпретацию этого термина: «Виртуальная реальность – бытие особого рода, недоволившееся, недореализовавшееся, пограничное, переходное. Оно свершается в процессах становления, перехода, обмена, сопровождает момент любого изменения, рождения, бифуркации»¹¹⁶.

Отдельного внимания заслуживает концепция, разработанная Н.А. Носовым, который считается родоначальником российской виртуалистики. Он рассматривает виртуальную реальность через призму психологизма, понимая под ней особое психическое бытие, которое воспринимается человеком как

¹¹⁴ Тягунова Л.А. Виртуализация социума: сущность и тенденции: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11 / Л.А. Тягунова. – Саратов, 2007. – С. 2.

¹¹⁵ Афанасьева В.В. Онтология виртуальности // Философия и будущее цивилизации: Тезисы докладов и выступлений IV Российского философского конгресса (Москва, 24-28 мая 2005 г.): в 5 т. – Т. 3. – М., 2005. – С. 561.

¹¹⁶ Афанасьева В.В. Тотальность виртуального. – Саратов: научная книга, 2005. – С. 11.

полноценная реальность. Разделяя идею «многоуровневой реальности» в вопросе онтологического статуса, Н.А. Носов делает вывод, что, несмотря на порожденность виртуального реальным, их тождественность очевидна: «Совокупность виртуальных объектов относительно порождающей реальности и образует виртуальную реальность»¹¹⁷. Виртуальная реальность, по определению Н.А. Носова, – особый способ взаимодействия различных объектов, которые располагаются на разных иерархически устроенных уровнях и устанавливают специфику их взаимодействий. На основе этой концепции Н.А. Носов выделяет такие отличительные признаки виртуальной реальности: 1) актуальность – виртуальная реальность существует «здесь и сейчас»; 2) автономность – виртуальная реальность обладает своим временем, которое внутри виртуальной реальности («длительность») тождественно моменту времени в привычной реальности; 3) интерактивность – объекты из виртуальной реальности взаимодействуют с объектами реальности порождающей; 4) порожденность – виртуальная реальность воздается деятельностью человека в привычной реальности и существует, пока эта деятельность длится¹¹⁸. Эти свойства проявляются также и в феномене игры, что позволяет нам говорить о виртуальном характере игры, причем не только компьютерной, но и игры вообще. Таким образом, игра является проявлением виртуальной реальности, т.к. существует в определенном пространстве-времени, порождена субъектами из привычной реальности, которые взаимодействуют с порождаемой реальностью, существует, пока длится деятельность человека внутри такой реальности. Из этого можно сделать вывод, что феномен игры и феномен виртуальности связаны теснее, чем кажется на первый взгляд. Точкой соприкосновения является также и тот факт, что исследователи устанавливают целью виртуальной реальности моделирование опыта с использованием мультисенсорной стимуляции. Однако ученые

¹¹⁷ Носов Н.А. Манифест виртуалистики // Труды лаборатории виртуалистики. – 2001. – № 15. – С. 15.

¹¹⁸ Носов Н.А. Виртуальная психология // Труды лаборатории виртуалистики. – Вып. 6. – М.: Аграф, 2000. – С. 47.

описывают только внешние проявления виртуальной реальности в силу значимости визуальной составляющей в чувственном опыте человека, что подтверждается важностью зрения как одного из главнейших органов чувств.

Среди отечественных исследователей виртуальной реальности стоит выделить также Бодрова А.А., который осмысляет виртуальную реальность с философских позиций, обосновывая это тем, что «понятие употребляется в более широком контексте, выходящим за рамки областей информатики и компьютерной техники. Так, вошли в устойчивый обиход такие еще до недавнего времени совершенно «нереальные» сочетания, как «виртуальная корпорация», «виртуальные деньги», «виртуальная демократия», «виртуальное обучение», «виртуальная игрушка», «виртуальная студия» и т.п.»¹¹⁹. Исходя из этого под виртуальной реальностью он понимает систему «отображения информации, при которой у пользователя возникает ощущение пребывания в мире, синтезированном, в свою очередь, определенными устройствами»¹²⁰. Виртуальную реальность Бодров А.А. связывает не только с информационно-техническим развитием, но и с явлением симулякров, онтологически встроенных в современную действительность человека. Для него виртуальность, таким образом, носит онтологический характер, имманентный социальному бытию человека. С похожих постмодернистских позиций выступает Бондаренко Т.А., определяя виртуальную реальность как сложный, многомерный феномен, трудно поддающийся определению. Рассуждать о виртуальном, с ее точки зрения, «следует только контекстуально, ибо в различных контекстах это понятие будет звучать по-разному, наполняясь специфическим для данного контекста содержанием»¹²¹. Также, исследователь отмечает, что виртуальная реальность имеет тесную взаимосвязь с объективной реальностью, хотя носит символиче-

¹¹⁹ Бодров А.А. Виртуальная реальность как когнитивный и социокультурный феномен: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.01 / А.А. Бодров. – Самара, 2007. – 293 с. – С. 18

¹²⁰ Бодров А.А. Виртуальная реальность как когнитивный и социокультурный феномен: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.01 / А.А. Бодров. – Самара, 2007. – с. 47

¹²¹ Бондаренко Т.А. Виртуальная реальность в современной социальной ситуации: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.11 / Т.А. Бондаренко. – Ростов-на-Дону, 2007. – 326 с. – С. 72

ский, не-реальный характер: «виртуальная реальность <...> являясь по существу символической, искусственной, одновременно выступает составной частью объективной реальности, в рамках которой она формируется и существует»¹²². Выделяя динамичность и изменчивость как сущностные виртуальной реальности, Бондаренко Т.А. отмечает, что виртуальная реальность, взаимодействуя с обществом, приводит к принципиальным культурным трансформациям внутри социальной реальности.

Т.А. Кирик выделяет значительную роль человека как актора виртуальной реальности, с ее точки зрения она «непосредственно связана с деятельностью сознания субъекта; возникает благодаря взаимодействию человека с какой-либо другой реальностью, внешней по отношению к нему; требует для своего существования носителей, и прежде всего человека»¹²³. Исследователь выделяет также следующие свойства виртуальной реальности: порождаемость, понимаемая как ограниченность виртуальной реальности своими носителями, актуальность и интерактивность, являющиеся отличительными свойствами виртуальной реальности, автономности, т.е. наличия своего пространства-времени. Для интерактивности «свойственна ответная реакция в режиме реального времени, принятая субъектом, инициировавшим процесс»¹²⁴. Отечественный исследователь Юхвид А.В. также отмечает интерактивность как немаловажное свойство виртуальной реальности, отмечает особую роль компьютерных технологий, «поскольку именно через них осуществляется ее выход на социальную практику - государственную, военную, образовательную, научную, медицинскую, производственную, энергетическую, банковскую,

¹²² Там же, с. 112

¹²³ Кирик Т.А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.01 / Т.А. Кирик. – Омск, 2004. – С. 25

¹²⁴ Там же, с. 87

биржевую, коммуникационную, конструкторскую, архитектурную, презентационную, развлекательную и др.»¹²⁵. Исходя из этого, исследователь разрабатывает междисциплинарное направление виртуологии, объектом исследования которого являются «виртуальные процессы и структуры, а предметом исследования – компьютерные виртуальные технологии как новый техносоциальный феномен, определяющий основной инновационный вектор развития современного общества»¹²⁶.

Елхова О.И. отмечает порожденность виртуального пространства человеческим впечатлением о пребывании в ином пространстве-времени. Исходя из этого, виртуальная реальность «продуцируется взаимодействием субъекта с искусственно созданной внешней средой. Виртуализация, т.е. возникновение и существование виртуальной реальности, представляет собой процесс замещения реальности ее симуляционным образом, смоделированным современными техническими средствами»¹²⁷. Проблему множества трактовок виртуального исследования объясняет наличием субъективных составляющих, онтологически встроенных в виртуальную реальность. Также Елхова О.И. обозначает особую роль мифологических черт пространства виртуальной реальности, что позволяет говорить о нарративе напряжения, положенном в основание виртуального пространства. Выделяются автором следующие аспекты виртуального бытия: «компьютерно-техническая виртуальная реальность, психологическая виртуальная реальность, эстетическая виртуальная реальность, социальная виртуальная реальность, виртуальная реальность как «недород бытия», виртуальная реальность как результат превращения, виртуальное как бытие в небытии, виртуальное как уровень небытия в бытии, виртуальное как подмена одного типа бытия другим, виртуальная реальность диалога»¹²⁸.

¹²⁵ Юхвид А.В. Компьютерные виртуальные технологии как новый техно-социальный феномен (социально-философский анализ): дис. ... докт. филос. наук: 09.00.11 / А.В. Юхвид. – Москва, 2013. – С. 49

¹²⁶ Юхвид А. В. Компьютерные виртуальные технологии в современной науке // Научно-исследовательские исследования. 2014. №2014. – С. 160

¹²⁷ Елхова О.И. Онтологическое содержание виртуальной реальности: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.01 / О.И. Елхова. – Уфа, 2011. – С. 38

¹²⁸ Там же, С. 89

Особенный интерес вызывают исследования социальной виртуальной реальности: Елхова О.И., проанализировав различные концепции, приходит к выводу о симулятивности социальной виртуальной реальности, что она «даже и не предполагает реальных действий или преобразований, для ее существования вполне достаточно их симуляции. Под процессом виртуализации общества полагается процесс симуляции социальной реальности, обусловленный особенностями современного общественного развития»¹²⁹.

Особым взглядом на понятие виртуального является параллаксная онтология С. Жижека, основанная на идеях К. Маркса, Г. Гегеля, Ж. Лакана. Центральной для всех его рассуждений является идея разрыва. Именно разрыв обеспечивает возможность того, что Жижек называет параллаксным видением, т.е. видением, которое обеспечивает изменение положения предмета вследствие изменения взгляда наблюдателя¹³⁰. Онтология разрыва означает, что наша реальность неоднородна, что в центре ее уже всегда лежит раскол. Социальное содержит в себе некий основополагающий разрыв, антагонизм, который не может быть разрешен. Подобный антагонизм обнаруживается и в контексте вопроса о виртуальном. В работе «Реальность Виртуального» Жижек рассматривает понятие виртуального через оптику лакановской триады «Символическое-Реальное-Воображаемое». Он говорит о том, что «идея виртуальной реальности банальна... По моему мнению, намного интереснее для осмысления реальность виртуального. Виртуальность – это очень конкретная вещь. Но в то же время в целом это ничто»¹³¹.

С. Жижек определяет виртуальность как конкретность, но в то же время отмечает ее как особый статус реального. Продолжая это рассуждение, он выделяет другие порядки Виртуального, которые производят эффект в нашей реальности: воображаемая, символическая и реальная. Самый проблематичный

¹²⁹ Там же, с. 103

¹³⁰ Жижек С. Устройство разрыва. Параллаксное видение. – М.: Европа, 2008. – С. 245.

¹³¹ Жижек С. Реальность виртуального: выступление 11 декабря 2003 г. в Лондоне [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.youtube.com/watch?v=JKu_WUgyu3Y (Дата обращения: 05.12.2021).

регистр виртуальности для Жижека – реальная виртуальность – но именно он и задает для нас онтологию разрыва. Наше символическое поле уже изначально искривлено и, чтобы объяснить это, нам и нужна отсылка к некому Реальному в лакановской трактовке этого понятия: «Для Лакана Реальное – это «отклонение», черная дыра, распознаваемая только благодаря своему эффекту только благодаря тому, что она искривляет психическое пространство, изгибает линию психических процессов. Реальное – это не Вещь, а разрыв, который лежит на нашем пути к ней, «скала» антагонизма, которая искажает наше видение воспринимаемого объекта, создавая частную, пристрастную перспективу»¹³². С. Жижек, таким образом, возвращает к идее виртуальности как возможности, причем такой, которая может опережать действительность; такой реальности, которой может даже не существовать в текущем моменте. К примеру, понятие современности виртуально – реальны лишь частные ее модели, которые могут опережать представления о современности. Новым в этом рассуждении является рассмотрение виртуального с психоаналитических позиций: онтологизация некоей виртуальности возможна в силу изначального искривления пространства, существовании некоторого зазора, которому необходима отсылка чему-то символическому. Виртуальная реальность отражает социальную реальность в том смысле, что представляет ее абстрактную модель, отсылающую на существование социальной реальности. С. Жижек объясняет это на примерах аттракторов в физике: «у вас есть небольшие кусочки железа, вы бросаете их вокруг магнитного поля, они рассеиваются, по определенной форме, бесконечно приближаясь к ней, но эта форма, конечно, не существует сама по себе. Это всего лишь то, что вы можете абстрагировать, выделить из того, как рассеялись маленькие кусочки железа, вот в чем идея этого вирту-

¹³² Жижек С. Кукла и карлик: христианство между ересью и бунтом. – М.: Европа, 2009. – С. 236.

ального реального. Это форма, она реальна в данной области, но она не существует сама по себе, она – просто абстрактная форма, которая структурирует расположение актуально существующих элементов вокруг нее»¹³³.

Онтология виртуальности находит свое отражение в бытии самого субъекта в современном мире. Основная черта символического порядка состоит в том, что это не только инструмент или средство коммуникации, но и то, что децентрирует субъект. Раздвоение либо растрояние личности – это не размежевание двух-трех сущностей, содержаний, а отделение сущности от ничего, идентификационного признака от пустоты¹³⁴. Человеческое измерение определяет присутствие экрана, рамы, через которую он сообщается со сверхчувственной виртуальной вселенной. Таким образом, изначально в структуре субъекта находится фундаментальная виртуальность. Функционирование господствующего означающего также зависит от этой фундаментальной виртуальности¹³⁵. Социально-экономические, культурные и медийные преобразования, связанные с развитием капитализма, урбанизацией, развитием различных видов коммуникаций, технологий, характеризуются многообразными эффектами отчуждения и децентрации, становятся той генерирующей сеткой, которая структурирует психику индивида, воссоздавая на микроуровне механизмы функционирования социальной тотальности.

Обращает внимание С. Жижек и на симулятивный характер виртуальности: «Реальность переживается как реальность, но таковой не является»¹³⁶. Он утверждает, что виртуальная реальность симулируется с помощью сходства, симулирует нечто несуществующее само по себе¹³⁷. Исчезновение реальности происходит не только в виртуальной реальности, генерируемой компьютером,

¹³³ Жижек С. Реальность виртуального: выступление 11 декабря 2003 г. в Лондоне [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.youtube.com/watch?v=JKu_WUgyu3Y (Дата обращения: 05.12.2021).

¹³⁴ Жижек С. Чума фантазий, 2-е изд., стереотипное / Пер. с англ. – Харьков.: изд-во «гуманитарный центр», 2017. – С. 242.

¹³⁵ Dean J. Blog Theory. Feedback and Capture in the Circuits of Drive. – Polity, 2010. – P. 7.

¹³⁶ Жижек С. Добро пожаловать в пустыню реального. – М.: Фонд Прагматика культуры, 2002. – С. 87.

¹³⁷ Жижек С. Чума фантазий, 2-е изд., стереотипное / Пер. с англ. – Харьков.: изд-во «гуманитарный центр», 2017. – С. 243

но и на более элементарном уровне – благодаря усилению «гиперреализма» образов, которыми общество обеспечивают СМИ. Таким образом, понятие виртуальности для С. Жижека рассматривается онтологически, и двойственный характер понимается как некая реальность, воспринимаемая на экране интерфейса, так и чистое исчисление компьютера, не наблюдаемое нами. Жижек анализирует виртуальность через онтологию разрыва, говоря о непосредственной виртуальности мира как об абстрактной модели, отсылающей к существованию социальной реальности. Исходя из его рассуждений можно сделать вывод о том, что виртуальная реальность является не столько «еще одной реальностью», сколько логическим продолжением, альтер-эго реальности¹³⁸, но в виртуальном пространстве.

Итак, мы понимаем, что виртуальность является не только техническим термином, но и носит онтологический характер, отображая некую потенциальность, не-реальность, потусторонность. «Виртуальными» можно называть социальные институты и механизмы, которые наличествуют в социальной реальности, но не имеют материального воплощения, являясь конвенциональными. Вместе с тем, виртуальность проявляется и как особенный регистр реальности, созданный специализированными информационно-технологическими средствами, как например Интернет, который является децентрализованной сетью, существующей лишь в рамках экранов телефонов и компьютеров. Виртуальная реальность становится еще одним регистром реальности, воплощенным в информационно-технологических средствах, поэтому можно говорить о его симулятивности, а также о формировании некоего пространства, на котором виртуальные объекты взаимодействуют (например, пространство социальных сетей или видеоигр), а также наличия некоего времени, т.к. процессы виртуального взаимодействия обладают темпоральностью. Человек, находясь в виртуальной реальности, коммуницирует с другими людьми и субъектами

¹³⁸ Там же, С. 244

социальной реальности на качественно новом уровне, т.к. не существует никаких пространственных и временных преград, которые свойственны действительной реальности общества. Таким образом, создается ощущение, что человек связан с другими людьми сильнее, чем раньше, однако возникает риск отчужденности от действительного социального бытия, более того – виртуальное и социальное бытие смешиваются, граница между ними истончается с каждым новым цифровым продуктом. Отсюда можно говорить о некоей **виртуальной реальности** как о типе реальности, модифицируемой человеком, имеющий информационно-техническую и социокультурные формы проявления, характеризующаяся следующими чертами: 1) симулятивность; 2) когнитивная отчужденность от социального бытия; 3) интерактивная включенность в особое виртуальное пространство-время; 4) коммуникативность. Виртуальная реальность, в силу своей абстрагированности и симулятивности, смыкается здесь с понятием игры, о котором речь пойдет дальше.

Выводы. Концептуализация терминов «социальная реальность» и «виртуальная реальность» позволяет понять нам следующее. Понимание социальной реальности в западноевропейской философии формировалось на основе перехода от теоцентрического к социоцентрическому пониманию общественных институтов и динамики. Одно из важнейших мест среди таких концепций занимает концепция К. Маркса и Ф. Энгельса, предложивших анализ социальной реальности с диалектико-материалистических позиций, рассматривая ее как исторически обусловленную систему производственных сил, производственных отношений, общественного сознания. В XX веке появляется традиция, связанная с антропологическим и лингвистическим поворотами в философии, в рамках которой можно выделить экзистенциальные, постмодернистские и структуралистские подходы. Объединяя эти подходы, можно сказать, что они рассматривают социальную реальность как дискурсивную систему отношений между людьми, виртуальную по своей сущности, включающую в себя языковые игры и практики, сосредоточенные на экзистенциальном пере-

живании человеком социальной реальности. Таким образом, мы видим в европейской традиции как материально-механистическое понимание социальной реальности, рассматривающее ее как совокупность производственных отношений и технологического развития общества, на основе которых формируются уже общественные отношения, так и дискурсивно-экзистенциальное понимание, рассматривающее социальную реальность как символическую реальность, совокупность языковых практик, возникающих между субъектами. Сама социальная реальность определяется нами как тип реальности, формирующейся в процессе общественно-антропологического развития, содержащий социальные институты, социальные процессы, социальные субъекты. Бытие социальной реальности раскрывается в технологической, экономической, политической, правовой, культурной, социальной сферах, пронизанных дискурсивными практиками.

Виртуальность является фундаментальным понятием, приобретаем технико-технологический аспект с 70-х годов XX века, однако виртуальный мир компьютера – это всего лишь усовершенствование уже созданной человеком виртуальной реальности. Само же понятие виртуальности понимается как некая возможность, что отчетливо видно в работах различных исследователей. Можно говорить о некоей изначальной виртуальности окружающей действительности. Виртуальная реальность является моделью, символическим выражением воображаемого порядка социальной реальности, которая, в свою очередь, порождена общественно-экономическим развитием. Поэтому мы можем говорить о виртуальной реальности не только как о технологически порожденной экранной культуре, но и как об онтологической структуре, в которой обнаруживает себя человек. Рассматриваемая сквозь призму психологизма, виртуальная реальность понимается как особое психическое бытие, воспринимаемое как полноценная реальность, но вместе с тем имеющая симулятивный характер, отсылающий к изначальному онтологическому разрыву между реальным, недоступным к восприятию, и символическим порядками. Таким образом, виртуальная реальность – тип реальности, модифицируемой человеком,

имеющий информационно-техническую и социокультурные формы проявления, характеризующаяся следующими чертами: 1) симулятивность; 2) когнитивная отчужденность от социального бытия; 3) интерактивная включенность в особое виртуальное пространство-время; 4) коммуникативность. Виртуальная и социальная реальность диалектически друг с другом связаны: социальная реальность обладает внутренней виртуальностью, кроме того, виртуальная реальность порождается средствами, созданными в развитии социальной реальности; эти средства и сама виртуальная реальность оказывают обратное воздействие на социальную реальность, медиатизируя ее.

1.2. Игра и видеоигра как социокультурные феномены

Установление точной дефиниции «игра» является затруднительным в силу того, что, несмотря на уже давнее существование явления, само определение изменяется и трактуется в зависимости от времени исследования и смыслов, которые в него вкладывают исследователи. К определению понятия игры мы подойдем с позиций философско-культурного подхода, главным для которого является культурная составляющая игры, ее влияние на культуру. Данный подход раскрывается в работах Й. Хейзинги, Р. Кайуа, О. Финка и Х-Г. Гадамера. Для Хейзинги игра – «необходимый способ социальной жизни, то, что поддерживает идеал, в свою очередь определяющий духовную культуру эпохи»¹³⁹. Иными словами, игра – это естественное поведение индивидов, способ организации человеческой деятельности. Потребность в игре возникла у древнего человека рано и не связана с чем-то продуктивным, так как «становится настоящей лишь постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия»¹⁴⁰. Описывая преэмергентность феномена игры и животного мира, Хейзинга делает вывод о том, что она была создана до людей, а значит, и предшествует культуре людей. Отсюда выводится самая важная мысль книги «Человек играющий», что игра не только неотъемлемая, но и

¹³⁹ Хейзинга Й. *Homo ludens. Человек играющий.* – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – С. 30.

¹⁴⁰ Там же. С. 31.

определяющая часть культуры, почти все в человеческом бытии пронизано игрой. С точки зрения Й. Хейзинги, под игрой мы можем понимать «такую настоящую, свободную деятельность, которая не связана с практическими результатами или не ставит перед собой материальной цели»¹⁴¹. Одним из важнейших признаков игры является наличие собственного пространства-времени («магического круга»), которые отделены от пространства-времени игрового мира. Также игра отделяет себя от реальности с помощью определенных знаков и дресс-кода. Дадим подробную характеристику каждому из выделенных им признаков.

Прежде всего стоит остановиться на таком признаке игры, как ее инореальность – «игра не есть обыденная, настоящая жизнь»¹⁴². Человек, играя в игру, отстраняется от одной реальности и строит вокруг себя новую, которая разительно отличается от его реальности (хотя, конечно, порождена ей). Причем в этой новой реальности он может как заниматься чем-то отличным от своей привычной деятельности, так и моделировать ее. Однако игра не подменяет собой реальность, вопреки обычным представлениям, а как бы «надставляет» над обычной действительностью реальность иного порядка, инореальность. И такой реальностью может быть и футбольный матч, и игра в шахматы, и прохождение новой компьютерной игры. Причем последние справляются с моделированием инореальности на порядок лучше своих игровых предшественников, потому что влияет на основные каналы человеческого восприятия сразу, а не по отдельности. Исходя из этого, будем утверждать, что игры изначально считаются другой реальностью, виртуальной (не-реальной) по отношению к человеку, видеоигры позволяют усилить данный эффект, виртуализируя саму игровую реальность, однако эту мысль мы раскроем позднее.

Из тезиса о том, что игра – это инореальность, вырастает признак наличия определенного игрового пространства-времени. В подтверждение этой мысли Й. Хейзинга говорит, что игра «обособляется от действительности

¹⁴¹ Там же, С. 35

¹⁴² Там же. С. 32.

жизни местом и продолжительностью». Шахматная доска, футбольный стадион, покерный стол, внутренний мир видеоигры – это те самые иные игровые пространства. Даже играя в классики, дети расчерчивают определенную площадку, потому что «всякая игра протекает в заранее обозначенном игровом пространстве – материальном или мыслимом»¹⁴³. Игровое время также проявляется определенным образом. Все матчи и спортивные игры, и даже игры детей ограничены определенным временем: футбольный матч длится 90 минут, детские салочки – до тех пор, пока не поймают последнего, видеоигра – до завершения игровой сессии. Словом, любая игра заканчивается либо по истечении определенного времени, либо по достижении заранее обговоренной цели игры.

Один из самых главных признаков игр – ее свобода: «игра свободна, она есть свобода»¹⁴⁴. Наиважнейшим элементом любой игры является ее свобода: к участию в игре нельзя принудить человека, заключить его без его воли в определенное пространство и время, подчинить строгим правилам. Суть игры в ее добровольности: если человек не хочет принимать участия в игре, никто не может его заставить. Свободность игры является еще и экзистенциально важным признаком: человек максимально комфортно чувствует себя только тогда, когда свободен. Однако вместе с осознанием игры как свободной деятельности стоит и еще один признак – определенные строгие правила. Само по себе участие в игре добровольное, но как только человек заключает себя в игровую инореальность, он обязан подчиняться строгим правилам самой игры. Важен факт подчинения правилам потому, что они очерчивают и формируют инобытие игры также, как и особое пространство-время: «Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. <...> Правила игры бесспорны и обязательны, они не подлежат никакому сомнению... Стоит лишь отойти от правил, и мир игры тотчас же рушится. Никакой

¹⁴³ Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – С. 33.

¹⁴⁴ Там же. С. 35.

игры больше нет»¹⁴⁵. Таким образом, входя в пространство игры, человек добровольно принимает его правила, связывая себя с игроками неким негласным или формальным договором, что создает внутри этого пространства свою социальность в виде связей и интеракций между игроками. «Отказываясь от игры, он разоблачает относительность и хрупкость того мира игры, в котором он временно находился вместе с другими»¹⁴⁶.

И последний элемент игры, который необходимо подвергнуть анализу – это отсутствие практического результата или какой-либо материальной выгоды. Й. Хейзинга утверждает, что игра «стоит вне процесса <...> удовлетворения нужд и страстей. Она прерывает этот процесс»¹⁴⁷. Человек играет в первую очередь не ради получения какой-то выгоды, потому что «игра не есть какая-либо задача»¹⁴⁸. Игра несет в себе социальные, эстетическую функции, но не практическую в силу того, что в своей сущности направлена на сам процесс. Когда игра выходит за пределы этого процесса – становится профессиональной как футбол, к примеру – она перестает быть игрой для игроков внутри нее (для них она – труд и способ заработка в первую очередь), но остается игрой для зрителей, которые интерпассивно «играют» в футбол, наблюдая за ним. Однако это вовсе не означает, что игра является чем-то несерьезным, игре вообще сложно противопоставить понятие «серьезность», так как игра с легкостью включает в себя серьезность, и может быть серьезной.

Завершив анализ понятия «игра», стоит перейти еще к одному важному вопросу: как ведет себя человек играющий в игре? *Homo ludens*, как его называет Хейзинга, тесно взаимосвязан с игрой и взаимодействует с миром через нее, что демонстрируется через наличие игрового начала в культуре: «Культура возникает в форме игры, культура изначально разыгрывается»¹⁴⁹. Именно

¹⁴⁵ Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – С. 39.

¹⁴⁶ Там же. С. 40.

¹⁴⁷ Там же. С. 38.

¹⁴⁸ Там же. С. 44.

¹⁴⁹ Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – С. 45.

поэтому мы можем констатировать существование такого феномена, как человек играющий: через игру человек учится чему-то новому, оттачивает определенные навыки. Такой подход позволяет нам рассмотреть человека и культуру в контексте игры.

Еще с первобытных времен человек находился в игровом пространстве: люди, подобно животным, обучались навыкам охоты через игру. В настоящее время мы можем отметить, что дети в семьях играют в «дочки-матери», проецируя родительские отношения на себя и создавая игровую инореальность для обучения навыкам семейных отношений. Также дети играют в догонялки, что может являться дальним отражением тренировок для охотников. Если обратить внимание на поведение человека во время священных обрядов, то можно увидеть: люди собираются в определенном месте (священном круге) в определенное время, в определенных костюмах совершают действия, отличные от привычной деятельности, создают реальность, отличную от обыденной – призывают духов, тотемов и проч. Налицо деятельность человека играющего. Более подробно этот процесс рассматривает Хейзинга. Он выделяет игровые моменты в следующих сферах человеческой деятельности: суд, философия, война, религиозные обряды, музыка, театр, литература. Словом, везде, где есть культурная составляющая, наличествует и игровая.

Все вышеперечисленное совсем не означает, что культура и свойственная человеку игровая деятельность лишаются серьезности в силу своего игрового характера. Человек играющий, находясь в игре, моделирует определенные социальные отношения и подчиняется строгим правилам. Игровая форма выбирается лишь потому, что является наиболее легкой для восприятия: игра воспринимается как инореальность, а также прерывает привычную обыденную деятельность, служит для отдохновения. Именно поэтому человек играющий становится более «эффективным». Современные исследования игр, а также стремительно развивающийся процесс игрофикации – введения в обыденную жизнь игровых компонентов – только подтверждают это.

Таким образом, мы можем утверждать, что с помощью игры человек, согласно концепции Хейзинги, формирует культуру и изменяет свой окружающий мир. Сама же игра представляет собой сложную деятельность, наделенную определенными признаками: свобода, ненаправленность на создание материальных благ или извлечение выгоды, отрыв от реальности – игра является не частью обычной реальности, а инореальностью, протекающей в определенном, заранее установленном времени-пространстве, наличие строгих правил, наказание за нарушение которых – изгнание. Игра несет сильную культуuroобразующую функцию, культура разыгрывается через игру.

Концепцию Й. Хейзинги раскрывает и дополняет работа Р. Кайуа «Игры и люди». Для Р. Кайуа игра «несет с собой атмосферу отдыха или развлечения..., успокаивает и забавляет..., противостоит серьезности этой жизни и оттого считается чем-то легкомысленным»¹⁵⁰. Таким образом, философ противопоставляет продуктивную деятельность и реальность с игрой, так как она обозначает не только деятельность, но и некоторое отдельное пространство, «набор фигур, символов или орудий, необходимых для этой деятельности»¹⁵¹. Автор отмечает, что игра является одной из важнейших культурно развивающих и морально воспитывающих человека движущих сил. Так же, как и Й. Хейзинга, он выделяет следующие деятельностные черты игры: 1) свобода; 2) неопределенность исхода (нельзя предугадать итоговый результат и предопределить развитие); 3) непроизводительность; 4) регулярность; 5) фиктивность (создание второй реальности, противопоставленной обычной жизни). Полемизуя с Й. Хейзингой, сосредоточившим анализ лишь на соревновательных играх, Р. Кайуа предлагает собственную классификацию и выделяет следующие типы игр:

¹⁵⁰ Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007. – С. 8.

¹⁵¹ Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007. – С. 9.

- 1) Agon – совокупность игр, представляющих собой «состязание, то есть борьбу, где искусственно создается равенство шансов и противники сталкиваются друг с другом в идеальных условиях, обеспечивающих точную и неоспоримую оценку одержанной победы»¹⁵² (футбол, шахматы, бокс);
- 2) Alea – игра, которая «отмечает и выявляет собой милость судьбы... отрицает труд, терпение, ловкость, квалификацию»¹⁵³ – словом, все азартные игры;
- 3) Mimicry – игра, предполагающая принятие «некоего замкнутого, условного и в некоторых отношениях фиктивного мирка. Игра... заключается в том, чтобы самому стать иллюзорным персонажем и вести себя соответствующим образом» (ролевые игры, театр);
- 4) Pinx – игры, в которых «игрок на миг нарушает стабильность своего восприятия и приводит свое сознание в состояние какой-то сладкой паники»¹⁵⁴ (карусели, вальс, лыжи).

Для более точного обозначения Р. Кайуа вводит также два маркера: *paidia*, означающий веселье, вольность, шалости и импровизацию, спонтанное играние, и *ludus*, который представляет собой игру по строгим установленным правилам. Таким образом, складывается более точная классификация игр, позволяющая рассматривать разные примеры, не сосредотачиваясь лишь на соревновательности. Далее Р. Кайуа отмечает непосредственно социальный характер игры, потому что она быстро наскучит играющему без зрителей, поэтому для игр необходимы внутренние тонко налаженные структуры, которые институализируют их, делая, казалось бы, несерьезную деятельность более серьезной и осмысленной. Обозначая основы социологии игр, Р. Кайуа подчеркивает, что природа игр, ее метафизическая сущность является неизменной, в то время как трансформируется лишь культурное и социальное наполнение.

¹⁵² Там же, С. 40.

¹⁵³ Там же, С. 43.

¹⁵⁴ Там же, С. 100.

Игры следуют за культурой, отражая ее «понарошку», но вместе с тем и оказывают на нее значительное влияние – «игра в «Монополию» воспроизводит функционирование капитализма – она не приходит ему на смену»¹⁵⁵. Отсюда видно, что игры метафизически схватывают общие формы развития социальной реальности, упрощая их, но вместе с тем показывая их сущность. В играх можно ретроспективно ухватить уже существовавшие институты и правила благодаря строгой ограниченности их пространства, в котором правила действуют безраздельно, не встречая сопротивления.

Таким образом, Кайуа, дополняя уже существовавшие концепции, показал, что игра выступает как средство формирования социальных институтов, так и для их преодоления и разрушения. Р. Кайуа также указывает, что игры могут не только существовать в четырех описанных формах, но также могут быть избыточными и недостаточными, в обоих случаях превращая игру в ее противоположность. Усматривая в развитии цивилизации игровое начало, Р. Кайуа выделяет хаотические (древнейшие цивилизации, в которых господствует *ilinx* и *timicru* как форма игры) и бухгалтерские (современные, в которых господствуют *alea* и *agon*; в западной культуре их доминирование началось уже с Античности) цивилизации.

О. Финк в работе «Основные феномены человеческого бытия» выстраивает экзистенциальную модель человеческого существования, в которой, ограниченная рождением – продуктом любви – и смертью, человеческая жизнь разворачивается в труде, власти и игре. Игра, с точки зрения Финка, «принадлежит к элементарным экзистенциальным актам человека, которые знакомы самому неразвитому самосознанию, и стало быть, всегда находятся в поле сознания»¹⁵⁶. Однако в отличие от труда и власти, которые разворачиваются в повседневной человеческой деятельности (труд необходим для выживания и пропитания, власть возникает, когда появляются люди, способные жить за

¹⁵⁵Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007. – С. 103.

¹⁵⁶ Финк О. Основные феномены человеческого бытия. – М.: Канон+, 2017. – С. 351.

счет чужого труда), игра не связана с будничной деятельностью, а, стало быть, останавливает цикл выживания и борьбы за признание, игра – «исключительный способ для себя-бытия... действие, практика общения с воображаемым»¹⁵⁷. За счет особой темпоральности игра ценна состоянием со-бытия «здесь и сейчас», дает человеку возможность на время уйти от реальности и погрузится в мир воображаемого, несущий человеку счастье и отдых, так как игра, отмечает Финк, не имеет цели, «ее цель и смысл в себе самой. Игра не ради будущего блаженства, она уже сама по себе «счастье»¹⁵⁸. Поэтому философ сравнивает игру с праздником, а праздник считает временем игры, отмечая, что мы ищем свободное время, потому что играем. На основании анализа его работы можно выделить следующие признаки игры:

- 1) магическое созидание видимости игрового мира (инореальность игры);
- 2) заморозка игрового сообщества;
- 3) идентификация зрителей игры с игроками;
- 4) возможность к самосозерцанию человеческого бытия;
- 5) дорациональная осмысленность игры (игра является одним из первых способов познания окружающего мира);
- 6) символическая сила игры (вступая в игру, игроки оперируют некими символами, к примеру «палка обозначает меч»);
- 7) освобождение времени ввиду обратимости всех решений в игре и отвлеченности от реальности;
- 8) охватывание других феноменов бытия, отраженных в символической структуре игры.

О. Финк отмечает экзистенциальную важность игр для человека, утверждая, что игра возвышает человека над обыденностью, позволяет посмотреть на нее со стороны: «[Игра] вершится человеческим действием ... и представляет на учиненной ею идеальной сцене ... все феномены бытия, да вдобавок

¹⁵⁷ Там же, С. 355.

¹⁵⁸ Там же, С. 360.

самое себя». Не имея полезности и целесообразности, игра, тем не менее, позволяет человеку погрузиться в инобытие, отвлекая его от рутины, без игры – и досуга – человеческая жизнь превратилась бы в почти животное существование. О. Финк, таким образом, подчеркивает важность модуса инореальности для игры, однако игра – это не эскапизм, а трансформация реального мира, поскольку она не разворачивается только в голове, но изменяет символическое значение предметов: палки превращаются в мечи, горки – в драконов, куклы – в детей и т.д.

Х.Г. Гадамер в работе «Истина и метод» сравнивает игру с произведением искусства. Для него в игре «заложена ее собственная и даже священная серьезность»¹⁵⁹. Игра обычно противопоставляется понятию серьезности, однако мы видим, что ей свойственна имманентная серьезность: если для стороннего наблюдателя игра может казаться малозначимой, то для непосредственно играющего человека она может быть крайне серьезной. Игра – это структура: «Вопреки своей процессуальной ограниченности она выступает как значимое целое, которое, будучи таковым, может быть представлено повторно, а смысл ее доступен пониманию»¹⁶⁰. Игра связана с процессом погружения, она раскрывается полностью только тогда, когда «играющий в него [процесс] погружается»¹⁶¹. Анализируя семантику термина «игра» во внеигровом употреблении, Х.Г. Гадамер приходит к выводу о том, что «игра – это совершение движения как такового» и она не является предметом, объектом, противостоящим человеку, а наоборот, существует сама по себе. Говоря о целях игры, Х.Г. Гадамер отмечает, что ее цель состоит в процессе игры, а не в конкретных задачах игры. Игра всегда направлена на взаимодействие либо игрока с игрой, либо игроков друг с другом. Это заложено самой сутью игры как движения из стороны в сторону. Учитывая все это, можно сказать, что игра,

¹⁵⁹ Гадамер Х.Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. – М.: Прогресс, 1988. – С. 147.

¹⁶⁰ Гадамер Х.Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. – М.: Прогресс, 1988. – С. 163.

¹⁶¹ Там же, С. 148.

как и искусство, раскрывается только при наличии воспринимающих ее субъектов.

Подлинной сущностью игры Х.Г. Гадамер видит самоизображение – процесс, во время которого игра «обращается к зрителю посредством изображения, причем таким образом, что тот хотя и отделен противостоянием, включается в нее»¹⁶². Самоизображаясь, игра включает в себя не только игроков, но и зрителей посредством изображения, то есть ждет ответа и реакции от зрителя. Таким образом, с игрой взаимодействуют не играющие в нее люди. Мы видим, что игра – это со-бытие человека и предмета. Ни одна вещь не является сама по себе игрой, игра проявляется только во взаимодействии. Субъектом игры становится сама игра, а человек играющий – ее связующим звеном. Однако это никак не умаляет роли человека играющего, потому что игра репрезентируется, то есть проявляет сама себя, только через человека играющего и при его наличии в игре. При игрании крайне важное значение имеет подражание – оно несет познавательную функцию и функцию «примерки» социальных ролей: «Любовь детей к подражаниям <...> стремится не к скрыванию себя, а к изображению того, что изображается»¹⁶³. Иными словами, беря на себя роль, играющий не хочет, чтобы окружающие «узнали» его в образе, а хочет именно быть этим образом, т.е. принимает на себя игру с полной серьезностью. Познавательная функция заключается в узнавании образов – т.е. в том, что «познается большее, нежели было известно»¹⁶⁴.

Важное свойство игры, согласно Х.Г. Гадамеру, это темпоральность, т.е. временное состояние становления. Игра мыслится как процесс: «Вопреки своему идеальному единству обретает свой полный смысл только в процессуальности»¹⁶⁵. Игра существует в становлении и прекращает существовать, когда

¹⁶² Там же. С. 150.

¹⁶³ Гадамер Х.Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. – М.: Прогресс, 1988. – С. 157.

¹⁶⁴ Там же, С. 162.

¹⁶⁵ Там же, С. 165.

становление замирает. Здесь Х.Г. Гадамер сравнивает игру с театральной постановкой, которая существует только тогда, когда ее играют на сцене. Становление происходит «здесь и сейчас»: играя в игру, человек играющий переживает происходящие события не как мыслимые, а как бытийные, темпорально. Иными словами, человек мыслит не событиями игры, а события игры: «Если при воспоминании человек остается в своей повседневной реальности и как бы переносит в нее образы из прошлого, то при «разыгрывании» произведения, наоборот, повседневная реальность испаряется, а человек погружается в «играющую видимость» произведения как в непосредственную действительность»¹⁶⁶. Можно выделить следующие темпоральные свойства искусства: 1) существование в воспроизведении и становлении; 2) в событии принимают участие в конкретный момент, соответствующий современному участнику времени, иными словами – о событии не вспоминают, а переживают его сейчас.

Несмотря на сосредоточенность Х.Г. Гадамера на анализе игры, он исследует также и аспект человека играющего. Вовлеченность человека в игру возможна только в двух видах, согласно Х.Г. Гадамеру: игрок и зритель. Зритель – это человек, наблюдающий за игрой, в то время как игрок – это непосредственно человек играющий, т.е. тот, кто запускает процесс игrania, репрезентирует игру. Разница между ними важна для понимания феномена игры и ее герменевтического анализа. Зритель, как участник игры, взаимодействует с игрой с двух возможных позиций – позиции непосредственного зрителя и позиции наблюдателя. Зритель находится не «снаружи» игры, а внутри нее так же, как и игрок: «Замкнутое пространство мира игры здесь позволяет одной из стен упасть»¹⁶⁷, однако в отличие от игрока, не является активным участником игры. При этом игра может разворачиваться без зрителя вообще, однако с участием зрителя она превратится в зрелище: «Закрытость игры в себе и создает

¹⁶⁶ Там же, С. 166.

¹⁶⁷ Гадамер Х.Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. – М.: Прогресс, 1988. – С. 163.

ее открытость для зрителя»¹⁶⁸. Позиция наблюдателя несколько иная – он находится вне игры: «Примерно такую позицию стремится занимать ученый-естествоиспытатель по отношению к исследуемому объекту – в целях как можно большей «объективности»¹⁶⁹. Для наблюдателя игра – объект, он не участвует в процессе игры. Это открывает возможность для анализа определенных совокупностей предметов и обнаружения некоторых повторений и закономерностей в процессе игры. Для герменевтики как науки польза здесь заключается в ответе на вопрос: «Кому наиболее полно доступно понимание какого-либо явления или процесса?»».

Таким образом, культурно-философский подход видит в игре один из ключевых элементов человеческой культуры. Й. Хейзинга и Р. Кайуа усматривают в игре особый пласт культурной реальности, который возникает еще в древности и существует не только как самостоятельное явление, но и проявляется в неигровых, «серьезных», явлениях действительности. Р. Кайуа отмечает, что игры не являются основаниями человеческой культуры (как полагал Й. Хейзинга), но схватывают общие формы развития социальной реальности, упрощая их, но вместе с тем, показывая их сущность, т.е. симулируют реальность в игровой форме, а значит, через игровые механики можно описывать культуру. В играх можно ретроспективно ухватить уже существовавшие институты и правила благодаря строгой ограниченности их пространства – той ограниченности, о которой говорит Г. Гессе в романе «Игра в бисер»: игра выведена из реальности, что позволяет «консервировать» ее сущность. В этой ограниченности правила действуют безраздельно, не встречая сопротивления. Также исследователи, в том числе Х.Г. Гадамер, обращают внимание на игру как со-бытие игрока и наблюдателя: явление социальное и без зрителей быстро наскучит играющему, таким образом, для игр необходимы внутренние тонко налаженные структуры, которые институализируют их, делая, казалось бы, не-

¹⁶⁸ Там же. С. 165.

¹⁶⁹ Там же, с. 167

серьезную деятельность, более серьезной и осмысленной. Х.Г. Гадамер отмечает, что субъектом игры становится сама игра, а человек играющий – ее связующим звеном, благодаря которому игра получает свое становление; играя в игру, человек играющий переживает происходящие события не как мыслимые, а как бытийные, темпорально. О. Финк рассматривает игру как один из важнейших экзистенциалов в жизни человека, который играет роль отдохновения и ценен состоянием события «здесь и сейчас», дает человеку возможность на время уйти от реальности и погрузиться в мир воображаемого; игра для О. Финка не имеет цели, «ее цель и смысл в себе самой».

Подводя итог философско-культурному анализу игры, мы можем выделить следующие признаки игры как социально-культурного феномена: 1) добровольность; 2) внутренняя свобода при внешней ограниченности правилами; 3) неопределенность исхода; 4) наличие пространства-времени; 5) инореальность (виртуальность, фиктивность); 6) непроизводительность; 7) осмысленность. Игра является культурным и социальным феноменом: в ней разворачивается человеческая культура, диалектически при этом изменяя формы самой игры при сохранении ее сущности. Игра существует с человеком с первобытных времен, а развитие цивилизаций сопряжено с параллельным развитием и усложнением игр, в которые они играют – от шаманских плясок до абстрактных шахмат. Игра, таким образом, незримо присутствует в деятельности людей, формируя базовые привычки и рефлексy. В социальном смысле игра раскрывается как сложный феномен, направленный на совместную интеракцию и социализацию людей, однако в отличие от других видов деятельности, интеракция и социализация являются внутренними целями и сущностью игр, в силу их непроизводительности. За счет наличия собственного пространства-времени, а также правил, носящих регулятивную функцию (и отражающих «правила» социального бытия человека), мы можем утверждать, что игра является социальной инореальностью, виртуальной абстракцией реального мира. Исходя из того, что игра и игровые механики существуют с человеком с древнейших времен, можно сказать, что процесс игрофикации как переноса

игровых механик в неигровые ситуации, проходит достаточно долго, однако в современном мире приобретает свою социально-философскую специфику, о которой мы поговорим в дальнейшем. Важным элементом этой специфики является существование феномена видеоигр, которые являются результатом эволюционного развития игр вообще.

Развернутый анализ видеоигр необходим, на наш взгляд, по нескольким причинам. Во-первых, видеоигры в современном мире являются уникальным медиа и средством развлечения, воплощающим игры как явление в рамках современной экранной культуры, занимающим все больше пространства в жизни современного человека. Во-вторых, видеоигры обладают имманентным набором механик, которые могут распространяться на социальную реальность человека. Термин «видеоигра» является широким и включает в себя как компьютерные, так и консольные, аркадные, портативные игры¹⁷⁰. Видеоигры можно рассматривать прежде всего с философских позиций, учитывая основные подходы к понятию «видеоигра», сформулированные при развитии так называемых *game studies* – гуманитарных исследований видеоигр. Сложность данного понятия состоит в том, что видеоигры представляют не только игровую деятельность, но и игровую историю, что породило в 1990-2000-х гг. два основных подхода – людологию и нарратологию. Ян Богост, известный исследователь видеоигр, сформулировал эту проблему следующим образом: «Игра является системой правил или разновидностью повествования?»¹⁷¹ Нарратологи Э. Орсет и Д. Мюррей понимают игру в первую очередь как кибертекст – тип гипертекста, который размещается в киберпространстве (в случае игры – в игровом), выраженный разными символами, но с единым образом, а также связанный между собой гиперссылками. Кибертекст – вид гипертекста, в котором читатель несет ответственность за сделанные выборы за счет системы

¹⁷⁰ Деникин А. В защиту видеоигр – сайт *Gamestudies* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/papers/denikin/#7a> (Дата обращения: 23.06.2021)

¹⁷¹ Богост Я. Бардак в видеоиграх // Философско-литературный журнал «Логос». – 2015. – №1 (103). – С. 85.

гиперссылок, которая закрывает одни варианты и открывает другие. Таким образом, под видеоиграми нарратологи понимали еще один способ повествования, наряду с кино, литературой и театром. Однако такой подход не претендовал на всеобъемлющее исследование игр, так как работал в своей основе только с играми, в которых есть сюжет. Более широким взглядом обладала людология, понимавшая игру как систему правил и игровых структур.

В результате развития людологии формируются два подхода к пониманию игровых систем: MDA и MSS. Для MDA-подхода, разработанного М. Лебланом, Р. Ханике и Р. Зубеком¹⁷², характерно разделение видеоигры на три типа сущностей: Механики – элементарные компоненты игры, из которых строится геймплей, выражаемый Динамиками – системами механик, Эстетика – внешняя форма воплощения Динамик. Таким образом, сущность игры в данном подходе состоит именно в игровой системе механик и динамик, нарратив в виде сюжета, музыки, графики играет более скромную роль. MDA-подход убедительно доказывает также, что одним из важнейших свойств видеоигр является интерактивность – возможность взаимодействовать с этими механиками и получение таким образом игрового опыта, о чем мы скажем позже.

Другой подход – SSM, подходящий для анализа современных игр, в которых комбинируются сложный нарратив и разнообразные механики. С точки зрения Т. Гриппа, автора этой модели, игру можно представить в виде трех структурных элементов: Система, состоящая из динамик и механик, представляющая ядро игры, История – нарратив, представленный элементарными частями истории (мизансцена) и системным взаимодействием этих частей (драма), Ментальная модель, возникающая на основе Системы и Истории. Ментальная модель выражает взаимодействие игрока и игровой среды путем создания аффордансов – элементарных ожиданий, с которыми начинает игрок

¹⁷² Hunicke R., LeBlanc M., Zubek R. MDA: a formal approach to game design and game research. – Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in game AI, Vol. 4, 2004. – PP. 176-182.

(красный цвет – опасность) и объединения их в схемы – систематическое взаимодействие, показывающее, как игрок должен реагировать на совокупность аффордансов.

Таким образом, мы понимаем, что с культурно-философской точки зрения видеоигры отличают от игр такие сущностные свойства, как интерактивность (взаимодействие между игроками по правилам), совмещенная с нарративностью, свойственной другим текстам (кино, театр, проч.). Продолжая этот анализ, российский исследователь видеоигр Александр Ветушинский в работе «Игродром» показывает историю и генеалогию развития видеоигр в связи с историей игр вообще. Исходя из теории медиа, согласно которой медиатехнологии являются главными субъектами истории¹⁷³, А. Ветушинский сравнивает технологические сдвиги в медиа с технологическими сдвигами в играх и выделяет следующие такие сдвиги: 1) телесные игры – простейшие игры, в которых нет дополнительных элементов и минимизировано действие разума; 2) настольные игры – принципиально созерцательные, выводящие игроков за пределы пространства, в котором непосредственно разворачивается игра, отражая телесные игры человека (подобно тому, как шахматы отражают войну, а игра города Ур – путешествие); 3) видеоигры – игры, в которых игрок максимально отдален от игрового пространства, потому что оно размещается теперь в цифровом мире – происходит отражение отражения, пространство игры живет не в воображении, но, благодаря современным технологиям, на экране компьютеров и телефонов.

Главной особенностью телесных игр А. Ветушинский считает «центральное положение тела играющего»¹⁷⁴: игрок взаимодействует с пространством посредством своего тела и специальных орудий (клюшки, мячи, проч.). Настольные игры создают позицию наблюдателя, выводя игрока из непосредственно игрового пространства: «участвуют лишь какие-то конкретные части

¹⁷³ Ветушинский А.С. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. – М.: Эксмо, 2021. – 272 с.

¹⁷⁴ Там же, С. 125.

[тела], как правило, это руки – именно они бросают кости, перемещают фигуры по доске»¹⁷⁵. Таким образом происходит кардинальный поворот в истории игр – появляются аналоговые игры, которые требуют не просто силы, но и интеллектуальных способностей, и в которых человек становится раздвоенным – он представлен и на доске, и вне ее. Переход к видеоиграм сопряжен с удвоением удвоения идентичности игрока: игрок теперь не только отстранен от игрового пространства, но и от своей аватары в нем. Игрок в видеоигры находится перед монитором, на который проецируется генерируемое кодом игры игровое пространство, с которым он взаимодействует либо с помощью цифровой аватары, либо опосредовано.

Такое развитие игр создало проблему «конца воображения», как обозначает ее А. Ветушинский: предыдущие типы игр требовали от человека додумывать игровой процесс, современные игры с их высокими технологиями и графикой не требуют такого, предоставляя готовую картинку, что ограничивает человека, с одной стороны, однако с другой позволяет создавать крайне разнообразные миры. Данной реальности свойственно особое, виртуальное, игровое пространство. Основная функция игр вообще – моделирование социальной инореальности – усиливается в видеоиграх. Это происходит за счет геймплея – компонента игры, отвечающего за взаимодействие игры и игрока¹⁷⁶. Основа геймплея – правило, выступающее в качестве необходимого ограничения, установленного предела возможных действий. Изучая механики игры, выстраивая определенные тактики и стратегии, игрок получает в качестве вознаграждения победу в игре или высокое положение в рейтинговой таблице¹⁷⁷.

Виртуальное пространство также обладает особым пространством-временем, которое формируется посредством сочетания графики и звука, игровой

¹⁷⁵ Ветушинский А.С. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. – М.: Эксмо, 2021. – С. 148.

¹⁷⁶ Rouse Richard. Game Design: Theory & Practice. – Los Rios Boulevard, Plano, Texas, USA: Wordware Publishing, 2004. – P. 40.

¹⁷⁷ Храпов С.А., Бибарсов Д.А. «Человек играющий» как социокультурная модальность «человека техногенного» // Вестник Калмыцкого университета. – 2020. – №1. – С. 116.

механики, сеттинга. Сеттинг – «это смысловое поле медиапродукта. Некий набор правил и установок, свойственных миру, моделируемому контентом»¹⁷⁸. Е.Л. Яковлева отмечает: «Игра нередко выполняет функции тренировки способностей, необходимых для реализации в серьезном деле, упражнения в самообладании»¹⁷⁹. Видеоигры реализуют функцию моделирования на совершенно новом уровне: благодаря техническим средствам – графике, движку, структуре уровней – в видеоиграх могут воплощаться различные миры – как реальные, так и вымышленные. Видеоигра, в отличие от реальной игры, обладает куда большим элементом погружения – играя в игру, человек, в зависимости от ее жанровой принадлежности, берет на себя роль определенного персонажа (в таких жанрах, как RPG – ролевые игры, шутер, Action и. т.д.) или целого государства (жанр стратегии или симулятора) и с помощью геймплейных механик погружается в виртуальное пространство игры, где и происходит основная его активность. Музыка, сценарий, кинематографичные вставки усиливают погружение за счет эффекта присутствия. Таким образом, перед человеком появляется реальность, схожая с его казуальной, но отличающаяся от нее – иными словами, виртуальная реальность.

Среди жанрового разнообразия компьютерных игр выделяются так называемые ролевые игры (RPG – Role-playing games) – как для одного игрока, так и для многих (MMORPG – Massive Multiplayer Online RPG). В них особенно сильно проявляется важное свойство социальности – наличия элементов общества. На это оказывает влияние тот факт, что перед такими играми стоит задача рассказывания истории о персонажах, находящихся в социуме. Здесь важно вспомнить следующие особенности игры как феномена. Во-первых, игре свойственно упрощение в изображении действительности, обусловленное развлекательной направленностью игры. В компьютерной игре мир предстает более простым, чем окружающая реальность играющего в нее человека.

¹⁷⁸ Сидоренко М.Г. Тенденции смыслообразования в современном медиаконтенте: обратный эффект Люцифера // Педагогика и психология образования. – 2012. – №4. – С. 91.

¹⁷⁹ Яковлева Е.Л. Игра – уникальный феномен культуры // Вестник ОГУ. – 2010. – № 7(113). – С. 153.

Ведь несмотря на сюжетную и нарративную сложность игры (чаще всего, такими являются игры жанра RPG Ведьмак, серия Elders Scrolls, Mass Effect и др. или игры серии Souls, сюжет в которых подается через описания предметов и мира, а не квесты), она не может отразить все то разнообразие и сложность окружающего мира, на развитие которого оказывают влияние различные законы, где идут разнообразные процессы и явления, устанавливаются, как мы отмечали в одной из статей, «сложные отношения между социальными системами и членами этих социальных систем»¹⁸⁰. Компьютерная игра, по нашему мнению, «это не только управление определенным персонажем и решение ряда задач, но и переживание чувств, состояний, мыслей, заложенных в игру создателями игры»¹⁸¹. Исходя из этого, игра как феномен, а также ролевые видеоигры являются упрощенными моделями социальной действительности и содержат такие базовые признаки социальности, как: 1) общность – внутри игры персонажи заключены в одно общее пространство; 2) коммуникация – один из основных методов взаимодействия в таких играх – это общение как игрока с игрой через NPC (Non playable character – персонаж, действия которого запрограммированы игрой), так и игрока с игроком (через внутриигровые чаты, голосовые каналы); 3) социально-ролевое поведение – каждый персонаж внутри игры играет-в-бытие, т.е. изображает определенную социальную роль с присущими ей стереотипами и паттернами поведения. Таким образом, феномен социальности занимает отдельное место внутри виртуального игрового пространства, и поэтому предлагаем такую трактовку термина **«виртуальное социальное пространство»** – это интегральный феномен, онтологически центрированный на виртуальной информационно-технологической реальности, характеризующийся базовыми признаками социальности (общность, комму-

¹⁸⁰ Храпов С.А., Бибарсов Д.А. «Человек играющий» как социокультурная модальность «человека техногенного» // Вестник Калмыцкого университета. – 2020. – №1. – С. 116.

¹⁸¹ Бибарсов Д.А. Экзистенциальный опыт в компьютерных играх (на примере «The Stanley Parable» и «Antichamber») // Каспий в эпоху цифровой экономики: Материалы Международного научно-практического форума (г. Астрахань). – Астрахань: издательский дом «Астраханский университет», 2019. – С. 256.

никация, социально-ролевое поведение). Объединяя признаки игры и признаки виртуального пространства, мы можем заключить, что **виртуальное пространство игры** – это определенный тип виртуальной реальности, порожденный человеческим сознанием и реализованный с помощью информационных технологий. Оно обладает такими признаками, как: 1) нахождение в особом пространстве-времени, 2) актуальность, т.е. существование в нынешнем моменте, 3) деятельностный характер – виртуальное пространство порождено деятельностью и является деятельностью, выраженной в геймплее; 4) наличие геймплея – набора определенных правил, программно ограничивающих пространство игры, с помощью которых осуществляется активность внутри пространства; 5) технологический характер – такая реальность задается с помощью информационных технологий. Таким образом, видеоигры, порожденные развитием игр вообще, формируют собственное пространство, в котором существуют различные социальные феномены, отражающие развитие социальной реальности.

Рассматривая видеоигры как часть истории информационного общества, стоит обозначить основные подходы к их анализу – исторический, экономический, культурологический, социально-психологический. Исторический рассматривает игру через призму таких свойств, как: «1) принадлежность к современной массовой культуре и системе массового культурного производства в виде индустрии компьютерных игр; 2) оригинальные эстетические свойства таких новых игр»¹⁸². Не углубляясь в историю видеоигр, отметим, что исследование их чисто с исторической точки зрения приведет скорее к простому перечислению основных вех на протяжении XX-XXI вв., чем к непосредственному анализу игры в контексте информационной культуры, поэтому необходимо рассматривать игру как с исторической, так и с культурологической точек зрения.

¹⁸² Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. – 2007. – №3. – С. 61.

Экономический анализ видеоигр подразумевает их осмысление как части большой индустрии, которая в современном мире становится все популярнее, а значит, влияет на формирование игрового вкуса и на представление о тех игровых механиках, которые в дальнейшем будут перенесены в социальную реальность. Популяризация видеоигр привила интерес к отдельным ее соревновательным механикам, а также к тому, что современная индустрия с ее жанровым разнообразием формирует отношение человека к игре, его игровые «вкусы», создает тот массив игровых навыков, который затем переносится в процессе игрофикации.

К XXI в. процесс глобализации включает в себя и глобализацию рынка видеоигр: так, национальные игровые индустрии начинают исчезать, на их место приходит стандартизированная индустрия. Например, в апреле 2016 г. аналитическим ресурсом Newzoo был обнародован доклад о глобальном рынке видеоигр, данные которого говорят о том, что объем американского игрового рынка составляет 99,6 млрд долларов. Издание также прогнозировало ежегодный рост этой отрасли на 6,6%, что привело к доходу в 118,6 млрд долларов США уже в 2019 г.¹⁸³ Глобальность рынка компьютерных игр проявляется еще в том, что в текущий момент любая игра может принять мировой масштаб. Важно отметить, что за последние несколько лет свою капитализацию увеличила игровая индустрия Китая: так, согласно последним исследованиям, китайская игровая индустрия оценивается в 61,44 млрд долларов США в 2023 году и, как ожидается, достигнет 88,74 млрд долларов США к 2028 году, а среднегодовой темп роста составит 7,63% в течение прогнозируемого периода (2023-2028 годы)¹⁸⁴. Такой рост может говорить нам о формировании альтернативного видеоигрового рынка, что косвенно указывает на деглобализационные тенденции в экономике, хотя сама индустрия остается все же глобальной.

¹⁸³ The Global Games Market Reaches \$99.6 Billion in 2016, Mobile Generating 37%. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://newzoo.com/insights/articles/globalgames-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37> (Дата обращения: 15.07.2022).

¹⁸⁴ Игровая индустрия – в Китае анализ размера и доли – тенденции роста и прогнозы (2023 – 2028) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.mordorintelligence.com/ru/industry-reports/chinese-gaming-industry> (Дата обращения: 22.02.2023).

Этому способствуют информационные технологии: благодаря сети Интернет, игру можно купить и скачать в любой точке мира, независимо от места создания. Важным фактором является также возможность онлайн-коммуникаций, особенно посредством смартфонов и иных мобильных девайсов, которые позволяют игровым компаниям, с одной стороны, локализовать свой продукт, а с другой – интернационализировать, т.е. распространить по всему миру. Так, в игровой индустрии мира, а также России, одним из основных драйверов роста рынка является увеличение количества игроков социальных игр¹⁸⁵. Также по сообщениям агентства Newzoo, в 2018 г. крупнейшим сегментом стали мобильные игры, занявшие 51% глобального игрового рынка. Это говорит о росте популярности мобильного гейминга (общая выручка составляет 70 млрд долларов США)¹⁸⁶, который также влияет на формирование вкусов потребителей к игровым.

Российский сектор видеоигровой индустрии обладает определенными специфическими чертами. К 2022 г. объем оборота российского видеоигрового рынка вырос до 158 млрд рублей¹⁸⁷, а по потреблению видеоигрового контента Россия вышла на 5-е место в мире. При этом, несмотря на такие высокие экономические показатели, игровая индустрия в России, во-первых, не выделена в качестве отдельной, относясь к субъектам производств мультимедиа, во-вторых, не урегулирована формально и не имеет адекватной нормативно-правовой базы. Говоря о современном состоянии видеоигровой индустрии, можно отметить следующее: эксперты отмечают, что в 2022 году объем мирового

¹⁸⁵ Рынок игр в России и мире, 2010-2016 гг. // JSON.TV – Аналитика ИКТ и Digital Media [Электронный источник]. – Режим доступа: https://json.tv/ict_telecom_analytics_view/rynok-igr-v-rossii-i-mire-2010-2016-gg-20141121113425 (Дата обращения: 20.08.2022).

¹⁸⁶ Глобальный обзор игровой индустрии: тренды, инсайты и прогнозы на 2021 год // Adindex – новости рекламы и маркетинга [Электронный источник]. – Режим доступа: <https://adindex.ru/news/researches/2019/01/25/230750.phtml> (Дата обращения: 25.08.2022).

¹⁸⁷ Облачный гейминг в 2021 году – Отчет компании «Технологии доверия» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.pwc.ru/ru/publications/cloud-gaming/gaming_2021.pdf (Дата обращения: 19.09.2022).

рынка видеоигр преодолел отметку в 200 млрд долларов¹⁸⁸, что превышает совокупный доход киноиндустрии почти в 3 раза¹⁸⁹. События пандемии COVID-19 оказали положительное влияние на рост популярности видеоигр. По данным аналитического центра Newzoo, в мире в 2022 г. насчитывается 3 млрд геймеров и прогнозируется рост до 3,5 млрд к 2025 г¹⁹⁰. И хотя эксперты прогнозируют снижение темпов развития игровой индустрии, можно говорить о том, что видеоигры к 20-м годам XXI века стали неотъемлемой частью как простого потребителя, так и рыночной системы.

Все это служит примером того, насколько крупной становится игровая индустрия. Для анализа игровой индустрии последнее десятилетие представляет особенный интерес еще и потому, что отмечается повсеместный рост интереса к компьютерным играм. Темпы развития мирового рынка видеоигр показывают, что эта часть современной экономики накапливает большой объем денежного капитала. Однако там, где появляется крупный капитал, появляются также и проблемы, связанные с его внедрением. Задача производителей – уменьшить свои издержки и увеличить прибыли – напрямую отражается на игровой индустрии: мы можем проследить рост «конвейерных» серий игр – одинаковых игровых продуктов, связанных одной историей и отчасти к части мало различающихся геймплейно (Assassin's Creed, Call of Duty). Такая производственная политика продиктована как сохраняющимся интересом игроков к играм с такими механиками, так и желанием увеличения прибыли путем сохранения постоянного интереса к игре через механики условной бесплатности (когда игра распространяется бесплатно, но есть внутриигровые покупки,

¹⁸⁸ Tech, Media, & Telecom (TMT) Predictions 2022 – Thematic Research, [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.globaldata.com/store/report/tmt-predictions-theme-analysis/#tab-table-of-contents> (Дата обращения: 06.10.2022).

¹⁸⁹ Motion Picture Association. THEME Report 2021 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2022/03/MPA-2021-THEME-Report-FINAL.pdf> (Дата обращения: 30.10.2022).

¹⁹⁰ The Games Market in 2022: The Year in Numbers – Newzoo [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://newzoo.com/resources/blog/the-games-market-in-2022-the-year-in-numbers> (дата обращения: 30.02.2023).

чаще всего косметические). Например, доходы условно бесплатной игры Fortnite с 2017 по 2020 г. составили больше 20 млрд долл.¹⁹¹. Также важной особенностью является и укрупнение игровых компаний. Такой беспрецедентный финансовый успех говорит о том, что игроки проявляют интерес к статусным аспектам внутри игры, будучи готовыми тратить деньги на «внутриигровую косметику». А значит, на наш взгляд, такие игроки могут способствовать переносу подобных механик в окружающую их социальную реальность.

Популярность и влияние видеоигр на жизнь человека можно объяснить рядом факторов: во-первых, видеоигры являются новым, уникальным средством развлечения, во многом за счет интерактивности, ощущения причастности, возможности построения новых социальных связей – словом, видеоигры становятся тем, что Ж. Бодрийяр описывал как гиперреальность, – виртуальной реальностью, более реальной, чем реальный мир. Дж. Макгонигал дает позитивную характеристику видеоигре как культурному явлению, говоря о том, что игра более красочна, ставит реализуемые, понятные цели, за преодоление которых получается вещественная (в рамках игрового мира) награда, реальность игры создает более крепкие социальные связи и помогает человеку ощутить себя частью большего, что, конечно же, позволяет раскрыть творческий потенциал любого человека¹⁹². Однако есть и другая сторона этого явления: будучи помещенной в рамки рыночной экономики, соответствующего общественного бытия и общественного сознания, игры становятся в первую очередь инструментом развлечения, что порождает второй фактор их популярности: в условиях экономики, основанной на потреблении и развлечении, видеоигры являются удачным капиталовложением, учитывая всемирный тренд на цифровизацию, в частности. Отсюда мы можем заключить, что видеоигровая индустрия оказывает не прямое влияние на дальнейшую игрофикацию всего

¹⁹¹ Выручка Fortnite может превышать \$20 млрд – App2Top [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://app2top.ru/news/vy-ruchka-fortnite-mozhet-prevy-shat-20-mlrd-212731.html> (Дата обращения: 21.12.2023).

¹⁹² Макгонигал Д. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – С. 156.

общества, формируя вкусы потребителя и являясь результатом развития игрового понимания окружающей действительности.

Анализируя игру с точки зрения культурологии, можно сказать, что такие игры становятся в современности отдельным видом искусства в силу того, что: 1) создаются творческой группой профессионалов; 2) имеют эстетическую ценность, выраженную в музыкальном и визуальном сопровождении; 3) наполнены смыслом, который закладывается нарративом. Сам же нарратив является логическим продолжением развития классического жанра драматургии – играм свойственна зачастую трехчастная композиция, обозначены герои и злодеи, сама игра – путешествие по одному/нескольким мирам в поисках чего-либо. Наиболее точно к такому описанию подходят игры жанра квест, Action, RPG. Использование пространственного нарратива: нарративное действие не может исключать чисто формальной задачи задать сюжетную арку, выделить действующих лиц, что может представить исследование компьютерных игры в свете анализа волшебной сказки В. Проппа¹⁹³. Эстетические и нарративные качества в совокупности, выраженные визуально, историчны и являются важным критерием коммерческой окупаемости игр.

Мы также можем отметить, что анализ видеоигры как единицы культуры требует всестороннего анализа как бытийного уровня игры, так и уровня игроков: исследователь, изучая человека играющего через призму культурного опыта, должен анализировать от культурного бытия игры в целом к бытию конкретного игрока. В.В. Савчук отмечает, что видеоигры становятся отдельной реальностью: «компьютерные и сетевые игры — «королевские ворота», но актуальнее — «портал» входа в медиареальность, в неустрашимую реальность играющих, число коих неотвратно растет»¹⁹⁴. Бытие этой реальности структурируется информационно-техническими средствами и раскрывается только при взаимодействии с игроком: виртуальное пространство игры разворачивается не только на экране, но и в воображении игрока, призывая его

¹⁹³ Пропп В. Морфология волшебной сказки. – М.: Лабиринт, 1998. – 512 с.

¹⁹⁴ Савчук В.В. Медиафилософия. Приступ реальности. — СПб: Издательство РХГА, 2013. – С. 299

включится в игру, захватывая его внимание. Таким образом, обосновывается существование игры не просто как нового медиа, но и мифической реальности, культурного феномена, потому что игры воздействуют на глубинные, «дорефлексивные желания человека, иницирующиеся архаическим пластом сознания, бессознательным»¹⁹⁵. На этой почве исследования видеоигр соприкасаются с психологией и изучением психологического мира игрока. С точки зрения влияния игры на психическое бытие проявляется диалектическая противоречивость этого феномена, которая заключается в следующем. Видеоигры известны тем, что развивают внимательность, способность к стратегическому мышлению, реакцию, концентрацию. Они способствуют также воспитанию духа соревновательности, бросая вызов человеку и требуя от него изучать механики и совершенствоваться. Также внутреннее наполнение игры выстраивается с помощью исторических, литературных образов, конфликтов как личностных, так и общественных, что способствует многогранному восприятию игры, игра становится более близкой к человеку и его культуре. Но, с другой стороны, в социо-психологическом направлении делается упор на то, что игры обладают аддиктивными последствиями, исследуются злоупотребления компьютерными играми и влияние таких аддикций на психическое состояние человека играющего. Риски аддикций произрастают не только из внешних факторов, но и из внутренней сущности видеоигры, раскрываемой через понятие внимания. Видеоигры требуют внимания человека, внимания, выраженного, по мнению геймдизайнера Сергея Буглака, в нажатии кнопки: стоит человеку начать нажимать кнопки в игре, она завлечет его обратной связью: «Кто познал цифровое удовольствие изнутри, тот невозвращенец; нельзя перестать видеть то, что увидел, нельзя вернуться назад»¹⁹⁶.

Вопрос об аддикциях исследовался еще в XX веке, однако уже в XXI веке были представлены симптомы и критерии выделения интернет-зависимости. Ученые выделяют следующие критерии: 1) чрезмерное использование,

¹⁹⁵ Там же, С. 303

¹⁹⁶ Савчук В.В. Медиафилософия. Приступ реальности. — СПб: Издательство РХГА, 2013. — С. 309

которое выражается в том, что человек теряет чувство времени, проводя его в Интернете, и игнорирует свою основную деятельность; 2) проявление таких симптомов отмены, как напряженность, гнев, возбуждение, когда блокируется доступ к Интернету; 3) толерантность – увеличение времени использования и усложнение используемой техники; 4) различные негативные последствия, которые выражаются в снижении производительности, а для учащихся – успеваемости, социальной изоляции, а так же конфликтах¹⁹⁷. Излишне долгое нахождение в игровом мире может привести к аддикции, которая называется Internet Game Disorder (IGD). К группе риска по такому заболеванию можно отнести, как отмечает Т.А. Наумова, «людей с низкой самооценкой, тревожных, склонных к депрессии, ощущающих свою незащищенность, одиноких или непонятых близкими, тяготящимися своей работой, учебой, социальным окружением»¹⁹⁸. К основным негативным последствиям можно отнести: 1) утрату чувства реального, заключающуюся в том, что двойственность бытия – игровое и реальное – влияет на сознание зависимого от игр человека, который может путать действительность с виртуальностью; 2) повышенную азартность и нервозность, создающие у игроков чувство, называемое «тильт» (tilt) – состояние потери контроля над игрой; 3) «замыкание» на игре: будучи сосредоточенным на игре, человек с расстройством утрачивает навыки реальной жизни, в том числе когнитивные; 4) социальную деградацию: человек, слишком увлеченный играми, ограничивает свои социальные контакты партнерами по игре, отдаляясь от реальных людей. Также к негативным последствиям можно отнести расстройства образа жизни (ненормированный сон, употребление пищи, и т. д.), пренебрежение личной гигиеной, физиологические проблемы¹⁹⁹. Такому пониманию противопоставлен критический анализ Соколова Е.С., который,

¹⁹⁷ Баева Л.В. Виртуализация жизненного пространства человека и проблемы интернет-игровой зависимости (IGD) // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2016. – №1 (11). – С. 15.

¹⁹⁸ Наумова Т.А. Образ «Я» интернет-зависимых и интернет-независимых социальных агентов в виртуальном пространстве: дис. ... канд. псих. наук: 19.00.05 / Т.А. Наумова – Ярославль, 2007. – С. 10.

¹⁹⁹ Егоров А.Ю. Современные представления об интернет-аддикциях и подходах к их коррекции // Медицинская психология в России. – 2015. – №4 – С. 2.

исследуя различные публицистически и научные источники о видеоиграх, констатирует ангажированность данных заявлений: «искушение виртуальным — и в публицистических, и в «научных» текстах — описывается как желание совершать невозможное, нарушать запреты, воплощать мечты о силе, могуществе и постоянном успехе»²⁰⁰. В публицистических и научных работах (чаще всего по психологии), компьютерные игры описываются с алармистских позиций, им приписываются свойства наркотика, обозначается их опасность особенно для молодого поколения. Такую критику Е.С. Соколов связывает с двойной защитой детства/от детства: «с одной стороны детское понимается как уязвимое и хрупкое, ... с другой ... используется для дискредитации любой «странности» в качестве несерьезного, недолговечного и несамостоятельного, нуждающегося в присмотре»²⁰¹. Выделяет исследователь и более глубокую, философскую причину, которая состоит в том, что виртуальный мир видеоигр притягательнее любой существовавшей формы эскапизма из-за интерактивности и визуальной составляющей. Е.С. Соколов обозначает это как «предательство «реального» мира»²⁰², вызывающее такую острую реакцию у общественных деятелей и исследователей.

Вывод. Игра является неотъемлемой частью человеческой культуры и осмысливается с различных позиций. Исходя из культурно-философского анализа, можно выделить следующие ее сущностные свойства: добровольность; внутренняя свобода при внешней ограниченности правилами; неопределенность исхода; наличие пространства-времени (темпоральность); инореальность (виртуальность, фиктивность); непроизводительность; осмысленность, а также внутренний творческого характера, нацеленный на процесс. Видеоигры же являются продолжением игр, но уже в рамках экрана, принимают

²⁰⁰ Соколов Е.С. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх / Логос. – 2015. – Т. 25, № 1(103). – С. 160.

²⁰¹ Соколов Е.С. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх / Логос. – 2015. – Т. 25, № 1(103). – С. 172

²⁰² Там же, С. 169

непосредственное участие в формировании виртуальной игрофикации современного социума, во-первых, как объект медиа, отражающий социальную реальность, во-вторых, встраивая игровые механики в поведение и принятие решений человека; однако вместе с этим могут нести риски аддиктивного характера при чрезмерном «замыкании» человека на игре. Можно выделить такие существенные свойства видеоигр: 1) экранная виртуальность; 2) наличие геймплея как особой совокупности механик, эстетик и систем; 3) нарративность; 4) интерактивность. Проводя анализ видеоигр как феномена современной цифровой культуры, мы можем отметить, что, как и игра, они формируют внутри себя особую социальную инореальность, которая виртуальна уже не в силу отчужденности от реальности, но в силу отчужденности от имеющейся отчужденности игрока от реального мира. Таким образом, мы получаем удвоение виртуальности, достигаемое за счет информационных технологий, и особое виртуальное пространство игры, которое обладает своей социальностью и отражает законы и явления, существующие в социальной реальности. Важно также отметить, что видеоигра объединяет в себе интерактивность предыдущих игр (вместе с другими признаками) и нарративность иных видов искусства, являясь интегративным культурно-техническим феноменом, и создает виртуальную абстракцию мира, в которой существует своя темпоральность, и которая является актом исправления Реальности (Хейзинга, Макгонигал), однако вместе с этим из-за конца воображения (Ветушинский) содержит в себе социально-психологические риски, связанные с эскапизмом и зависимостью. Видеоигры, таким образом, принимают непосредственное участие в формировании виртуальной игрофикации современного социума, во-первых, как объект медиа, отражающий социальную реальность, во-вторых, встраивая игровые механики в поведение и принятие решений человека.

1.3. Виртуальная игрофикация социальной реальности как процесс

Осмысление виртуальной игрофикации социальной реальности является не менее важной методологической проблемой. Прежде всего, это связано с

продолжающимся процессом виртуализации социальной реальности за счет информационных технологий и их продуктов. К. Очеретяный описывает этот процесс через усиление бесконтактности: «мы все больше ориентированы на сеть и на цифру, все большее доверие питаем к гаджетам все чаще взаимодействуем с приложениями, чем с людьми»²⁰³. Контакт с приложением освобождает от напряжения, которое вызывается контактом с реальным человеком, превращаясь, таким образом, в техническую операцию. Такую технологизацию К. Очеретяный называет сервисом, который спасает человека «от субъективного произвола, от нарушения порядка, от прямого контакта с людьми»²⁰⁴. Сервис, трансформируя коммуникативные практики социальной реальности, окончательно распредмечивает их, переводя в плоскость виртуального, что мы можем наблюдать повсеместно (от маркетплейсов, виртуализировавших покупку и продажу товаров до Госуслуг и кабинета налогоплательщика, виртуализировавших взаимодействие с государством). Таким образом, взаимодействие между человеком и социумом происходит через интерфейс, который определяет любой опыт пользователя, выстраивая все отношения через логику алгоритма: человек задает вопрос, интерфейс отвечает, при этом сам путь от вопроса до ответа от человека скрыт за строками программного кода. Исходя из этого мы можем говорить об актуализации игрофикации, но уже в рамках виртуальных технологий – интерфейс сам по себе содержит игровое начало, предоставляя «игроку» алгоритм взаимодействия (использование определенных предметов в очерченном пространстве-времени по строгим правилам и есть, фактически интерфейс). Видеоигры, являясь частью экранной культуры вносят новое измерение, создавая виртуальную инореальность, игры отражают социальную реальность, моделируя ее в упрощенном, абстрактном виде. Однако в современном мире наблюдается обратный процесс, когда различные игровые механики эксплицируются в социальную реальность. Таким образом,

²⁰³ Очеретяный К. А. Ресурс геймификации в бесконтактном мире / Культура и технологии. – 2022. – Т. 7, № 3. – С.116

²⁰⁴ Очеретяный К. А. Ресурс геймификации в бесконтактном мире / Культура и технологии. – 2022. – Т. 7, № 3. – С.117

мы можем говорить о виртуальном аспекте игрофикации бытия, который определяется как «процесс конструирования социокультурной реальности через символический смысл симуляций и симулякров, реализуемых в разыгрывании желаемого бытия как действительного в интернет-пространстве виртуальных миров, обладающих высокой степенью публичности»²⁰⁵.

Идея игрофикации была сформулирована исследователем С. Детерингом в 2011 в работе «From game design elements to gamefulness: Defining «gamification», где он определил игрофикацию как «проникновение игровых элементов в неигровую среду»²⁰⁶. К. Капп дополняет понимание игрофикации, отмечая использование «игровых механик, эстетик, а также игрового мышления для увлечения людей, мотивации к действию, улучшения образования и решения проблем»²⁰⁷. К. Вербах и Д. Хантер определяют игрофикацию как «использование игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте»²⁰⁸. С. Сеаборн и Д. Фелс отмечают непосредственную роль игровой системы – получение опыта: «Игрофикация – преднамеренное использование игровых элементов для создания игрового опыта неигровых задач и контекстов»²⁰⁹. Данные определения довольно популярны, но не исчерпывающие и требуют пояснений. В первую очередь необходимо определить, что именно подразумевается под игровыми элементами и механиками. Игровые элементы – конкретные инструменты, на которых формируется система игрофикации, например, «достижения, аватары, бейджи (значки), коллекционирование, подарки, рейтинги лидеров, уровни, профиль, команды, товары»²¹⁰. Отдельно

²⁰⁵ Новикова О.Н. Игроизация бытия человека: концептуализация и социокультурные репрезентации: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.13 / О.Н. Новикова. – Челябинск, 2022. – С. 20.

²⁰⁶ Deterding S., Dixon D., Khaled R. & Nacke L. From game design elements to gamefulness: Defining gamification. – In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference on envisioning future media environments, 2011. – PP. 9-15.

²⁰⁷ Kapp K.M., Blair L. & Mesch R. The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice. – Wiley, 2014. – 480 p.

²⁰⁸ Вербах, К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербах, Д. Хантер. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – С.36

²⁰⁹ Seaborn K. & Fels D.I. Gamification in theory and action: A survey. – International Journal of Human-Computer Studies, 74, 2015. – PP. 14-31;

²¹⁰ Вербах К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – С. 121-122.

друг от друга эти элементы ничего не дают, поэтому должны быть скреплены механиками, к которым относятся «задания, шанс, соревнование, обратная связь, накопление ресурсов, вознаграждения, сделки, ходы, состояние победы»²¹¹. Игровые механики и элементы реализуются в неигровом контексте – т.е. в любой деятельности, которая не относится к игровой, имеет некоторые внешние цели и результаты. Немаловажным является и идентификационный характер игрофикации, благодаря чему она может пониматься как «способ самоопределения человека, в котором раскрывается антропологическое значение игровых практик как процесса конструирования персональной, гендерной, этнокультурной и поколенческой идентичностей»²¹². Итак, мы понимаем, что игрофикация произрастает из самих особенностей игры, а именно из ее свободного, конвенционального, непроизводительного характера – игра производит в первую очередь эмоции и впечатления, что-то неотличимое от процесса игры: «агон, азарт, подражание, нарушение стабильности в восприятии реальности»²¹³.че

Игрофицикационное взаимодействие реализуется через различные модели, в рамках данной работы мы выделим три из них: PBL-игрофикацию, модель Вербаха-Хантера, Октализ Ю-Кай Чоу. Стоит также сразу акцентировать внимание на одной важной проблеме, заключающейся в том, что эти концепции созданы практиками игрофикации, и их академический статус может быть спорным. Однако такая ситуация является частью более крупной проблемы: несмотря на интенсивное проникновение игровых практик во многие сферы деятельности человека, существует некоторое академическое отставание в

²¹¹ Там же, с. 120.

²¹² Новикова О.Н. Игроизация бытия человека: концептуализация и социокультурные репрезентации: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.13 / О.Н. Новикова. – Челябинск, 2022. – С. 19.

²¹³ Очеретяный К. А. Ресурс геймификации в бесконтактном мире / Культура и технологии. – 2022. – Т. 7, № 3. – С. 120.

анализе таких тенденций, чем объясняется наша ориентация на практиков игрофикации, а также обращение к анализу индустрии видеоигр в целом для сопоставительного анализа с уже существующими процессами.

PBL-игрофикация является наиболее простой и знакомой широкому кругу лиц игрофикационной моделью и включает в себя сочетание трех элементов: Очки (Points); Значки (Badges); Рейтинги лидеров (Leaderboards). Очки используются для подсчета игровой активности, отражая прогресс уровня игрока в игре или игрофицированной системе – похожим образом работают системы лояльности типа «Потратьте в магазине X денег, чтобы получить скидку в Y%». Также очки могут показывать статус конкретного игрока – если у него большое количество накопленных очков, значит, он играет достаточно долго в этой системе, очки являются простейшим механизмом обратной связи и обучения правильным действиям. Значки – знаки отличия, выражающие, что играющий достиг определенной цели, относится к определенной команде или обладает иным статусом в игрофицированной системе. Значки отражают «достижения» игроков (например, сделать действие X 10 раз), поощряя так правильное поведение внутри игры. Рейтинг лидеров показывает статус и положение игроков относительно друг друга по количеству набранных очков и оказывает одновременно мотивирующее и демотивирующее воздействие на разных игроков. Рейтинги могут отражать положение всех игроков в системе, положение нескольких игроков, могут быть личными или командными и в целом являются одним из простых средств превратить любую деятельность в игру (ср.: доски почета на предприятиях и в организациях). PBL-модель является хорошим начальной методикой игрофикации в силу своей простоты и прямолинейности для внедрения игровых механик в определенный неигровой процесс, и ее может хватить для достижения краткосрочных целей. Однако у этой модели есть существенные минусы: во-первых, PBL-игрофикация, сосредотачиваясь на конкретных элементах, не обращается к другим механикам и элементам, а во-вторых, не всегда учитывается сочетае-

мость элементов с механиками. Таким образом, она подходит для создания мотивации на краткосрочном этапе, и без постоянной поддержки быстро исчерпает себя.

Другая модель – модель Вербаха-Хантера, в которой отмечается, что PBL-элементы – не единственное, что можно использовать в рамках игрофицированных систем. Авторы выделяют четыре основных цели игрофицированных систем, отражающих выгоду для «1) организации за счет мотивации ее сотрудников; 2) организации за счет мотивации неопределенного круга лиц; а также способных; 3) изменять поведение сотрудников организации ради их блага; 4) изменять поведение неопределенного круга лиц ради их блага»²¹⁴. Исходя из этих целей выводятся следующие виды игрофикации: внутренняя и внешняя. Первый вид преследует цели улучшения мотивационной вовлеченности работников. Хорошим примером является проект по проверке качества языка в Windows 7, запущенный Microsoft по всему миру. Суть этого эксперимента заключалась в том, что была создана специальная игра Language Quality game, основой геймплея которой был поиск ошибок в синтаксисе ОС Microsoft 7. В свободное от работы время (одна из ключевых особенностей) в этой игре участвовали тысячи сотрудников компании по всему миру. За каждое найденное некорректное использование языка игроки получали баллы, которые отражались в специальной рейтинговой таблице. Чтобы убедиться в том, что игроки вдумчиво осуществляли поиск ошибок, организаторы включили в программу несколько преднамеренных ошибок и некорректных переводов. Подсчет баллов проводился как среди игроков, так и среди регионов. Игровой компонент создавал чувство соревнования среди программистов: каждый участник тестирования хотел победы не только для себя, но и для своего языка. Первыми по итогу игры оказались представители компании из Японии, которые для решения этих проблем выделили отдельный день, когда они не выполняли

²¹⁴ Вербах К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – С. 25.

всю прочую работу. В результате эксперимента было проверено более полу-миллиона диалоговых окон Windows 7 около 4500 сотрудников, которые за-фиксировали и зарегистрировали 6700 отчетов об ошибках, что в итоге при-вело к появлению нескольких сотен значительных корректив. Работники при-знавались, что процесс был увлекательным и затягивающим, что и стало мо-тивацией для них работать сверхурочно. Мотивированные соревновательно-стью, сотрудники компании смогли проверить данные в короткий срок. Сле-дующий вид – внешняя игрофикация, организуемая с привлечением третьей стороны, не связанной с компанией, с помощью технологий краудсорсинга. В качестве примера Хантер и Вербах приводят газету Record Searchlight, «игро-фицировавшую взаимодействие читателей со своим сайтом: за прочитанные статьи, подписки и комментарии читатели получали очки и бейджи»²¹⁵. О краудсорсинге мы поговорим подробнее, рассматривая его в качестве примера игрофикации экономики.

Следующие два вида направлены на изменение поведения сотрудников компании и проводятся в их интересах. Первый из них направлен по большей части на формирование у работников хороших привычек и создается внутри компании. Хантер и Вербах приводят в качестве примера программу Keas (2009), которая «мотивирует сотрудников на предприятиях лучше следить за своим здоровьем, начисляя им баллы за успешное прохождение тестов на лиш-ний вес, изменение питания, физические упражнения»²¹⁶. Второй вид созда-ется для широкого круга пользователей и, таким образом, меняет поведение частных лиц. В качестве примера можно привести программу SuperBetter (2012), созданную Джейн Макгонигал и игрофицирующую процесс восстано-вления после серьезной травмы. В ней игрок может устанавливать для себя

²¹⁵ Вербах К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – С 30-32.

²¹⁶ Макгонигал Д. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изме-нить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – С. 32-35.

цели, необходимые для выздоровления, а за их достижение получать очки. Таким образом, модель Вербаха-Хантера основана не только на механиках, но и на целях, ради которых игрофицируется деятельность.

Следующая модель – Октализ – сосредотачивается на мотивационной стороне игрофикации. Для успешной работы системы необходимо знать еще и то, чего именно хотят сами люди, задействованные в данной системе. С точки зрения Ю-Кай Чоу, существует 8 основных человеческих чувств и потребностей, благодаря которым люди могут быть мотивированы видеоиграми: «потребность в чувстве собственной значимости; стремление к удачному выполнению заданий; стремление к развитию своих навыков; чувство собственности; стремление обладать ограниченными ресурсами; потребность в установлении связей с людьми; любовь к открытию неизведанного; стремление к избеганию неблагоприятных последствий»²¹⁷. Все эти чувства Ю-Кай Чоу размещает в восьмигранник и группирует их на «белые» и «черные». К белым факторам мотивации относятся чувство собственной значимости, достижение, самосовершенствование. К черным факторам относятся ограниченность ресурсов, тайна, сюрприз, избегание негатива. Часть факторов нельзя отнести ни к белым, которые позволяют человеку почувствовать себя сильной, всесторонне развитой и самореализованной личностью, ни к черным, которые вызывают у человека чувство погони и одержимости за ограниченным призом. Оставшиеся факторы выполняют попеременно то черную, то белую функции: чувство владения и накопления, социальное давление и конкуренция. Также Ю-кай Чоу делит восьмигранник на два полушария: правое – факторы мотивации, связанные с творчеством и самовыражением, в левом же сгруппированы факторы, направленные на логику и чувство собственности. Использо-

²¹⁷ Chou Y.-K. Octalysis complete Gamification framework [Электронный ресурс] / Y.-K. Chou. 2013. Режим доступа: <http://yukaichou.com/gamificationexamples/octalysis-complete-gamification-framework/> (Дата обращения: 15.09.2021)

ние Октализа позволяет понять, каким образом можно спроектировать и воплотить мотивацию, а также провести эту мотивацию как через краткосрочные, так и через долгосрочные цели.

Таким образом, мы видим, что три модели игрофикации отражают три аспекта построения игрофицированных систем: 1) механический (PBL-модель); 2) целеполагающий (модель Вербаха-Хантера); 3) мотивационно-психологический (Октализ Ю-Кай Чоу).

В качестве конкретных примеров виртуальной игрофикации социальной реальности можно выделить два наиболее ярких и известных в науке и менеджменте. Говоря о науке, можно привести рассуждение К. Очеретяного о появлении гражданских наук, которые успешно используют видеоигровые технологии в исследованиях. Гражданские науки исследователь определяет как «слово для старого явления, сообщества любителей, которые не обладают должным академическим образованием или институциональным статусом, но при этом проявляют интерес к исследовательским программам, разделяя научный энтузиазм»²¹⁸. В современной науке используются компьютеры для вычисления различных моделей, однако мощности компьютеров ограничены, поэтому была выдвинута идея о приложении, которое можно установить себе на компьютер и в режиме реального времени помогать ученым в вычислениях. Самым ярким примером использования игрофикации в науке является игра Foldit (2008)²¹⁹. Ее пример до сих пор является парадигмальным, а успех – непревзойденным. Игра была разработана Центром науки об играх Вашингтонского университета вместе с факультетом биохимии этого же университета. Игра моделирует процесс фолдинга белка, т.е. его сворачивания при переходе в функциональное состояние, в котором он и встречается в природе. В ходе игры игроки берут модель белка и начинают сворачивать ее во всевозможные пространственные конфигурации. Чем более сложные структуры они

²¹⁸ Очеретяный К. А. Компьютерные игры - новые технологии гуманитарных наук? / Вопросы философии. – 2022. – № 10. – С. 157

²¹⁹ Макгонигал Д. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – С. 137-139.

сворачивают, тем больше очков получают. Самые высокие результаты как раз и интересуют ученых с факультета биохимии Вашингтонского университета. Они проверяют их и делают вывод о том, как можно было бы использовать полученные модели в рамках своих научных исследований. К. Очеретяный отмечает, что «гражданские ученые при таком подходе превращаются в когнитивных агентов, они становятся одним из вариантов аутсорсинга (или аутстаффинга) в производстве знания: важны, скорее, не их индивидуальные наблюдения и открытия, а коллективное действие и статистические данные, которые благодаря им можно получить»²²⁰.

В качестве другого значимого примера можно выделить проект Investigate Your MP's Expenses²²¹. Его разработала газета The Guardian в 2009 г. В том году члены парламента предоставили газете отчеты о своих тратах. Целью газеты было составить список чрезмерных трат, которые позволяли себе члены британского парламента и которые ложились при этом на плечи налогоплательщиков. Разумеется, результаты исследования должны были стать сенсацией (и они ею и стали), а самой The Guardian они сулили огромную выгоду. Однако у The Guardian было недостаточно сотрудников, чтобы провести исследование в краткие сроки, а документы, которые предоставили парламентарии, были слишком обширны и требовали очень тщательного анализа. В итоге газета смогла найти выход при помощи создания игры Investigate Your MP's Expenses, играя в которую, геймеры проверили все расходы членов британского парламента (необходимые для этого документы им предоставили). The Guardian путем использования игры получила огромную прибыль при минимальных затратах, создав сенсацию. Зачем расширять штат и нанимать новых работников, если можно дать людям игру, тогда они будут выполнять задания за значки и новые уровни.

²²⁰ Очеретяный К. А. Компьютерные игры - новые технологии гуманитарных наук? / Вопросы философии. – 2022. – № 10. – С. 159

²²¹ Макгонигал Д. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. -- С. 145-147.

Таким образом, мы можем видеть, что игровые механики, приложенные к неигровым ситуациям, могут повышать мотивацию человека к деятельности в связи с тем, что игроки стараются не ради цели, а ради самой деятельности – создают игровой характер для нее. Игрофикация используется для мотивирования людей к определенному поведению, подобно самим играм, делающим человека свободным, но ограниченным некоторой системой правил, которая поощряет «правильное» поведение. Отсюда мы можем выделить три самых главных черты игрофикации как процесса: 1) добровольность – игрофицированные системы не являются обязательной деятельностью, мягко призывая попробовать принять участие; 2) наличие правил – самой игровой системе нужны строго очерченные нормы поведения и взаимодействия; 3) увлекательность – игрофицированные системы должны завлекать человека, само выполнение заданий должно стать наградой. Как следствие, человек, участвуя в игре, смещает мотивационный фокус на саму деятельность, удовольствие от которой становится одним из результатов. С одной стороны, таким образом реализуется творческий потенциал человека, раскрывающийся в свободное время, которое К. Маркс считал мерилем богатства общества, отмечая его простор для развития способностей человека. С другой стороны, помещенная в современные социально-исторические условия капиталистического общества, игрофикация может служить иной формой эксплуатации: оплачивается только наш абстрактный труд, а стоимость продукта труда самого по себе рабочему не возмещается, а присваивается капиталистом.

Еще один аспект экспликации игровых механизмов в социальную реальность – бытие человека как основного субъекта социальной реальности. Игре как феномену свойственны упрощенное восприятие реальности и развлекательный характер. Принимая эти свойства во внимание, мы можем понять степень влияния игры на социокультурное состояние человека. Так, эти два свойства определяют экзистенциальную модель человека играющего, которую можно назвать игровой. Именно такая модель становится основной в условиях кризиса в социальной реальности человека. Придавая жизни игровой характер

(ср.: «Вся наша жизнь – игра»), человек принимает игру как паттерн жизненного поведения. Обращая внимание на тот факт, что в рамках экзистенциальной философии человек несет прямую ответственность за собственное бытие перед собой и другим, можно отметить, что, выбирая игровое поведение и нахождение в игровой реальности в качестве личностной установки, человек играющий «будет существовать настолько, насколько он будет исполнять заданный «геймплей» в своих поступках, ответственность за которые несет он сам»²²². Геймплей, таким образом, станет таким же содержанием жизни человека играющего, каким он является для видеоигры.

Рассмотрев основные черты и взгляды на игрофикацию, мы можем обнаружить, что на данный момент почти отсутствует серьезный социально-философский анализ этого процесса, при одновременной практической распространенности игровых механик. Игрофикацию человек может встретить в различных сферах своей как частной, так и общественной жизни: начиная, например, от простейших PBL-механик, встречающихся в программах лояльности различных магазинов, и некоторых товаров, которые создают прибавочное наслаждение – Киндер-сюрпризы, коробки сухих завтраков с играми на обороте – словом, все, что является необязательным, но приятным дополнением к основной покупке, и вплоть до сложных явлений, таких как игровые курсы, специализированные средства обучения игрового характера, в конечном счете – игры-симуляторы, носящие обучающую функцию. Словом, игровые механики проникают и успешно закрепляются в те социальные системы и институты, где требуется увлечение, творческий характер и повышение мотивации. Внедрение игровых механик, по словам К. Очеретяного, оказывается необходимо в тех сферах взаимодействия, где необходимо установление фиктивных связей вместо утраченных фактических. Однако игровые механики были сведены, прежде всего, к бихевиориальной матрице, направленной на «четкое следование правилам через балансирование между мотивацией и поощрением

²²² Храпов С.А., Бибарсов Д.А. «Человек играющий» как социокультурная модальность «человека техногенного» // Вестник Калмыцкого университета. – 2020. – №1. – С. 117.

в процессе цифровой интеракции»²²³. По сути, вспоминая классификацию Р. Кайуа, мы можем говорить о том, что остались только агональные (соревновательные) игры, стимулирующие человека к участию в состязании по повышению собственной эффективности и включенности в процессы в обмен на символические награды. Благодаря игрофикации результат кажется все более достижимым, т.к. разбивается на сумму микрозадач-этапов, награждаемых прибавочными элементами – баллами, бейджами и т.д. Игрофикация, таким образом, продает человеку эмоцию, что обеспечивает ее встроенность в условия символического, эмоционального потребления в позднем капитализме, кроме этого, игрофикация направлена на устранение отчужденности человека от результатов труда, устранении непонимания человеком, как именно получается продукт его деятельности. По мнению К. Очеретяного, игрофикация «в мире сервисов и интерфейсов — аварийная попытка преодолеть бихевиориальную матрицу, восстановить живые связи с формами знания»²²⁴. Игрофикация примиряет сервис и живое человеческое взаимодействие, позволяет человеку привыкнуть к новой реальности взаимодействия с обезличенным интерфейсом. При этом, в преодолении бихевиористских моделей, в обращении внимания на другие психосоциальные мотиваторы игровой деятельности (исследование, социализация), на наш взгляд, и будет заключаться мощное положительное влияние игрофикации на жизнь человека в условиях цифрового общества господства сервисов.

Продолжая эту идею, О.Н. Новикова отмечает, что «игровое действие в любой культуре – это не только приспособление к определенным условиям обитания, а прежде всего самый простой и доступный способ освоения окружающего пространства через изменение себя, прилаживание своей самости к

²²³ Очеретяный К. А. Ресурс геймификации в бесконтактном мире / Культура и технологии. – 2022. – Т. 7, № 3. – С. 118

²²⁴ Очеретяный К. А. Ресурс геймификации в бесконтактном мире / Культура и технологии. – 2022. – Т. 7, № 3. – С. 119

нововведениям»²²⁵. Известны мистические назначения простых игр: так, известнейшая игра «змеи и лестницы» обучает общим принципам кармы, шахматы симулируют сражения – продолжать можно бесконечно. Также немаловажной функцией игровых практик является конструирование личностной идентичности: в силу того, что игрок, погружаясь в игровое пространство-время управляет не собой, а неким аватаром (Й. Хейзинга описывал это через ношение костюмов и использование игровых средств), то у игрока открывается большой простор для самоидентификации внутри игры. Наиболее простой пример здесь – это социальные игры, в которые играют дети: они дают общее представление о понятии социальной роли и позволяют ребенку принять ее на себя. Таким образом, «в детстве игра – способ существования, процесс приобщения, освоения действительности, который занимает достаточно много времени и не всегда требует партнеров и зрителей»²²⁶. Продолжая эту мысль, можно утверждать, что в дальнейшем современный человек формирует новые жизненные стратегии, основанные на игровых механиках, которые позволяют ему подчеркнуть свою индивидуальность, с другой – сталкивают его с определенным набором социальных сущностей, игровых по своему характеру. Все это накладывается на постмодернистское понимание мира, в котором присутствует игровое начало, субъект расщеплен на тысячи Я и выбирает ролевые модели по принципу личных предпочтений. Человек стремится «построить искусственные, альтернативные версии собственного «я» через технологии ролевой игры, способствующей уходу в другой, виртуальный мир, основанный на эскапизме»²²⁷.

Немаловажным фактором онтологизации виртуальной игрофикации является виртуализация общества: внедрение информационных технологий, их доступность и легкость в освоении создают ситуацию, в которой человек не

²²⁵ Новикова О.Н. Игровые практики и конструирование идентичностей: моногр. / О.Н. Новикова. – Екатеринбург: Урал. гос. лесотехн. ун-т, 2016. – С.44

²²⁶ Новикова О.Н. Игровые практики и конструирование идентичностей: моногр. / О.Н. Новикова. – Екатеринбург: Урал. гос. лесотехн. ун-т, 2016. – С. 72

²²⁷ Там же, с. 80

мыслит себя без своего продолжения внутри экрана – в социальных сетях, телевизоре, онлайн-кинотеатре – жизнь человека стремительно виртуализируется, не только работа и социальные связи, но и в первую очередь, развлечения. Как мы уже сказали, видеоигры являются логическим продолжением игр, вводя новое пространство внутри экрана. Игрок теперь наблюдает в живую, как он управляет конкретным игровым воплощением внутри игрового пространства, работа воображения сведена на нет – игрок видит виртуальный мир игры таким, каким он изображен на экране, зачастую этот мир уже сложно отличить от реального. Выходя из виртуального пространства, человек ищет похожий опыт в реальном пространстве, что и приводит нас к игрофикации, как к процессу. А виртуализация общества, упрощение доступа к видеоиграм и самих видеоигр, создают дополнительное напряжение, выраженное в воспроизводстве виртуального пространства как в видеоиграх, так и вне их. посредством прямого включения, как нарративного, так и интерактивного, человек видит, как его действия приносят сиюминутные результаты, принимает на себя бесчисленное количество социальных и экзистенциальных ролей. Так он реализует утраченную потребность в нарративной напряженности, ощущении себя Героем, которое в современном мире симулируется – именно поэтому человек играющий трансформируется в человека, играющего в видеоигры, именно поэтому можно говорить о **виртуальной** игрофикации, так как видеоигры позволяют напрямую взаимодействовать с виртуальным пространством, а не пассивно его потреблять, как это происходит в случае с театром или кино. Легкость освоения видеоигр, их массовизация, создают массу геймеров, которые, выходя из виртуальных миров, ищут похожих ощущений в мире реальном, что, в конечном итоге, создает спрос на виртуальную игрофикацию социальной реальности. Можно определить виртуальную игрофикацию как процесс внедрения игровых механик и игровых продуктов в цифровые виртуальные среды, обнаруживаемые в социальной реальности как сервисы. Характерными чертами (критериями) виртуальной игрофикации являются: 1) цифровая

виртуальность и когнитивная симулятивность – игровые механики существуют в цифровом виртуальном мире, формирующим включенность сознания человека в симулятивную игровую реальность, вплоть до игровой модификации его сознания и мышления; 2) сервисность – виртуальная игрофикация проявляется в социальной реальности с помощью специализированных сервисов или видеоигр; 3) интерактивность – посредством интерфейсов и геймплея как уникальных свойств видеоигр создается возможность взаимодействия с человеком; 4) прибавочность – виртуальная игрофикация направлена на приращение удовольствия с помощью элементов неожиданного награждения за деятельность; 5) тотальность – виртуальная игрофикация создает новый тип социальности за счет отсутствия пространственных и временных ограничений; 6) агональная социальность – за счет тотальности виртуальная игрофикация выстраивает виртуальные социальные отношения между людьми, включая их в соревнование.

Итак, игрофикация социальной реальности становится серьезным трендом в современном обществе. Трудно говорить о повсеместной игрофикации всех без исключения сфер и институтов социальной реальности, однако наиболее существенными сферами для анализа проявлений виртуальной игрофикации социальной реальности, на наш взгляд, являются экономическая, раскрываемая через институты производства и потребления, и духовная, раскрываемая через институт образования, а также социальное бытие человека как ведущего субъекта и объекта общественно-исторического процесса. Данные сферы и институты выбраны для дальнейшего социального-философского анализа по следующим причинам. Именно в этих сферах встречаются такие аспекты, как мотивация, увлечение, моделирование. Кроме того, эти сферы являются одними из наиболее ключевых сфер социальной реальности. Э. Р. Михайлова, осмысляя роль игры в моделировании социальной реальности, отмечает, что «игра является важным источником методов конструирования социальной реальности. Социальная группа, сформированная на основе игры, является ана-

логом фрагментарной социальности, что позволяет преодолеть негативные последствия индивидуализации»²²⁸. В целом, игра является очень хорошей, хоть и условной моделью социальной реальности, создающей у человека упрощенное представление о ней. Экономическое бытие общества, понимаемое как экономический способ производства, в современном мире остается не только системообразующим компонентом социальной реальности, но и интегративно связывает ее остальные подсистемы, влияя на их развитие и испытывая обратное влияние. Современная экономика характеризуется таким понятием, как общество потребления, где основные этапы экономического производства – производство и потребление – носят симуляционный и игровой характер; раскрываясь в терминах позднего капитализма, прибавочного наслаждения, потребление и производство наиболее подвержены игрофикации, что может быть установлено на конкретных практических примерах, связанных с импульсивным потреблением и краудсорсингом.

Образование же, как часть духовной сферы, занимает важную роль в социокультурном воспитании человека, формируя его мировоззрение, основные умения и навыки. В условиях современной социальной реальности образование испытывает и вместе с тем оказывает направляющее влияние на трансформационные процессы информатизации и усиления социальной значимости в глазах современного человека, стремящегося к получению знаний в течение всей жизни. Образованию также свойственен игровой характер, что выражается в популяризации методик игрофикации и игровых технологий в образовании. Социальное бытие человека является результатом и одновременно двигателем упомянутых процессов и явлений, так как, несмотря на все трансформации реальности, человек все еще остается деятельным субъектом социальной реальности. Таким образом, выбор конкретных сфер социальной реально-

²²⁸ Михайлова Э.Р. Игра в моделировании социальной реальности: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13 / О.Н. Новикова. – Чебоксары, 2009. – С. 15

сти для анализа влияния виртуальной игрофикации на них обоснован как внутренней логикой этих систем, так и процессами взаимодействия между собой и другими объектами социальной реальности.

Вывод. Игофикация как процесс проникновения игровых механик в неигровые среды становится возможна в условиях современного мира в силу того, что человеку необходимо сократить дистанцию между его деятельностью и результатом деятельности, стремительно расширяющуюся в условиях современного производства. Это сокращение достигается за счет следующих ключевых свойств игры, проявляющихся в игрофицированных системах: 1) добровольность – игрофицированные системы не являются обязательной деятельностью, мягко призывая попробовать принять участие; 2) наличие правил – самой игровой системе нужны строго очерченные нормы поведения и взаимодействия; 3) увлекательность – игрофицированные системы должны завлекать человека, само выполнение заданий должно стать наградой. Игофикация в условиях информационно-технологической трансформации общества сталкивается с понятием сервиса, которое становится определяющим термином для социального взаимодействия в условиях позднего капитализма, генерирующего эмоции. Выделяется виртуальный аспект игрофикации, связанный с понятием виртуальной реальности и ее сущностными характеристиками. Исходя из этого, можно определить виртуальную игрофикацию как процесс внедрения игровых механик и игровых продуктов в цифровые виртуальные среды, обнаруживаемые в социальной реальности как сервисы. Характерными чертами (критериями) виртуальной игрофикации являются: 1) цифровая виртуальность и когнитивная симулятивность – игровые механики существуют в цифровом виртуальном мире, формирующим включенность сознания человека в симулятивную игровую реальность, вплоть до игровой модификации его сознания и мышления; 2) сервисность – виртуальная игрофикация проявляется в социальной реальности с помощью специализированных сервисов или видеоигр; 3) интерактивность – посредством интерфейсов и геймплея как

уникальных свойств видеоигр создается возможность взаимодействия с человеком; 4) прибавочность – виртуальная игрофикация направлена на приращение удовольствия с помощью элементов неожиданного награждения за деятельность; 5) тотальность – виртуальная игрофикация создает новый тип социальности за счет отсутствия пространственных и временных ограничений; б) агональная социальность – за счет тотальности виртуальная игрофикация выстраивает виртуальные социальные отношения между людьми, включая их в соревнование. Виртуальная игрофикация понимается нами как экспликация виртуальных игровых механик, сервисов и интерфейсов в социальную реальность и дальнейшая реакция социальной реальности на эти процессы, рассматриваемые через различные подходы к виртуальной игрофикации. Такая экспликация возможна, на наш взгляд, из-за глубокого проникновения игровой культуры вообще и видеоигровой в частности в человеческое бытие, разворачивающееся в процессе игрофикации/игроизации бытия. Видеоигры и экранная культура вносят новое измерение, создавая виртуальную инореальность, игры отражают социальную реальность, моделируя ее в упрощенном, абстрактном виде. Конкретные примеры из различных сфер показывают, что видеоигровые механики распространены так или иначе во всех сферах и институтах социальной реальности, однако для более подробного анализа, на наш взгляд, подходят экономическая и образовательная, так как в них эти процессы наиболее очевидны в силу уже существовавшего процесса проникновения игровых механик как в образовательных технологиях, так и в экономических институтах производства и потребления. Необходим также анализ игрофикации социального и экзистенциального бытия человека, так как он является непосредственным актором и объектом воздействия социальной реальности.

Глава 2. Виртуальная игрофикация социальной реальности в контексте динамики современного общества

2.1. Виртуальная игрофикация экономических институтов

Анализ проявлений виртуальной игрофикации в экономической сфере невозможен без некоторых пояснений. В рамках данного параграфа мы дадим подробную социально-философскую характеристику современному общему состоянию экономической сферы, развивающейся в понятиях позднего капитализма, а также рассмотрим проникновение виртуальных игровых механик в такие экономические институты, как производство и потребление. В данном параграфе целесообразным будет, на наш взгляд, и краткий анализ индустрии видеоигр, экономическое развитие которой стало возможно благодаря популяризации видеоигр, а также является важным фактором процесса виртуальной игрофикации в целом.

Поздний капитализм как современность экономики

Экономическая сфера современной социальной реальности продолжает свое развитие в рамках капиталистических отношений, трансформирующихся в связи с информационно-технологическим развитием. Для того чтобы рассмотреть конкретные проявления виртуальной игрофикации экономики, стоит провести социально-философский анализ позднего капитализма для того, чтобы выявить те институты и процессы, которые могут быть подвергнуты игрофикации.

Под поздним капитализмом понимается форма капиталистического производства, появившаяся в 70-х годах XX века и сменившая собой фордистскую, конвейерную модель капитализма. Фордизм – это система крупных, вертикально организованных предприятий, производящих стандартизированную массовую продукцию для массового потребителя, и использование малоквалифицированной (или полуквалифицированной) рабочей силы в условиях

конвейерного производства²²⁹. Данный термин ввел в оборот В. Зомбарт, однако при этом он не вкладывал никаких сущностных характеристик в него. Вместо этого он определяет поздний капитализм как составную часть хозяйственной эпохи – конкретной темпоральности, описывающей способ общественного производства в истории. Данное понятие позволяет рассматривать капитализм не только как общественно-экономическую формацию, как делали до этого Маркс и Энгельс, но и как определенную темпоральность, которая в условиях постмодерна пронизана символическими структурами информации и речи.

Именно такой подход предлагает Ф. Джеймисон, продолжающий анализ позднего капитализма, начатый Э. Манделем. Для Манделя «поздний капитализм» означал «экономический период, который начался после окончания Второй мировой войны и закончился в начале 1970-х – то время, которое было началом восхода мультинациональных корпораций, массовых коммуникаций и интернационализации финансов»²³⁰. Джеймисон сосредотачивается не на экономических, но на социально-культурных проявлениях капитализма в рамках экономики. Для него реальность позднего капитализма связан прежде всего с неокOLONIALИЗМОМ и глобализацией. Отмечая мультинациональный характер современного капитализма, Джеймисон подтверждает актуальность капиталистической модели для современного общества. Вместе с тем поздний капитализм содержит некоторые существенные отличия. Однако поздний капитализм, по мнению теоретика, отличается от предшествующих стадий тем, что капиталистические практики достигают здесь своей наивысшей интенсивности и проникают уже не только во все доступные участки географического пространства, но и во все сферы культуры и социальности, трансформируя их. Главный тезис Джеймисона состоит в том, что культура в современных экономических условиях становится полноценным продуктом экономики, вводя в

²²⁹ Канарш Г.Ю. Феномен позднего капитализма // Знание. Понимание. Умение. – 2020. – №1. – С. 40.

²³⁰ Афанасов Н.Б. «Поздний капитализм» и «цифровой капитализм». К вопросу о пересечении понятий // Знание. Понимание. Умение. – 2021. – №4. – С. 65.

производство и потребление символическую систему, где товары приобретают эстетическое выражение, вытесняющее их функционал. Качественное развитие товарного производства, связанное прежде всего с увеличением темпов производительности, изменило отношение к культуре: в условиях массовой воспроизводимости и эмансипации общества культура перестала быть достоянием определенного социального слоя и превратилась в полноценный экономический продукт. При этом произошел процесс обратного влияния: товары, прежде ценившиеся непосредственно за их качества, теперь приобрели эстетический пласт выражения (отличным примером являются «крылья» у автомобилей, описанные Ж. Бодрийяром). Этот процесс, в конечном счете, стер границу между высокой и низкой культурой, породив явление массовой культуры, а также наделил все товары эстетическими свойствами, а всю эстетику – свойствами товарности. Результатом стало еще более глубокое проникновение капитализма в частную жизнь человека и появление общества потребления.

Общество потребления нацелено на получение *удовольствия* от потребляемого товара. Сильнее всего эту черту можно проследить в экране телевизора, а затем компьютера, смартфона – сильнейших медиумов постмодерна. Сама возможность пользования этими средствами вызывает неподдельный восторг и желание обладания. Современный цивилизованный человек, населяющий страны первого мира, перестал выживать, теперь он стремится к жизни, максимально яркой и комфортной. Мерилом этой жизни становится знаковое потребление, отвлекающее от любой возможной борьбы. Наступил действительный конец истории, но не тот, что обещал Ф. Фукуяма, а иной, приведший к остановке хода истории как прогресса, и приходу вечной ностальгии и повторения. Это проявляется в стилизации продуктов потребления под старые, что Джеймисон выразил в понятии «вечного настоящего»²³¹. Такое расщепление между реальным (современность XXI века) и символическим (ностальгия

²³¹ Джеймисон Ф. Марксизм и интерпретация культуры / Сост. А. Парамонов. – Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014. – С. 263.

по условной «старине») порождает такого же расщепленного, шизофренического субъекта, существование которого хаотично, случайно, и напоминает «шизофреническую расщепленность»²³², вслед за Лаканом и Делезом констатируя таким образом распад классического субъекта. Такой субъект ничего не доводит до конца, существует на волнах моды, трендов и сиюминутного потребления, а значит, не способен ни к какому реальному, в том числе политическому, действию.²³³ Потребление становится не только экономическим, но и социальным явлением, наделяемое эстетическими и символическими чертами. В потреблении начинает преобладать игровое начало. Таким образом, экономика была игрофицирована уже до появления институциональной игровой индустрии – привычные типы идентичности растворяются, сам ход истории останавливается, а борьба за «светлое будущее» становится бессмысленной, так как децентрированный человек сосредоточен на сиюминутном потреблении, которое вызывает, по концепции Р. Кайуа, ощущение головокружения (*ilinx*), которым отменяется внешняя действительность²³⁴. Мы видим, что как минимум сфера потребления была игрофицирована с приходом позднего капитализма, а развившаяся индустрия видеоигр, которую мы проанализируем далее, усилила этот процесс, во-первых, через расширение культуры потребления, а во-вторых, через обратный процесс проникновения игровых механик в социальную реальность потребления.

Иную трактовку позднего капитализма дает Н. Срничек в книге 2016 г. «Капитализм платформ». Для него платформа – это инфраструктура, обуславливающая взаимодействие двух и более групп пользователей²³⁵. «Платформенный капитализм» основывается на классических идеях максимизации прибыли, однако Н. Срничек наблюдает уклон в сторону анализа и извлечения

²³² Джеймисон Ф. Марксизм и интерпретация культуры / сост. А. Парамонов. – Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014. – С. 384.

²³³ Дианова В.М. Джеймисон как теоретик постмодернизма / Философия Р. Рорти и постмодернизм конца XX века: материалы конф. – СПб., 1997. – С. 87.

²³⁴ Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007. – С. 35.

²³⁵ Срничек Н. Капитализм платформ / Пер. с англ. и науч. ред. М. Добряковой; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. – С. 35.

данных. Исследователь говорит, что в погоне за максимизацией прибыли, связанной с извлечением данных, может произойти, в конечном счете, атомизация Интернета: так как он в целом представляет собой расколотое пространство, не имеющее четких границ и основанное на тех или иных платформах (социальные сети, интернет-магазины, проч.), ряд платформ создадут свое интернет-пространство внутри интернета (что мы можем видеть в современности на примере Youtube и Вконтакте, вышедших за пределы просто социальных сетей). Н. Срничек выделяет пять типов платформ, каждый из которых может работать как автономно, так и в связке с другими типами, среди них: облачные, рекламные, промышленные, бережливые и продуктовые²³⁶. Наиболее перспективными Срничек считает «продуктовые» (предоставляющие услуги по подписке, например Spotify, Netflix) и «облачные» (взимающие плату за использование собственных производственных мощностей, например вычислительные центры или хранилища данных у Amazon) платформы, так как предоставление услуг и взимание ренты в меньшей мере зависит от общей экономической конъюнктуры.

Таким образом, экономическая сфера все еще описывается терминами капиталистического общества, «в котором конкуренция и погоня за прибылью определяют ключевые ориентиры и координаты»²³⁷. Процессы цифровизации и информатизации успешно аккумулировались капитализмом и используются им. По выражению Дж. Дин, автора концепции «коммуникативного капитализма», «сетевая коммуникация укрепляет иерархию, поскольку использует наш собственный выбор против нас. Неравенство – необходимая и неизбежная особенность сложных сетей ... Среди примеров – академические работы, по-

²³⁶ Срничек Н. Капитализм платформ / Пер. с англ. и науч. ред. М. Добряковой; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. – С. 37.

²³⁷ Павлов П.В. Капитализм и цифровая эпоха: критический взгляд социальных теорий // Гуманитарий Юга России. – 2022. – №1. – С. 102.

пулярные блоги, веб-сайты и платформы социальных сетей, а также такие известные явления, как блокбастеры и бестселлеры»²³⁸. Языком описания современного капитализма стал постмодерн, в дискурсе которого выделяются различные понимания капитализма, однако все они в конечном итоге сводятся к позднему капитализму Джеймисона, особенностью которого стало окончательное смещение способа производства и социально-культурной надстройки, симуляционность процесса потребления, господство знаков и символов, игровое начало. Дополняет это понимание платформенный капитализм Н. Срничека, который объясняет сетевое взаимодействие людей и групп в терминах капитализма.

Определив особенности современного этапа развития капитализма, обозначим прочие социально-экономические факторы развития экономической сферы социальной реальности в современности: 1) кризисность экономической системы; 2) неолиберализм как идеология капитализма; 3) продолжающийся процесс глобализации.

Первая проблема – кризисность – представляет собой понимание того, что капиталистическая экономика за последние десятилетия попадает из одного кризиса в другой и находится в постоянных поисках выхода и решения. Начало этого процесса можно отнести к 1970-м гг., в которые происходит первый кризис промышленного производства, поднимается вопрос об успешности и устойчивости капиталистической системы. В то же время происходит процесс возникновения цифровой экономики, описанной Н. Срничеком. 1970-е для него – период, заложивший «основу для продолжительного спада прибыльности в промышленности»²³⁹. Уже позже в 1990-е происходит технологический взрыв, связанный с развитием телекоммуникаций, которые становятся «любимым пристанищем финансового капитала. Это был огромный новый сектор, и императив погони за прибылью получил дополнительный импульс

²³⁸ Дин Дж. Коммуникативный капитализм: от несогласия к разделению // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2017. Т. 2, № 3. С. 152–165.

²³⁹ Срничек Н. Капитализм платформ / Пер. с англ. и науч. ред. М. Добряковой; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. – С. 21.

благодаря возможностям, открывающимся при переводе людей и бизнеса в онлайн-формат»²⁴⁰. Полностью, по мнению Срничека, этот импульс раскрылся в ходе мирового финансового кризиса 2008 г. Кризисные явления не новы в рамках капиталистической системы: согласно данным исследователей, в период 1945-1971 гг. мир прошел через 38 финансовых кризисов, в период 1973-1997 гг. – 139 финансовых кризисов²⁴¹. По оценке ряда других экспертов и иным критериям, с 1947 по 1975 гг. произошел всего 1 банковский кризис, однако с 1976 по 2008 гг. их насчитывается уже 31²⁴². Исследователи выделяют различные причины этого кризиса. Так, Л.К. Брессер-Перейра, бразильский экономист, считает кризис 2008 года «поворотным пунктом в истории капитализма. Это наиболее серьезный с 1929 г. экономический кризис. Это также и социальный кризис: по данным МОТ (Международная организация труда), безработица выросла с 20 млн до 50 млн к концу 2009 г.; по оценке ФАО (Продовольственная и сельскохозяйственная организация ООН), доходы бедных упали, а цены на продовольствие выросли, число людей в мире, не получающих достаточного питания, выросло в 2009 г. на 11% и впервые превысило 1 млрд человек»²⁴³. Дж. Кротти видит основным фактором кризиса «ошибочные институты и практики нового финансового режима, установившегося в конце 1970-х – начале 1980-х годов... Существовавшая ранее система жесткого финансового регулирования была заменена на радикальную дерегуляцию, активно продвигаемую финансовыми институтами и оправдываемую теорией эффективного финансового рынка, сменившей доминировавшее ранее кейнсиан-

²⁴⁰ Срничек Н. Капитализм платформ / Пер. с англ. и науч. ред. М. Добряковой; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. – С. 22.

²⁴¹ Bordo M., Eichengreen B., Klingsbiel D., Martinez-Peria M. The crisis problem grouping more sevsre? – Economic policy. – Vol. 32. – 2001. – PP. 51-82.

²⁴² Reinhart C.M., Rogoff K.S. Banking crisis: An equal opportunity menace // Cambridge, Journal of Banking & Finance. – Vol 37, issue 11. – 2013. – P. 4557-4573.

²⁴³ Bresser-Pereira L.C. The global financial crisis and a new capitalism? // J of post – Keynesian economics. – Armonk, 2010. – Vol. 32, N 4. – P. 499.

ство. Эти меры облегчили переход к новому глобально интегрированному неолиберальному капитализму»²⁴⁴. Х.Г. Палма видит основание экономического кризиса в виде «результата уникальной комбинации идеологии, которая стала опасной, активности могущественных групп рантье, популистской политики, неэффективной экономики и явной некомпетентности... Неолиберализм превратился в новую технологию власти, чтобы трансформировать капитализм в рай для рантье, в систему, в которой отсутствуют меры «принуждения» в отношении большого бизнеса участвовать в конкурентной борьбе в реальной экономике. Ключевой компонент в эффективности новой технологии власти – способность превратить государство в главный инструмент, облегчающий и поддерживающий рентную практику олигополистического капитала»²⁴⁵.

Финансовый кризис 2008 г. отвернул капиталистов от традиционных финансовых активов в сторону более рискованного технологического сектора, компании в котором обещали большие прибыли здесь и сейчас. Именно эти компании с привлечением big data, интернет-технологий стали основой «платформенного капитализма», превратив конкуренцию в гонку за контролем над этими платформами. Н. Срничек, подводя итог исследованию, отмечает, «что на фоне длительного снижения уровня прибыльности в промышленности капитализм развернулся к данным, ища теперь в них источник экономического роста и жизнестойкости. В XXI в. на основе изменений в цифровых технологиях данные стали играть ключевую роль в компаниях и их отношениях с работниками, клиентами и другими капиталистами. Появилась новая бизнес-модель – платформа, способная извлекать и контролировать огромное количество данных; и на этой волне мы наблюдаем подъем крупных монополистов»²⁴⁶.

²⁴⁴ Crotty J. Structural Causes of the Global Financial Crisis: A Critical Assessment of the ‘New Financial Architecture’. // Economics Department Working Paper Series. – Vol. 33, No. 4, Special Issue: The Global Financial Crisis (July 2009) – P. 564.

²⁴⁵ Palma J.G. The revenge of the market on the rentiers. Why neo-liberal reports of the end of history turned out to be premature // Cambridge Journal of Economics. – Vol. 33. – P. 833.

²⁴⁶ Срничек Н. Капитализм платформ. М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2019 – С.11

Господствующей идеологией в эпоху современного капитализма является неолиберализм – «теория, согласно которой рыночный обмен является основой системы этических норм, достаточной для регулирования всех человеческих действий»²⁴⁷. Эта идеология представляет своей основной целью уменьшение общественных затрат посредством изменения законов, защищающих интересы рабочих, а также через уменьшение бюджетных трат на государственные услуги – медицину, образование. Неолиберализм устанавливает в качестве высшей цели заботу о рыночной экономике и уменьшение доли государства в экономике. Луис Карлос Брессер-Перейра так выражает суть неолиберальной идеологии: «Человеческие и гражданские ценности отбрасываются и подвергаются осмеянию во имя экономической рациональности рынка ... Мошенничество стало регулярной практикой на финансовых рынках ... Подкуп государственных служащих и политиков стал общей практикой ... Неолиберализм стремится деморализовать государство ... Неолиберальная гегемония инициировала всеобщий процесс подрыва социального доверия – главной черты здорового и солидарного общества. Когда общество утрачивает веру в свои институты и главный из них – государство, это – симптом социальной и политической болезни»²⁴⁸. Для защиты такого подхода используются такие аргументы, как: 1) тезис о дееспособности саморегулируемых рынков, 2) постановка вперед личностных интересов, 3) отрицание концепции общества, и соответственно, общественных интересов, 4) принятие методологического индивидуализма в общественных науках, который гипотетически можно заменить дедуктивным методом²⁴⁹. Неолиберальное контрнаступление возглавляли правые правительства США и Великобритании (Р. Рейгана и М. Тэтчер) и два межправительственных финансовых агентства – МВФ и Мировой

²⁴⁷ Харви Д. Краткая история неолиберализма. Актуальное прочтение – М.: Поколение, 2007. – С. 3.

²⁴⁸ Bresser-Pereira L.C. The global financial crisis and a new capitalism? // J of post – Keynesian economics. – Armonk, 2010. – Vol. 32, N 4. – P. 517.

²⁴⁹ Комар Ю.И. Мировой финансовый кризис и новый капитализм: необходимость структурных реформ и изменений в экономической политике // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. – Сер. 9, Востоковедение и африканистика: Реферативный журнал. – 2011. – №3. – С. 8.

Банк, которые совместными усилиями создали то, что было названо «Вашингтонским консенсусом»²⁵⁰. Будучи установленным в качестве официальной экономической модели крупнейших капиталистических стран, неолиберализм начал оказывать повсеместное влияние на общество. Рост неолиберализма ведет к рыночности общественных отношений, коммерциализации всех ее сторон. Отрицая понятие «общественный интерес», такая идеология агрессивно насаждает культ индивидуального потребления и создает возможности для роста индустрии развлечений, к которой относятся видеоигры.

Не менее серьезным фактором является и продолжающийся процесс глобализации. В наиболее общем виде глобализация предстает как мощный интеграционный процесс всего человеческого общества в единое динамическое целое, которое можно назвать Миром-Системой (И. Валлерстайн). Х.К. Вальдес выделяет такие факторы развития интегративных процессов в современности: «1) достижения в научном развитии высокого уровня, преимущественно связанного с информационными технологиями, новыми формами коммуникации, новыми техническими устройствами и материалами и др.; 2) <...> нужда капитала в глобальной динамике как условия повышения уровня прибыли при развитии современной экономики»²⁵¹. Можно выделить также черты, проявляющиеся при более глубоком анализе развития глобализации, кратко характеризуемые тем, что интеграция в это «единое динамическое целое не полная, не равноправная и не включающая культурное разнообразие, которое свойственно миру»²⁵². Новейшая стадия глобализации многомерна. К. Чейз-Данн выделяет следующие направления глобализации: экологическое, культурное,

²⁵⁰ Валлерстайн И. Год 2008: смерть неолиберальной глобализации [Электронный ресурс] // Скепсис. – Режим доступа: https://scepsis.net/library/id_1786.html (Дата обращения: 07.11.2020).

²⁵¹ Вальдес Х.К. Заметки о глобализации, экономике и культурной идентичности [Электронный ресурс] // Скепсис. – №5. – 2008. – Режим доступа: https://scepsis.net/library/id_2301.html (Дата обращения: 13.10.2020).

²⁵² Там же.

коммуникационное, экономическое и политическое²⁵³. Дадим им краткую характеристику. Первое связано с продолжающимся процессом деградации экосистемы, который начался уже давно, однако только недавно воздействие человека на природу стало глобальным. Этот факт приводит к созданию системных ограничений, требующих глобальных коллективных действий. Культурная глобализация проявляется в распространении западной системы защиты прав человека и ее практики на остальной мир. «В то время как современная мир-система всегда была и остается мультикультурной, растущее влияние и принятие западных ценностей рациональности, индивидуализма, равенства и эффективности – значимый тренд XX в.»²⁵⁴. Развитие информационных и коммуникационных технологий сокращает пространство и время, задает условия для работы глобализированной экономики, вносит новые отношения и качества в культурное, социальное и политическое пространства. Важно также отметить, что расширение информационных технологий изменяет структуру видеоигровой индустрии – усложняется производство игр, растет реалистичность их эстетик, изменяются игровые механики и отношения внутри сообщества, что, в конечном счете, влияет на популяризации видеоигр как особой индустрии развлечений в рамках современного капитализма. Политическая глобализация проявляется в создании надгосударственных политических структур и процессе постепенной передачи им части полномочий и функций национальных государств – примерами этого могут быть ООН и ЕС. Экономическая глобализация – это создание межгосударственной, мировой экономики, наиболее важными проявлениями этого процесса являются а) взаимосвязь различных рынков и б) интеграция в экономику сетей, которые создаются транснациональными корпорациями.

²⁵³ Комар Ю.И. Глобализация – Всемирный капитализм? // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. – Сер. 9, Востоковедение и африканистика: Реферативный журнал. – 2007. – №1. – С. 7.

²⁵⁴ Chase-Dunn, Christopher. Globalization: A World-Systems Perspective // Journal of World-Systems Research. – №5. – 2015. – P. 210.

В рамках нашего исследования нас интересуют, впрочем, не столько экономические причины кризиса, сколько социальное его влияние на идентичность человека. Корни такого влияния произрастают из рыночной, или капиталистической, экономики. И. Месарош так характеризует состояние современного капиталистического мира: «Капитал и противоречия неразделимы. Необходимо проникнуть в самую их суть, к корням, не ограничиваясь видимой вершиной. Иначе можно продолжать латать дыры, но в конечном итоге станет только хуже. Нельзя бесконечно заметать проблемы под ковер, там и так уже накопилась целая гора»²⁵⁵. На основании этой характеристики можно сказать, что «заметание проблем» является своеобразной тенденцией к эскапизму, который проникает не только внутрь социально-экономической системы, но и оказывает влияние на экзистенциальные стратегии современного человека, равно как и игровой характер поведения человека, о чем пойдет речь позже.

Современная экономическая система, несмотря на все происходящие трансформации – это отношения производителя и покупателя, реализуемые через рыночный механизм. Владелец средств производства нанимает рабочую силу, чтобы, оперируя этими средствами, произвести продукт, который затем через ряд посредников попадет непосредственно к покупателю для дальнейшего потребления. Отдельный рабочий в этом процессе продолжает существовать как часть производственного механизма, а не самостоятельным товаро-производителем: он выполняет лишь небольшую функцию, бесконечно повторяя один и тот же набор однообразных действий, зачастую даже не понимая их смысла. Этот процесс становится фактором для усугубления такого социально-экономического феномена, как «отчуждение». Не вдаваясь в глубокие рассуждения, отчуждение можно охарактеризовать как «процесс, социокультурная связь между субъектами, которая вышла из-под их контроля и стала

²⁵⁵ Месарош И. Структурный кризис системы [Электронный ресурс] // Скепсис. – Режим доступа: https://scepsis.net/library/id_2575.html (Дата обращения: 19.09.2020).

самостоятельной, господствующей над ними силой»²⁵⁶. В рамках отчуждения наемному рабочему не принадлежит не только результат труда, как овеществленное выражение труда, но и сам процесс труда. Происходит также отчуждение человека от человека и от его жизни, которая становится средством, а не самоцелью. Кроме того, труд сам по себе становится способом самоотрицания, человека, выключения его из жизни, желанию убежать от нее. К. Маркс, указывая на социально-экономическую природу и влияние отчуждения, говорил, что «в результате получается такое положение, что человек (рабочий) чувствует себя свободно действующим только при выполнении своих животных функций – при еде, питье, в половом акте, в лучшем случае еще расположась у себя в жилище, украшая себя и т.д., – а в своих человеческих функциях он чувствует себя только лишь животным. <...> Правда, еда, питье, половой акт и т.д. тоже суть подлинно человеческие функции. Но в абстракции, отрывающей их от круга прочей человеческой деятельности и превращающей их в последние и единственные конечные цели, они носят животный характер»²⁵⁷. Здесь, на наш взгляд, можно провести параллель с игрой: игра – это та деятельность, раскрывающая творческий потенциал человека; в ней он отдыхает и как бы контролирует ее процесс сам, видит и присваивает готовый результат своей игровой деятельности. Таким образом, игра становится наименее отчуждающей деятельностью по сравнению с трудовой, а в современных социально-экономических условиях человек, сталкивающийся с отчуждением от результатов собственного труда, находится в поистине экзистенциальном поиске собственной реализации, одним из способов которой становятся игры вообще и видеоигры в частности. Погружаясь в видеоигровое пространство, человек освобождается от тягот реального мира в мире игровом: теперь он не обычный офисный работник, а кто/что угодно, ролевой набор видеоигр практически

²⁵⁶ Лапин Н.И. Отчуждение [Электронный ресурс] // Новая философская энциклопедия. – Режим доступа: <https://iphlib.ru/library?el=&a=d&c=newphilenc&d=&rl=1&href=http:%2f%2f2232.html> (Дата обращения: 21.10.2020).

²⁵⁷ К. Маркс. Экономическо-философские рукописи 1844 года / Маркс К., Энгельс Ф. Собр. соч., изд. 2, т. 42. – М.: Издательство политической литературы, 1974. – С. 89.

бесконечен; так он реализует осколки своего творческого потенциала, угнетенного процессом отчуждения, получает отдохновение от реальности. С другой стороны, игра, давая человеку свободу, уводит его от реального мира, что, при наличии определенных социально-психологических факторов, может оказать негативное влияние – в этом заключается ее диалектическое противоречие. При этом проблемой здесь выступает не сама игра: так же, как и машина при капитализме, она является лишь средством для осуществления деятельности, и ее назначение целиком и полностью зависит от системы общественных отношений, в которую помещена игра. В рамках современного общества игра становится средством отчуждения, однако может стать и средством творческого освобождения человека. Можно также отметить, что в рамках современных социальных отношений игра служит также и средством восприятия окружающей действительности, причем упрощенного, что, возможно, может оказывать свое влияние на потребительские интересы человека: чем более проста картина мира человека, тем более полезным потребителем он станет. Однако это влияние еще предстоит раскрыть и подтвердить либо опровергнуть.

Итак, у рабочего нет заинтересованности в качественном выполнении работы, цель его – зарабатывание денег, а качество товара – лишь один из факторов, влияющих на зарплату. В свою очередь, владелец средств производства также не имеет заинтересованности в том, чтобы продукт был действительно полезен: для него производимый продукт – это не вещь, с помощью которой можно облегчить жизнь человеку, а товар для продажи. В качестве продавца, он с помощью рекламы пытается навязать покупателю определенное видение товара, который ему (покупателю) необходимо купить. Об этом свидетельствует растущий год от года рынок рекламы – так, в 2019 году его мировой объем составил \$600 млрд, при этом растет количество рекламы в цифровом сегменте²⁵⁸. Таким образом, главной целью производства в современном мире

²⁵⁸ Magna advertising forecasts (summer 2019 update) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://magnaglobal.com/magna-advertising-forecasts-summer-2019-update/> (Дата обращения: 23.05.2020).

становится получение прибыли, а удовлетворение потребностей конкретного потребителя – всего лишь сопутствующей задачей. Х.К. Вальдес, кубинский экономист, видит проблему мировой экономической системы в том, что «она не располагает достаточными механизмами регулирования в функции коллективных интересов и интересов большинства человечества»²⁵⁹. Внутренний конфликт, заложенный этой экономической системой – конфликт частных и общественных интересов – влияет как на экономику, так и на человеческую культуру, изменяя сам идентичность человека. Капитализм искусственно ограничивает экономическое и культурное развитие слаборазвитых стран Азии и Африки, используя их как площадки для добычи сырья или производства деталей. Создавая ситуацию конкуренции, капитализм только усиливает социальное неравенство, приводя к полярности социальных, культурных отношений, разделение людей на два класса как в экономическом, так и в культурном плане, что косвенно поддерживают соревновательные игры. Находя во всем источник прибыли, эта экономическая система ставит на производственные рельсы даже самую культуру и искусство, что приводит к меркантилизации, упрощению современной массовой культуры, частью которой является игровая индустрия. Подчиняя себе культуру, капитализм монополизирует средства массовой информации, которые используются для насаждения нужных ценностей и стандартов потребления, формируя идеального потребителя.

Таким образом, развитие экономической сферы социальной реальности проявляется двояко. С одной стороны, происходит усиление процесса отчуждения человека на фоне кризисных тенденций, старт которым был дан в 2008 году. Такое усиление отражается на мировосприятии человека: отчужденный от собственного труда, человек ищет спасения в развлечении. И здесь проявляется вторая сторона экономического фактора – усиление доли индустрии компьютерных игр в развлекательной индустрии. За последние десятилетия

²⁵⁹ Вальдес Х.К. Заметки о глобализации, экономике и культурной идентичности [Электронный ресурс] // Скепсис. – №5. – 2008. – Режим доступа: https://scepsis.net/library/id_2301.html (Дата обращения: 13.10.2020).

рынок видеоигр все увеличивается и предлагает все более разнообразные развлечения, привлекая все большее количество людей. Человек, таким образом, ищет отдохновение и творческую реализацию в видеоиграх, что трансформирует его в человека играющего, так как он начинает переносить ставшие привычными игровые механики в реальную жизнь, реализуя, таким образом, свой творческий потенциал в рамках капиталистического общества. Видеоигровая индустрия способствует, таким образом, формированию представлений о разнообразных игровых механиках и желании эти конкретные механики воплотить в реальном мире, и ее развитие, а равно повышение интереса потребителя к ней обладает важным, хоть и косвенным, влиянием на формирование игрофикационных процессов социальной реальности, потому что формирует потребителя, мыслящего игровыми категориями. Перенос видеоигровых механик уместно будет рассмотреть на конкретных примерах процессов игрофикации потребления и производства.

Важнейшим ядром экономики, несмотря на все структурные изменения, остается понятие экономического способа производства, включающего в себя производственные силы и производственные отношения. Производственные силы определяются как система субъективных (человек) и вещественных (техника) элементов, необходимых для материального производства. Наиболее важным элементом производственных сил является человек, так как именно его стремления и желания очерчивают процесс игрофикации экономики как антропологически-социальный фактор. К производительным силам также относятся средства труда – комплекс вещей, с помощью которых человек воздействует на природу, и предметы труда – все, на что направлен труд человека. Под производственными отношениями понимаются все экономические отношения, складывающиеся между людьми в процессе непосредственно производства, распределения, обмена и потребления материальных благ и услуг. Способ производства фактически выражается в процессе производства, которое носит в основном материальный характер. Классическая структура мате-

риального производства состоит из четырех частей: непосредственно производства, распределения, обмена, потребления. В качестве иллюстрации процесса игрофикации мы сосредоточимся на крайних точках материального производства – непосредственно производстве и потреблении, так как они наиболее точно отражают экономическую деятельность, особенно в условиях потребительски ориентированной экономики позднего капитализма.

Раскрывая мысль о потребительском ориентировании, обозначим место потребления и возможности его виртуальной игрофикации в современной экономике. В современной экономической системе потребление выходит на передний план экономического цикла, что связано со структурными изменениями экономики. Для Ж. Бодрийера потребление – это «виртуальная целостность всех вещей и сообщений, составляющих отныне более или менее связанный дискурс. Потребление в той мере, в какой это слово вообще имеет смысл, есть деятельность систематического манипулирования знаками»²⁶⁰. Потребление оказывает давление на социально-экономическое бытие человека благодаря созданному фордистской моделью производства изобилию товаров и услуг, которое изменило баланс процесса материального производства в сторону распределения (и, соответственно, потребления) товаров и услуг. Возможность неограниченного производства вещей изменяет также подход к самим вещам и придает потреблению симулятивный характер. Здесь, таким образом, намечается первое соприкосновение игрофикации с потреблением: игре внутренне присущ симулятивный характер – любая игра в первую очередь является деятельностью, разворачивающейся в модусе «как бы», однако играющие понимают виртуальность игры, в то время как потребление все время старается замаскировать этот разрыв. Джеймисон обозначает эту симуляционность как пастиш, который он определяет как оболочку пародии, опустошенную пародию, утратившую чувство юмора²⁶¹. Он нейтрален, поскольку

²⁶⁰ Бодрийер Ж. Система вещей. – М.: Рудомино, 1995. – С. 164.

²⁶¹ Джеймисон Ф. Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма / Кабанова И.В. Современная литературная теория: антология. – М.: Флинта: Наука, 2004. – С. 274.

представления о норме размыты, а смешение стилей делает индивидуальность невозможной. Поэтому, как отмечает Джеймисон, когда появляется пастиш, то пародия делается невозможной²⁶².

Существенным также является деформация пространственно-временных характеристик реальности. В социокультурном смысле это проявляется во фрагментации времени в серию эпизодов вечного настоящего. Если раньше люди жили в диахронном мире, предполагающем прошлое, настоящее и будущее, то сейчас они находятся в синхронном: постмодернистский человек скорее оперирует терминами пространства, нежели времени. Ж. Бодрийяр дает следующие характеристики пространству-времени общества потребления. Пространство общества потребления характеризуется городами нового типа, специфичной чертой которых выступает многообразие вещей. Гигантские магазины с их разнообразием одежды и товаров первой необходимости выступают как первичный дизайн и место изобилия. При этом разнообразие товаров – это не просто их нагромождение. Во-первых, оно имеет особый магический смысл, символизируя изобилие и уничтожение нужды. Во-вторых, вещи, при всей видимости нагромождения, все предметы формируются в наборы. Что касается времени, то индивиды видят, как вещи «возникают», «совершенствуются» и «умирают», хотя в предыдущих цивилизациях вещи и инструменты проявляли свою долговечность и жили намного дольше, в отличие от людей. Многие магазины продают серийные коллекции, которые отправляют от одних предметов к другим. Отношение потребителя к этим предметам меняется: он рассматривает не каждую вещь в отдельности, а ансамбль, т.е. вещи в контексте других предметов²⁶³. Человек в таком пространстве-времени стремится окружить свое пространство объектами потребления. Ж. Бодрийяр подчеркивает, таким образом, безграничную власть симулякра, наделяя потребление

²⁶² Там же. С. 276.

²⁶³ Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры – М.: Культурная революция; Республика, 2006. – С. 42.

символическим смыслом. В таком социуме на передний план выходят потребности, сформированные модой, телекоммуникациями и другими СМИ, эти потребности, по сути своей, симулятивны и нарушают логику рынка «спрос формирует предложение». Потребление связано с чисто символическими целями: важен не функционал, а эстетика и знаковость товара: «Мы находимся на той стадии, когда «потребление» охватывает всю жизнь, когда все роды деятельности комбинируются одним и тем же способом, когда русло удовольствий прочерчено заранее, час за часом, когда «среда» целостна, имеет свой микроклимат, устроена, культурализована»²⁶⁴. По его мнению, в современном обществе имеют место изобилие и потребление, основанные на увеличении богатств, материальных благ и приводящие к изменениям «экологии» человеческого вида. Индивиды общества потребления (изобилия) находятся не столько в обществе других представителей своего рода, сколько в «обществе» объектов потребления, которые, в свою очередь, представляют собой определенные социальные знаки. Коммуникация людей поэтому состоит не в общении с себе подобными, а во владении благами и манипуляциях с ними. Это приводит в конечном счете к формированию особой среды потребления. Специфика этой среды определяется влиянием предметов, которые несут своим обладателям могущество, изобилие, статус, престиж. Таким образом, обнаруживается второе соприкосновение – наличие определенного (игрового) пространства, в котором разворачивается игра-потребление, организуемая с помощью специальных предметов – товаров-символов. Специфика видеоигр здесь также отражается в потере счета времени и проживании игровой инореальности в модусе «здесь и сейчас». Конкретными примерами игрофикации являются различные распродажи, акции, импульсивные покупки.

Развивая мысль о статусности потребления, мы обнаруживаем, что символический порядок потребления стирает границу между элитным и обычным

²⁶⁴ Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры – М.: Культурная революция; Республика, 2006. – С. 130.

товаров, уравнивая всех потребителей: любой теперь может купить себе любую вещь, не обладая при этом даже нужными финансами – можно просто взять в кредит или арендовать, обладать вещью сейчас, а заплатить за нее когда-нибудь потом. При потреблении тех или иных товаров человек осуществляет самоидентификацию, ассоциируя себя с потребляемыми продуктами (фразеологизм «ты то, что ты ешь» становится в современности как никогда актуальным): человеку необходимо потреблять определенные товары и услуги, чтобы соответствовать определенному уровню престижа, посылать определенные идентификационные сигналы в общество. Так незаметно человек «подсаживается» на потребление, для него обладание вещью как маркером идентификации становится смыслом жизни, и даже, казалось бы, альтернативы в виде разумного потребления или отстранения от потребления, не спасают, т.к. также носят идентификационный характер, возвращая человека в матрицу потребительского общества. Человек потерял всякий смысл жизни, кроме потребления, оно «уже не является простым и чистым наслаждением благами, оно становится чем-то вынуждающим наслаждаться – смоделированной операцией, разнесенной по графам ранжированного набора предметов-знаков»²⁶⁵. Исходя из этого возникает третье соприкосновение – статусность, подчеркиваемая обладанием определенных товаров, виртуальная игрофикация усиливает это чувство механикой достижений и редких предметов, как например, в онлайн-играх: достигнув определенного уровня или пройдя некоторые испытания, игрок получает символ-вещь, которая подчеркивает его статус (бейдж, достижение, внутриигровой предмет) и таким образом придает деятельности внешний смысл и мотивацию. Примером являются мотивационные аффордансы, а также мотивация потребителя при импульсивных покупках, иные элементы PBL-игрофикации и жетонной экономики.

Игрофикация потребления.

²⁶⁵ Бодрийяр Ж. Прозрачность зла. – М.: Добросвет, 2000. – С. 70.

Выделив три точки соприкосновения – симуляционность потребления, сосредоточенность на пространстве и «выпадение» из времени, статусность потребления, – мы можем проиллюстрировать их конкретными примерами виртуальной игрофикации потребления. Одним из самых известных примеров является распродажа Double Eleven, которая ежегодно проводится в Китае. В 2017 г. Китай стал самой крупной онлайн-торговой площадкой с итоговым доходом в 26 млрд юаней. Важным событием для всех онлайн-торговых площадок Китая является «Double Eleven», или «День холостяка», выпадающий на 11 ноября каждого года. В этот день происходит взрыв онлайн-покупок, который приводит к высокому уровню прибыли: например, в 2018 г. уровень транзакций двух крупнейших онлайн-площадок Таобао и Тmall составил 1 млрд долларов США в первые 2 минуты старта продаж, а итоговый оборот приближался к 213,5 млн юаней, что в 8 раз превосходит прибыль от «Черной пятницы» на Западе. В том же 2018 году Таобао и Тmall представили игрофицированную систему, разработанную для социальных сетей, для увеличения количества покупок. Игра шла с октября по ноябрь, ее основной механикой было приглашение в социальных сетях (реферальная ссылка), которое можно было отправлять пользователям этих социальных сетей. Переход по ссылкам и лайки на них улучшают уровень значков на сайтах онлайн-магазинов. Собирая определенное количество лайков за счет реферальных ссылок, а также выполняя особые задания («Пригласите 5 друзей, которые покупали обувь или макияж в прошлом году»), пользователь получал «энергию», улучшавшую уровень значка. Эту энергию в соотношении 100 к 1 можно было обменять на реальные товары вплоть до окончания игры. Все участники, таким образом, разделили до 1 млн юаней в сумме всех очков вознаграждения и значков, полученных на платформах Таобао и Тmall. Такой пример игрофикации показывает, как два простейших игровых механизма – улучшение уровня значков и награды – могут повлиять на рост количества импульсивных покупок. Участники акции получали дополнительную мотивацию к покупкам, выраженную через игровые механизмы, которые совмещали реальные и виртуальные

награды. Маленькие награды в виде достижений, а также постоянно растущий уровень виртуальной энергии воодушевляют пользователя за счет поощрения определенных действий – размещения ссылок, выполнения заданий и проч., что косвенно приводит к увеличению числа импульсивных покупок.

Импульсивная покупка – покупка некоторого товара, совершенная без вдумчивого анализа. Согласно Х. Штерну²⁶⁶, существует 4 типа импульсивных покупок: 1) чистая (PIB) – случается за счет слома потребительского паттерна при обнаружении новинок; 2) напомненная (RIB) – потребитель совершает покупку, вспоминая об определенной рекламе; 3) предполагаемая (SIB) – приобретаемый товар увиден впервые; 4) запланированная (PIB) – потребитель временно откладывает покупку, находясь в поисках скидок или купонов на нее. Можно сказать, что импульсивная покупка в целом направлена на слом привычных потребительских паттернов, резкое увлечение чем-то новым – такое же ощущение, но более полное, дарят игры, особенно видеоигры. Видеоигры воспринимаются человеком как уход от привычной, обыденной реальности, связанный с ощущением чего-то нового, импульсивные покупки создают иллюзию такой же эйфории – покупка чего-то нового, чего раньше не было или человек не мог себе позволить, почти экстатическое ощущение выхода из ежедневного привычного процесса потребления товаров и услуг. Покупку видеоигр можно сравнить с импульсивной потому, что геймеры зачастую следят за новинками игровой индустрии и как можно скорее пытаются приобрести новые игры, что приводит к росту продаж в первые несколько недель, который потом спадает, однако вновь поднимается во время сезонных распродаж или акций. В силу того, что видеоигры являются уникальным (во многом) набором опыта и игровых механик, они вызывают большой интерес к потреблению у геймеров.

²⁶⁶ Stern H. The significance of impulse buying today // The Journal of Marketing. – №26. – 1962. – P. 60.

Схожесть ощущений позволяет успешно интегрировать один процесс в другой: с одной стороны, мы получаем рынок видеоигр, постоянно пополняемый новыми товарами-играми, вызывающими эйфорию от покупки и постоянного пополнения виртуальной библиотеки, поиска скидок и акций (на которых успешно манипулируют игровые онлайн-магазины, запуская сезонные распродажи), с другой стороны, покупка реальных товаров превращается в игрофицированную систему значков, уровней, скидок и проч., т.е. в игрофикацию PBL-модели. Исследования^{267,268} подтверждают, что возможность получения материальных и виртуальных наград за выполнение заданий является финансовой выгодой, которая потенциально увеличивает уровень получаемого потребителем веселья – такие механики создают положительную эмоциональную привязку через награды и рейтинги, побуждая потребителя принимать большее участие в таких играх. Таким образом, само потребление превращается в игру, сродни потлачу, где чем больше человек потратит на те или иные товары, тем выше уровень он получит, что отобразится в первую очередь в некоей шкале прогрессии/значке в профиле, а во вторую очередь – в накопительных скидках и материальных призах.

Во время Double Eleven – фестиваля онлайн-шоппинга, проходящего на китайской платформе Alibaba, – умело разработанная система значков помогала повышать покупательский опыт потребителя. Получая значки, потребители получали дополнительное удовлетворение от сделанной покупки – своеобразный прибавочный продукт наслаждения²⁶⁹ в лакановском духе: человек получает некую вещь и прибавочное наслаждение от факта покупки, также при этом получая новое прибавочное наслаждение. Значки, таким образом, мо-

²⁶⁷ Hwang J., & Choi, L. (2020). Having fun while receiving rewards: Exploration of gamification in loyalty programs for consumer loyalty // *Journal of Business Research*. – №106. – 2020. – P. 360.

²⁶⁸ Choi J., Choi H., So W., Lee J., You J. A study about designing reward for gamified crowdsourcing system // In *International conference of design, user experience, and usability. User Experience Design for Diverse Interaction Platforms and Environments. DUXU 2014. Lecture Notes in Computer Science*. – Vol 8518. – Springer, Cham. – P. 685.

²⁶⁹ Лакан Ж. Изнанка психоанализа (Семинар, Книга XVII (1969-70)) / Пер. с фр. А Черноглазова. – М.: Издательство «Гнозис», Издательство «Логос», 2008. – С. 19.

гут служить чему-то еще, стимулируя дальнейшее потребление. Прогрессирующая сложность получения значков при этом компенсирует удовольствие от выполнения различных задач (что, как мы уже отмечали, более приятно, чем Реальность), а также стимулирует продолжение участия в игре. Таким образом мы получаем гедонистическое отношение к покупкам из-за механизма улучшения значков: такое отношение, какое С. Жижек выделял в феномене кока-колы: «Чем больше ее пьешь, тем сильнее жажда, тем больше хочется ее пить, ощущать этот горьковато-сладкий вкус вопреки тому, что жажда не проходит»²⁷⁰, а значит, напиток не выполняет своей основной функции. Ироничным образом значки в данном случае могут вымещать товары, увеличивая число импульсивных покупок, сделанных ради повышения очередного уровня. Примером такого подхода можно привести сервис Яндекс.Еда, в котором при ожидании заказа появилась игра «Собери плюсы», которая позволяет покупателю заработать дополнительные баллы, пока он ждет доставку. В игре нужно ехать человеком-доставщиком и ловить баллы Плюса и продукты, при этом увораживаться от других предметов. После «пойманного» самоката, дерева или ограждения игра завершается, собранные баллы у игрока остаются²⁷¹. Таким образом, потребитель не только отслеживает состояние своей покупки, но и получает небольшую награду в виде баллов, которые потом можно обналичить.

Итак, говоря о PBL-игрофикации в рамках потребления, мы можем сказать, что экономические механизмы игрофицируются для того, чтобы стимулировать гедонистическое потребление путем импульсивных покупок: система наград и значки выступают как прибавочное наслаждение, толкая человека к продолжению потребления. И если раньше (да и сейчас) такое давление

²⁷⁰ Жижек С. Кока-кола как объект а // Хрупкий абсолют. – М.: Художественный журнал, 2003. – С. 137.

²⁷¹ Яндекс.Лавка «Собери плюсы»: игра во время ожидания доставки продуктов [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/yandeks-lavka-soberi-plyusy-igra-vo-vremya-ozhidaniya-dostavki-produktov> (Дата обращения: 07.06.2021)

оказывали программы лояльности, то теперь, благодаря виртуальным механикам, вымещающим Реальное за счет большего интереса к различным квестам, которые хоть и кажутся увлекательными за счет нарастающей сложности и постоянных мелких наград, все же выступают как монотонная деятельность по приращению наслаждения.

Другим моментом, в котором виртуальная игрофикация оказывает влияние на структуру потребления, является социальное взаимодействие. Различные исследования подтверждают, что игрофикация может воодушевить человека на взаимодействие с другими людьми²⁷², а также помогает в коммуникации и социализации с друзьями, коллегами и учителями²⁷³. В рамках потребления на примере все того же Double Eleven можно увидеть, что виртуальная игрофикация путем выдачи наград и улучшения значков стимулирует социальное взаимодействие с другими игроками: совместные миссии, привлечение новых игроков через реферальные ссылки, переход по ссылкам других людей для получения большего количества энергии для нового уровня. Игроки понимают, что, выполняя задания в группах, они могут извлечь потенциально больше виртуальной прибыли и охотнее идут на контакт. Демонстрация же значков увеличивает виртуальный престиж у потребителя (создавая избыточное наслаждение), а также стимулирует интерес к профилям других пользователей игрофицированной системы. В данном случае значок определяется как существенный репутационный и социальный индикатор в профиле игрока²⁷⁴, который также служит для демонстрации принадлежности к группе и маркером виртуальной идентичности человека²⁷⁵. Виртуальная игрофикация, стимулируя социальное взаимодействие, связывает потребление не только с приращением наслаждения, но и с созданием ощущения *esprit de corps* – морального

²⁷² Hamari J., Koivisto J. Social motivations to use gamification: An empirical study of gamifying exercise. // In European conference on information systems, 2013. – P. 5.

²⁷³ Simoes J., Redondo R.D., Vilas A.F. A social gamification framework for a K-6 learning platform. – Computers in Human Behavior, 29(2), 2013. – P. 350.

²⁷⁴ Denny P. The effect of virtual achievements on student engagement // In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems, 2013. – P. 765.

²⁷⁵ Suh A., Cheung C. M., Ahuja M., Wagner C. Gamification in the workplace: The central role of the aesthetic experience // Journal of Management Information Systems, 34(1), 2017. – P. 304.

удовлетворения от принадлежности к игровой команде таких же потребителей, которые вместе покупают товары и улучшают свои виртуальные значки, получают виртуальные достижения. Нахождение в одном социальном и информационном пространстве, которое подается в игровой форме увеличивает информированность человека о тех или иных товарах, а также стимулирует импульсивные покупки.

Проведенное в 2021 г. подробное исследование²⁷⁶ среди более 500 участников Double Eleven позволило построить примерную модель соотношения импульсивных покупок и виртуальной игрофикации. Результаты показали значительное влияние игровых механизмов получения наград и улучшения значков на количество совершаемых потребителями импульсивных покупок. Несмотря на то, что в исследовании отмечается некоторая дистанция между теоретической моделью и реальностью, можно сказать, что PBL-игрофикация как один из самых простых способов виртуальной игрофикации способна оказывать значительное влияние на механизм и структуру потребления человека.

Похожий пример виртуальной игрофикации потребления, стимулирующий статусность и социальность потребления можно найти в отечественной бизнес-практике. Так, компания Яндекс с помощью игровых решений интенсифицирует потребление своих подписочных услуг. Например, в мобильном приложении для каршеринга Яндекс.Драйв был добавлен раздел с ачивками (наградами), которые отображаются в профиле водителя²⁷⁷. Пользователь может увидеть статистику своей езды и интересные факты из жизни и использования Яндекс.Драйва в виде виртуальных значков – ачивок. Среди примеров действий, за которые ачивки даются, можно привести езду ночью, проезд 50

²⁷⁶ Lin Zhang, Zhen Shao, Xiaotong Li, Yuqiang Feng, Gamification and online impulse buying: The moderating effect of gender and age // International Journal of Information Management, Volume 61, 2021. – PP. 250-268.

²⁷⁷ Яндекс.Драйв: управление поведением клиентов через награды в профиле пользователя // Институт геймификации Сбера [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/yandeks-drayv-upravlenie-povedeniem-klientov-cherez-nagrady-v-profile-polzovatelya> (Дата обращения: 13.02.2021)

километров без резких изменений скорости, поездку на машине Jeep, которых в системе каршеринга в Москве зарегистрировано всего 10 штук, и так далее.

Другим крупным примером игрофикации для Яндекса стал выпуск мобильной игры «Плюс Сити», где пользователям предложено строительство виртуального города, который заполняется тематическими объектами и «зданиями», связанными с теми или иными сервисами «Яндекса». Игрокам предлагается зарабатывать в простенькой игре «три в ряд» монетки, которые можно внутри игры на новые здания и объекты. И. Курылев, эксперт в области геймификации, директор студии «Gamification Now!», дает ей такую характеристику: «По сути, это «визуальная ачивница», в которой активным пользователям выдавались бы виртуальные здания и предлагалось строить свой город. За время разработки проекта он эволюционировал в онлайн-игру, где довольно много активности можно делать онлайн: это не только тратить деньги в сервисах Яндекс, здесь даже есть своя мини-игра, хоть и минимально связанная с тематикой проекта, – три-в-ряд. Город ожил, по улицам ходят человечки»²⁷⁸. Также игроку доступна небольшая дополнительная награда: если игрок пользуется сервисами «Яндекс. Плюс», он может зарабатывать внутри игры баллы, которые можно потратить «в Яндекс Go, а также на покупки в других приложениях компании – Еде, Лавке, Маркете, Музыке, Кинопоиске и Заправках»²⁷⁹.

Отмечается, что задания продвигают экосистему Яндекс и призывают пользователя быть активными в сервисах Яндекс: слушать музыку и подкасты в Яндекс Музыка, смотреть сериалы на Кинопоиске, совершать покупки на

²⁷⁸ Яндекс Плюс Сити: игровой мир с заданиями и заработком баллов «Плюса» // Институт геймификации Сбера [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/yandeks-plyus-siti-igrvoy-mir-s-zadaniyami-i-zarabotkom-ballov-plyusa> (Дата обращения: 10.02.2021)

²⁷⁹ Там же.

Яндекс Маркете и в Лавке на определенные суммы, совершать поездки с Яндекс Такси по определенным тарифам и др.²⁸⁰

Игровой характер потребления, основанный на игровых механиках и эстетиках, создает, ситуацию прибавочного наслаждения, когда человек получает не только товар, но и некоторое удовольствие от участия в игре, поскольку игры – и реальные, и виртуальные – в основе своей содержат получение удовольствия в рамках некоей закрытой системы с установленными правилами. Соответственно, человек теперь не просто потребляет товары и символы этих товаров, он еще потребляет и игровую систему, в рамках которой приобретает данные товары. Игровая система создает ситуацию единения с другими потребителями, идентификации потребителя за счет значков и наград с данной социальной группой. Виртуальная игрофикация, таким образом, может усиливать интерес к потреблению, превращая его в увлекательное приключение в мире скидок, совместных заданий и уровней со значками в профиле интернет-магазина.

Иным примером игрофикации потребления является сфера онлайн-туризма. ОТА (Online Travel Agency) – веб-сайты туристических компаний, продающих свои услуги через Интернет, – в современном мире занимают второе место среди наиболее влиятельных отраслей онлайн-коммерции²⁸¹. Согласно статистике,²⁸² более 60 тысяч ретейлеров в сфере туризма принимали участие в «дне холостяка» на онлайн-платформах, многие из них при этом игрофицировали процесс потребления. На примере онлайн-туризма стоит рассмотреть

²⁸⁰ Яндекс Плюс Сити «Секретные задания»: как геймификация «платит» пользователю игровыми бонусами за активность в сервисах Яндекс // Институт геймификации Сбера [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/yandeks-plyus-siti-sekretnye-zadaniya-kak-geymifikaciya-platit-polzovatelyu-igrovymi-bonusami-za-aktivnost-v-servisah-yandeks> (Дата обращения: 30.03.2021)

²⁸¹ Nielsen. (2018). Connected commerce [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.nielsen.com/wp-content/uploads/sites/3/2019/04/connected-commerce-report.pdf> (Дата обращения: 01.04.2021)

²⁸² Alibaba. (2020). 2020 Double 11 highlights: Large deployment of cloud-native technology for higher efficiency and lower costs [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://www.alibabacloud.com/blog/2020-double-11-highlights-large-deployment-of-cloud-native-technology-for-higher-efficiency-and-lower-costs_596888 (Дата обращения: 15.04.2021)

теорию аффордансов в рамках игрофикации потребления. Мотивационные аффордансы составляют сердцевину игрофицирования потребления и разворачиваются в следующих видах: достижения, идентификация, соревновательность, самовыражение. Аффордансы-достижения позволяют ощутить играющему человеку чувство достигнутого успеха, а также дают реальные награды за выполненные задания в виде купонов или скидков. Аффордансы идентификации связаны с различными досками лидеров, шкалами прогресса, значками и пр. – словом, всем, благодаря чему игрок может идентифицировать себя и показать свою уникальность. Соревновательные аффордансы позволяют сравнивать свой успех с чужим благодаря системе рангов, различных соревнований и пр. Аффордансы самовыражения позволяют показать себя и создавать крепкие социальные связи с помощью аватарок, псевдонимов, трофеев, социального взаимодействия.

На частоту потребления услуг оказывают влияние не только аффордансы, но и потребительская ценность, выражаемая в функциональном, социальном и эмоциональном аспектах. Функциональная ценность заключается в удачном предложении и высоком качестве продукта, выражаемом в желании потребителя сократить время и силы, расходуемые на приобретение товаров, при этом сохраняя качество потребления²⁸³. В контексте игрофикации потребления это достигается через приобретение скидочных купонов, участия в акциях, а также в игровых проектах. Социальная ценность представляет собой тот социальный образ потребителя и те социальные связи, выстраиваемые в потреблении²⁸⁴. Участвуя в игрофицированном потреблении – например, в «черной пятнице» или «дне холостяка» – на индивида оказывают влияние не только качество товара и выгода покупки, но и чувство объединения с другими потребителями в рамках игры. Эмоциональная ценность зависит от степени заинтересованности и положительных эмоций – радости, развлечения – во

²⁸³ Wang H.-Y., Liao C., Yang L.-H. What affects mobile application use? The roles of consumption values // *International Journal of Marketing Studies*. – 5(2), 2013. – PP. 11-22.

²⁸⁴ Sweeney, J. C., & Soutar, G. N. Consumer perceived value: The development of a multiple item scale // *Journal of Retailing*. – 77(2), 2001. – PP. 203-220.

время участия в игровом потреблении. Исследования показывают, что создание товаром или услугой положительных эмоций у покупателя способствует увеличению уровня потребления²⁸⁵.

Виртуальная игрофикация, помещенная в капиталистическую систему потребления, таким образом, направлена на увеличение мотивации человека к потреблению посредством введения рейтингов, дополнительных виртуальных наград в виде значков в профиле, создавая прибавочное наслаждение. С другой стороны, те же механизмы способствуют социализации и объединению в группы в рамках игрового потребления. Однако можно утверждать, что виртуальная игрофикация в рамках капитализма оказывает больше негативное влияние на человека, являясь средством – весьма эффективным, как показывают исследования, – интенсификации потребления. Более продуктивное использование игровых механик, на наш взгляд, можно увидеть в игрофикации производства.

Игрофикация производства. Говоря об игрофикации производства, стоит сразу обозначить, о каком именно производстве будет идти речь. Под производством в данном контексте мы понимаем непосредственное производство, то есть создание материальных и нематериальных благ и услуг с использованием производительных сил. Главной особенностью современного производства, как отмечают, например, С. Крапивенский и А. Глозман, является повсеместная информатизация и усиление роли техники в производстве. Другой аспект – усиление и расширение сферы услуг, которые могут быть игрофицированы. Однако за пределами сферы услуг игрофикация сталкивается с проблемами применения, так как производство – слишком сложный и технологичный процесс, не допускающий внедрения игровых механик. Эта проблема возникает также в связи с тем, что игра, в отличие от труда, – бесцельное занятие, не предполагающее результата, что создает очевидное противоречие:

²⁸⁵ Kim, H.-W., Gupta, S., & Koh, J. Investigating the intention to purchase digital items in social networking communities: A customer value perspective // *Information & Management*, 48(6), 2011. – PP. 228-234.

производство, задачей которого является создание товаров и услуг, не может вобрать в себя суть игры, но при этом может адаптировать игровые механики. Однако возвращаясь к тенденции на информатизацию, можно констатировать, что виртуальная игрофикация находит свое проявление в иных формах непосредственного производства, которые смыкаются с производством социальным. Примером такого является краудсорсинг – технологии привлечения широкого круга лиц для решения различных задач. Например, игра Ingress, созданная Niantic Labs, подразделением Google, и вышедшая в 2012 г. Это геолокационная игра для мобильных устройств. По легенде этой игры, в мир вторгается некоторая «экзотическая материя», причем распространяется она через порталы, роль которых играют реальные объекты этого мира. Игроки делятся на две команды: одна («Сопrotивление», Resistance) стремится не дать материи проникнуть на Землю, вторая («Просвещенные», Enlightened), наоборот, выступает за революционное изменение истории Земли за счет ее использования. Игроки могут присоединиться к одной из этих команд и сражаться за контроль над порталами. Но хитрость в том, как происходит добавление новых порталов в мир Ingress (начиная с 2015 г. добавление новых порталов было временно приостановлено, с сентября 2017 г. эта возможность снова открылась²⁸⁶). Для того чтобы портал был отмечен на карте игры как портал, игрок должен был сфотографировать на свое мобильное устройство и отправить в Google, где уже будет принято решение, является это место порталом или нет. В итоге и игроки испытывают радость от игры, и Google получает возможность не содержать огромный штат сотрудников, создающих фотографии для Google Maps. Все фотографии делают игроки, не требуя никакой платы. Тем самым игра Ingress оказывается примером массового онлайн-краудсорсинга, а

²⁸⁶ Видеоигры: введение в исследования / Отв. ред. Е.В. Галанина. – Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. – С. 309.

то господство в альтернативной реальности, за которое борются «Просвещенные» и «Сопротивление», – метафорой повсеместного надзора и господства Google в «реальной реальности»²⁸⁷.

В области экономики привлечение широкого круга лиц работает как для получения источников финансирования (краудфандинг), так и для организации рабочих задач и даже для сбора отзывов о новых продуктах/сервисах. Работа таких платформ состоит в привлечении сторонних специалистов или неспециализированных работников для решения конкретных организационных задач: экспертиза, работа, тесты, использование специальных навыков. Данный элемент современной экономической системы успешно игрофицируется, что подтверждают различные работы, описывающие применение игровых механик в краудсорсинге как для повышения мотивации²⁸⁸, так и для организации работы в целом²⁸⁹. Наиболее ключевыми механиками являются вознаграждение очками и отзывы: под вознаграждением понимается выдача определенных виртуальных очков за способности и заслуги, а механизм отзывов позволяет краудсорсинговым платформам оставлять отзывы на принимаемые решения. Механика накопления очков схожа с подобной механикой, описанной при анализе игрофикации потребления: за выполнение заданий участники краудсорсинг-проекта накапливают очки, которые отображают их личный прогресс в навыках в профиле. Отзывы же позволяют заказчикам продемонстрировать отношение к выполненной работе, что, в свою очередь, создает у участников платформы ощущение узнаваемости и востребованности в своих услугах. Применение таких механик позволяет участникам краудсорсинговых платформ улучшить ощущение потока и погружения в работу, что является

²⁸⁷ Видеоигры: введение в исследования / Отв. ред. Е.В. Галанина. – Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. – С. 312.

²⁸⁸ Huotari K., Namari J. Defining gamification: A service marketing perspective // International Academic Mindtrek Conference, 2022. – PP. 17-22.

²⁸⁹ Goh D.H., PeThan E.P.P., Lee C.S. Perceptions of virtual reward systems in crowdsourcing games // Computers in Human Behavior, 70, 2017. – PP. 365-374.

дополнительным самомотиватором для человека²⁹⁰. Хотя участники краудсорсинговых платформ и получают плату за свои услуги, ключевым моментом для них является добровольность услуг: краудсорсинг – не столько работа в привычном понимании, сколько добровольное оказание услуг за определенную плату. Исследователи отмечают, что участники таких платформ хотят не только получить деньги, но и показать свои навыки и умения²⁹¹, повысить личный уровень эффективного решения проблем²⁹², укрепить социальные связи²⁹³, а также получить чувство удовольствия от выполнения работы. Эти компоненты могут быть игрофицированы, чтобы придать работе игровой характер. Самопрезентация означает желание индивида продемонстрировать свои навыки, значимость и профессионализм другим²⁹⁴. В рамках виртуального игрофицированного пространства самопрезентация достигается с помощью профиля на краудсорсинговой платформе, где демонстрируются умения и навыки, выраженные через уровни. Участники с более высоким уровнем очков получают соответствующее обозначение в профиле, имеют повышенную репутацию и, следовательно, наглядно демонстрируют работодателям свои навыки. Такая система, реализованная, к примеру, в проекте Amazon Mechanical Turk, позволяет людям с потребностью в самовыражении и идентификации себя как «решателя проблем» не только продемонстрировать свои высокие навыки, но и мотивирует их участвовать в большем количестве проек-

²⁹⁰ Eickhoff C., Harris C. G., Vries A. P. D., Srinivasan P. Quality through flow and immersion: gamifying crowdsourced relevance assessments // In proceedings of the 35th international ACM SIGIR conference on research and development in information retrieval, 2012. – PP. 870-880.

²⁹¹ Deng X., Joshi K., Galliers R.D. The duality of empowerment and marginalization in microtask crowdsourcing: Giving voice to the less powerful through value sensitive design // MIS Quarterly, 40(2), 2016 – PP. 279-302.

²⁹² Sun Y., Wang N., Yin C., Zhang J. X. (2015). Understanding the relationships between motivators and effort in crowdsourcing marketplaces: A Nonlinear analysis // International Journal of Information Management. – 35. – PP. 267-276.

²⁹³ Hamari, J., Sjöklint, M., & Ukkonen, A. The sharing Economy: Why people participate in collaborative consumption. – Journal of the Association for Information Science and Technology. – 67(9). – 2016. – PP. 2047-2059.

²⁹⁴ Baumeister R. F., Hutton D. G. Self-presentation theory: self-construction and audience pleasing. / In B. Mullen, & G. R. Goethals (Eds.), Theoreis of group behavior. – 1987. – PP. 71-88.

тов, чтобы удовлетворить указанную потребность и утвердить свою идентичность. Добровольность краудсорсинга поддерживается также с помощью игрового характера работы, для которого характерно получение личного удовольствия и веселья от процесса. Различные очки работают в таком случае также, как и в случае с потреблением, выступая в качестве прибавочного наслаждения, утоляющего почти гедонистическую потребность в развлечении²⁹⁵. Теория самодетерминации, разработанная Э. Деси и Р. Райаном, предполагает связь между повышенной мотивацией и получением удовольствия во время работы: чем более заинтересован работник, тем выше уровень его участия в выполняемых задачах; одним из способов, как утверждают различные исследования по краудсорсингу, является PBL-игрофикация. Деси и Райан выделяют следующие базовые психологические потребности: «потребность в самодетерминации, представляющая стремление чувствовать себя инициатором собственных действий; потребность в компетентности, под которой подразумевается желание субъекта быть эффективным в чём-либо, обладать компетентностью в определенных вопросах; потребность во взаимосвязи с другими людьми, которая обозначает стремление к установлению крепких социальных связей, основанных на чувствах привязанности и принадлежности»²⁹⁶. Такие потребности удачно реализуются в игровом пространстве: любые командные игры, в основе которых лежит агональность, стимулируют создание социальных связей, основанных на общности деятельности, требуют от каждого участника определенного уровня компетентности. Виртуальное игровое пространство усиливает этот эффект благодаря визуализации и большей интерактивности: системы очков, достижения, уровни отображают не только личный прогресс игрока, но и являются маркером самоидентификации, а также выступают как элемент построения социальных связей путем создания команд из едино-

²⁹⁵ Goh D. H., PeThan E. P. P., Lee C. S. Perceptions of virtual reward systems in crowdsourcing games. – *Computers in Human Behavior*. – 70. – 2017. – PP. 365-374.

²⁹⁶ Гордеева Т.О. Теория самодетерминации Э. Деси и Р. Райана // *Психология мотивации достижения*. – М.: Смысл; Издательский центр «Академия», 2006. – С. 286.

мышленников. Эти технологии, будучи примененными в краудсорсинге, позволяют улучшить качество работы за счет введения игрового, агонального характера. Игровой характер, таким образом, выступает как важный фактор улучшения трудовой деятельности, мотивируя и поддерживая вовлеченность в выполнение заданий.

Примером такого улучшения могут стать различные игровые решения, внедряемые как в зарубежных, так и в отечественных компаниях. Так, компания Amazon уже давно избрала игрофикацию частью своей корпоративной стратегии²⁹⁷, и использует ее для интенсификации труда на своих складах товаров²⁹⁸. Компания Amazon интегрировала в портативные сканеры, используемые работниками складов, различные мини-игры, в которых могут участвовать все работники. В программу можно входить по желанию. Тысячи «собирателей» и «пакователей» сами выбирают, что им лучше – работать по 10 часов в день, или превратить часть монотонного процесса в игру. Игры разнообразны по игровым механикам: гонки, «Дуэль Драконов», «Стройка Замка», «Космическое приключение». Цель и задачи таких игр очевидны вне зависимости от игрового опыта, а результаты видны даже с маленького экранчика сканера. Игры разрабатываются IT-отделом самого Amazon и показываются на небольших экранах рядом с местом работы сотрудников.

Люди, команды или даже целые этажи соревнуются друг с другом в скорости и масштабе сбора предметов, темпах упаковки, минимальном количестве ошибок. В процессе они получают очки, а призёры – награждаются деньгами. Также, разумеется, присутствуют ачивки («Собрал 20 предметов за 5 минут!») и разные доски лидеров. Работники на условиях анонимности рассказывают изданиям, что «игры помогают добавить чуть-чуть разнообразия. Одна сотрудница сказала, что она смогла поднять целых 500 вещей за час. Каждая

²⁹⁷ The Role of Gamification in Amazon's Business Strategy [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://smartico.ai/gamification-in-amazon-business-strategy/#:~:text=Amazon%20leverages%20gamification%20to%20enhance,a%20strong%20connection%20with%20users> (Дата обращения: 29.11.2021).

вещь представляла собой точку на гоночной трассе, и она соревновалась с другими работниками, чья машина доедет до финиша быстрее»²⁹⁹. Г. Зикерманн, консультирующий компании по вопросам игрофикации, утверждает, что «система лучше всего показывает себя на откровенно скучных заданиях»³⁰⁰. Такую же оценку дает практик игрофикации Ю-кай Чоу, рассуждая о том, как Amazon реализует свою игрофикационную стратегию³⁰¹.

Другой пример – Американская торговая сеть Target с помощью игрофикации смогла увеличить продажи и разгрузить очереди, которые постоянно скапливались у касс³⁰². Руководство внедрило систему, которая показывает две лампочки с буквами – Red и Green. Red – если кассир не укладывается в стандарт времени по обслуживанию клиента, Green – если укладывается. Простейшая выдача этих двух букв на порядок подняла скорость обслуживания и позволила сократить количество касс. После сбора каждого заказа сотрудники на какое-то время отвлекались, чтобы проверить прогресс, переключали внимание, а значит, разгружали мозг. Все это привело к тому, что количество ошибок сократилось. Вторая цель, которую удалось достигнуть, – увеличение продуктивности.

В отечественном бизнесе одной из крупнейших компаний, применяющих игровые решения, наряду с Яндексом является Сбербанк. Например, он применяет игровые технологии для найма работников в IT-услуги. Для этого были разработаны и внедрены такие игры, как SberCraft – «первая в мире браузерная игра для найма программистов, состоящая из 5 заданий, которые нужно пройти примерно за час. В игре пользователи выполняют задания – пишут код

²⁹⁹Как Amazon превратил работу на складе в игру [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://habr.com/ru/companies/pochtoy/articles/472904/> (Дата обращения: 19.09.2021).

³⁰⁰ Зикерманн Г., Линдер Д. Геймификация в бизнесе. Как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – С. 168.

³⁰¹ How eBay and Amazon Wield Gamification Techniques [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://yukaichou.com/gamification-examples/ebay-amazon-gamification/> (Дата обращения: 21.04.2021).

³⁰² Как Amazon, Яндекс, Google и другие используют игры для поиска и мотивации сотрудников – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://probusiness.io/management/6368-kak-amazon-yandeks-google-i-drugie-ispolzuyut-igry-dlya-poiska-i-motivacii-sotrudnikov.html> (Дата обращения: 09.03.2021)

в своем браузере, а система определяет по результатам выполнения заданий положение пользователя в рейтинге»³⁰³. Положение в рейтинге помогает приоритизировать соискателей, а не отсеивать их. Отмечаются следующие результаты: сразу после релиза и запуска рекламы проект получил 4500 игроков, 1343 из которых были взяты в работу рекрутерами, из них 855 человек не было в базе кандидатов ранее, 40-50% игроков проходят игру до конца³⁰⁴. Эти цифры свидетельствуют о высокой эффективности игры.

Другой пример – игра SberCoders, представляющая собой «приложение для программистов, построенное по принципу видеоигры Mortal Kombat (серия видеоигр в жанре файтинг), где каждый участник решал задачи, сражаясь своим виртуальным героем с героями противников»³⁰⁵. Чтобы герой мог совершить какое-то действие, его создателю нужно было выполнить задание, написав код на одном из популярных языков и запустить его. Если кодер решал задачу быстрее, то побеждал соперника и проходил в следующий этап. Рейтинг игроков формируется в зависимости от скорости решенных задач и полученных баллов за все соревнование. Всего в игре приняло участие 16 247 игроков, они сыграли 39 901 раунд. Отборочный тур прошли 1 375 игроков. Средняя оценка игры – 4,6 балла³⁰⁶. Участники расхвалили и формат соревнований, и дизайн проекта. «Жизненные» задачи зацепили многих программистов. Отмечается также, что соревнования SberCoders установили абсолютный рекорд в Рунете. В спортивном программировании приняли участие почти 16 тысяч человек из разных городов России. Больше 9 тысяч участников – настоящие программисты, которые выполнили как минимум одно задание. Немаловажным итогом стало то, что рекрутеры собрали базу из более чем 1 500 «прогретых» кандидатов для найма.

³⁰³ Сбер «SberCraft»: браузерная игра для найма программистов в стиле Warcraft [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/sber-sbercraft-brauzernaya-igra-dlya-nayma-programmistov-v-stile-warcraft> (Дата обращения: 10.12.2022).

³⁰⁴ Там же.

³⁰⁵ Сбер SberCoders: поиск лучших разработчиков через онлайн-соревнование в стиле файтинга [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/sber-sbercoders-poisk-luchshih-razrabotchikov-cherez-onlayn-sorevnovanie-v-stile-faytinga> (Дата обращения: 11.12.2022).

³⁰⁶ Там же.

Сбербанк реализует также программы, помогающие работникам повышать квалификацию на рабочем месте. Для того чтобы помочь освоить тему кибербезопасности, была разработана курс-игра «Агент кибербезопасности», в которой сотрудник «решает конкретные рабочие задачи: хранит пароли, реагирует на фишинговые письма, учится отличать, обнаруживать признаки фишинга и решает много других задач, связанных с безопасностью»³⁰⁷. Центральная идея игры – щит, с помощью которого игроки отражают атаки. Для отражения атак игрокам нужно изучать информацию через мини-игры и копить баллы.

Задача игрока заключается в том, чтобы пройти 33 мини-игры и через них освоить на практике все области информационной защиты. Каждая игра ограничена временем и имеет свою задачу. Среди примеров задач можно привести: придумать и запомнить надежные пароли; выбрать каналы для отправки служебной или личной информации; распознать фишинговую атаку через почту и СМС. Отмечается, что проект заменил 300 страниц текста для изучения информационной безопасности на 33 мини-игры, а также претендовал на бизнес-премию «WOW! HR» в номинации «Play Hard».

Показанные способы виртуальной игрофикации производства, с одной стороны, переводят фокус мотивации с внешнего (плата за работу) на внутренний (удовольствие от работы): исследования подтверждают, что материальное вознаграждение снижает мотивацию к деятельности, которой человек может заниматься с удовольствием бесплатно. Исследователь игрофикации Дж. Макгонигал отмечает, что «движущей силой новой экономики станут эмоции... мы уже готовы сами создавать любую награду, которую когда-либо хотели получить, – позитивную деятельность, результаты, взаимоотношения»³⁰⁸ и фор-

³⁰⁷ Сбер «Агент кибербезопасности»: онлайн-курс и 33 мини-игры по кибербезопасности для сотрудников банка [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/sber-agent-kiberbezopasnosti-onlayn-kurs-i-33-mini-igry-po-kiberbezopasnosti-dlya-sotrudnikov-banka> (Дата обращения: 20.11.2022).

³⁰⁸ Макгонигал Д. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – С. 240.

мулирует понятие экономики участия, в рамках которой «все меньшее значение имеет конкуренция за привлечение внимания и все большее – за возможность интерактивного обмена информацией или ресурс времени»³⁰⁹. Суть такого подхода состоит в том, чтобы человек получал удовольствие от самой деятельности и таким образом преодолевал отчуждение, существующее на производстве. Программист С. Уиллисон, один из авторов проекта «Investigate your MP's Expenses», отмечал, что успех этого проекта во многом был возможен благодаря корректно выбранному вознаграждению: во-первых, эмоциональному переживанию от завершенной игры (когда игроки анализировали статьи расходов министров), во-вторых, наглядности результатов деятельности – игроки имели возможность видеть свой вклад в общее дело, имели четко поставленную цель, могли влиять на ситуацию. Труд в условиях современной экономики не дает человеку возможностей для личной реализации, потому что отчуждается от трудящегося: люди трудятся не ради процесса и результата труда, а ради внешнего эквивалента – денег, из-за чего создается проблема трудовой мотивации. Стоит сказать вообще, что любая работа по найму в основе своей является несправедливой: нам платят за наш труд как таковой, но отчуждают продукт труда в рамках производственного процесса, о чем, собственно, никто изначально не договаривался. Здесь скрывается базовая несправедливость капитализма: «оплачивается только наш абстрактный труд, а стоимость продукта труда самого по себе рабочему не возмещается, а присваивается капиталистом»³¹⁰. Игровые механики возвращают человеку радость от труда, даже такого скучного, как проверка данных в чеках и отчетах, за счет того, что придают его действиям осмысленность и показывают результаты его деятельности, приносят человеку удовольствие, которое можно считать бесконечно возобновляемым ресурсом.

³⁰⁹ Там же. С. 234.

³¹⁰ Маркс К. Капитал. Критика политической экономии / Маркс К., Энгельс Ф. Собр. соч., изд. 2, т. 13. – М.: Издательство политической литературы, 1974 г. – С. 723.

С другой стороны, как и в случае потребления, капиталистическая экономика трансформирует игрофикацию, обращая ее себе на пользу. Краудсорсинг создает проблему того, что с работниками не заключаются никакие договоры, потому что все происходит в рамках добровольной (!) игры, единственной формой вознаграждения становится удовольствие от деятельности или виртуальные значки, баллы, проч. Эмоции и удовольствие являются трудно конвертируемым эквивалентом, в отличие от денег, поэтому отчуждение не преодолевается, а лишь меняет свою форму в рамках капитализма: прибыль (материальная и нематериальная) все равно остается в руках Google (как в примере с Ingress) или The Guardian (как в примере с «Investigate tour MP's Expenses»), игроки, являющиеся фактически наемными рабочими, получают лишь эфемерное удовольствие. К чему приведет повсеместное применение такого подхода – сложный вопрос, однако этот пример еще раз показывает полезность и важность для капитализма игровых механик, а история капитализма убедительно показывает, что неэффективных средств эта система не принимала.

Вывод. В экономической сфере виртуальная игрофикация существует в русле позднего капитализма и общества потребления. Потребление становится не только экономическим, но и социальным явлением, наделяемое эстетическими и символическими чертами. В потреблении начинает преобладать игровое начало: привычные типы идентичности растворяются, сам ход истории останавливается, а борьба за «светлое будущее» становится бессмысленной, так как децентрированный человек сосредоточен на сиюминутном потреблении. Виртуальная игрофикация лишь усиливает этот процесс, влияя как на потребление, так и на производство. Виртуальная игрофикация показывает свою эффективность как способ повышения мотивации к производству, посредством краудсорсинга, а также PBL механик, применяемых в крупных капиталистических компаниях (Microsoft, Amazon, Сбербанк). Также виртуальная игрофикация способствует интенсификации потребления за счет: 1) симуляци-

онности игры и современного потребления, 2) погружения в отвлеченное (виртуальное) пространство-время потребления, носящее игровой характер; 3) статусности игровых достижений и знаков потребления. Это приводит, с одной стороны, к повышению мотивации и укреплению социальных связей как на производстве, так и в потреблении, с другой стороны, усиливает существующее социально-экономическое отчуждение, навязывает ложные потребности, стимулируя потребление за счет игрового характера, импульсивных покупок, прибавочного наслаждения.

2.2. Виртуальная игрофикация образования

Образование и игра взаимодействуют друг с другом с древнейших времен: игра в рамках образовательной деятельности выступает мощным механизмом, помогающим в достижении целей. И в Античности, и в эпоху возрождения, и в эпоху нового времени мы можем обнаружить советы по использованию игровой формы и игровых технологий от таких философов и педагогов, как Т. Кампанелла³¹¹, Я. Коменский³¹², Д. Локк³¹³, Ф. Фребель³¹⁴. Современный институт образования все больше обращается к игровым практикам, возникают новые явления – эдьютеймент, серьезные игры, обучающие игры, обучение, основанное на игре³¹⁵. Следует отметить, что игрофикация образования – процесс не новый, однако в современном мире она приобретает несколько иные черты. Для определения этих черт необходимо охарактеризовать образование как часть социальной реальности. Образование – крупнейшая подсистема современного общества, тесно связанная со всеми его институтами, социально-экономическими слоями и многочисленными профессиональными и культурными общностями. Современный технологический прогресс требует

³¹¹ Кампанелла Т. Город солнца. – М.: Изд-во Академии Наук СССР, 1954. – 176 с.

³¹² Холкина А.С. Ян Амос Коменский: традиции и инновации // Отечественная и зарубежная педагогика. – 2014. – № 1 (16). – С. 138-146.

³¹³ Родионова Т.Е. Развитие познавательной активности в процессе обучения в педагогическом наследии Джона Локка // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. – 2010. – № 3-2. – С. 169-172.

³¹⁴ Фрѐбель Ф. Педагогические сочинения: в 2 т. Т. 1. Воспитание человека / под ред. Д. Н. Королькова. М., 1913. С. 12-13.

³¹⁵ Видеоигры: введение в исследования / Отв. ред. Е.В. Галанина. – Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. – С. 137.

от людей наличия образования для того, чтобы не только социализироваться в информационном обществе, но и встраиваться в современную трудовую систему, которая имеет запрос на когнитивные навыки и soft skills. При этом цифровая трансформация образования напрямую связана с виртуализацией действительности. Эта связь выражается в том, что цифровые сервисы требуют адаптивности, постоянных обновлений, из-за чего становится «хронически не определен, требует постоянной работы со знаниями и навыками»³¹⁶. Образование улавливает эту трансформацию и тоже становится сервисом, предоставляя знания и навыки как услуги, незаконченные и требующие постоянной доработки.

На развитие системы образования выделяются крупные ресурсы, сопоставимые со стратегическими расходами государств. Столь же велики и ожидания общества по поводу отдачи от образования. Так, в России расходы на образование составили 4,6% ВВП в 2020 году³¹⁷ (согласно зарубежным исследованиям – 14%³¹⁸). При этом в иных странах расходы занимают больший процент: самые высокие показатели были у Норвегии (8,7%), Исландии (8%) и Чили (7,9%). В Великобритании расходы на образование были равны 6,6%, в США – 6% ВВП, во Франции – 5,9%. Образование – важнейший конструкт цивилизации, поскольку главным её условием является преемственность общественной жизни, а образование служит основным элементом, транслирующим культурные достижения. В остро критические периоды развития общества стремление к образованию было инстинктивной силой. Несмотря на состояние упадка, парализовавшего все сферы жизни, учебные аудитории продолжали заполняться, росло количество абитуриентов.

Стоит выделить также и основные функции образования в рамках современного мира:

³¹⁶Очеретяный К. А. Ресурс геймификации в бесконтактном мире / Культура и технологии. – 2022. – Т. 7, № 3. – С.117.

³¹⁷ Рейтинг стран мира по уровню расходов на образование / Гуманитарный портал: Исследования [Электронный ресурс] // Центр гуманитарных технологий, 2006-2022. – Режим доступа: <https://gtmarket.ru/ratings/global-education-expenditure> (Дата обращения: 15.07.2022).

³¹⁸ Там же.

- 1) функция передачи (трансляции) от поколения к поколению и распространения культуры;
- 2) функция генератора и хранения культуры общества;
- 3) функция социализации личности, особенно молодёжи, и её интеграции в общество, ибо без усвоения культурного наследия немислимы ни прогресс общества, ни развитие личности;
- 4) функция социального отбора (селекции), дифференциации членов общества, в первую очередь молодёжи, благодаря чему обеспечивается воспроизводство и изменение социальной культуры общества, индивидуальная и социальная мобильность, поскольку уровень образования служит сегодня одним из важнейших критериев определения социального статуса личности;
- 5) функция социокультурных изменений, ибо именно в системе образования во многом рождаются новые идеи и теории новых технологий на обновление общества и обогащение его культуры;
- 6) функция социального контроля.

Таким образом, мы видим, что образование остается одним из важнейших социальных институтов, и поэтому любые трансформационные процессы, создаваемые информационным обществом, будут оказывать влияние не только на сам институт, но и на всю социальную реальность в целом. Именно поэтому важным является всесторонний социально-философский анализ новых образовательных технологий, в том числе и игрофикационных. Под образовательными технологиями исследователи А. Янушевский и М. Моленда понимали «теорию и этическую практику содействия обучению и повышению продуктивности деятельности путем создания, использования и управления соответствующими технологическими процессами и ресурсами»³¹⁹. Стоит отметить, что большее распространение игровые технологии получили в школь-

³¹⁹ Molenda M. Educational Technology: A Definition with Commentary. – New York; Abington: Routledge, 2007. – 384 p.

ном образовании, так как именно оно, на наш взгляд, является более располагающим для применения игровых технологий, чем высшее образование в силу, во-первых, большей нацеленности высшего образования на получение специальных академических знаний, во-вторых, в силу психолого-социальных особенностей школьников. Однако и в высшем образовании встречается применение виртуальных игровых технологий, примеры которых мы также включим в анализ.

Игровые технологии определяются как «обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр»³²⁰. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности в силу того, что одной из самых главных проблем современного образования являются проблема мотивирования и увеличения интереса к учебе. Так, согласно исследованию Т.Г. Волковой и И.О. Талановой, «школьники готовы тратить больше времени на учебу, если в ней будут применяться игровые технологии; учиться было бы интереснее, если бы процесс преподавания строился через игры»³²¹. Классическими игровыми технологиями являются: 1) дидактические, которые применяются для усвоения новых знаний; 2) деловые, позволяющие как передать и усвоить материал, так и развить творческие способности, способствующие изучению материала с различных позиций; 3) ролевые игры, отражающие реальные взаимодействия в определенной сфере деятельности, где участникам выдаются роли и ситуации, находящиеся в игровых рамках; 4) структурные игры, имеющие шаблон, который можно наполнить необходимыми заданиями и содержанием для занятия; 5) адаптивные игры, позволяющие воссоздать предметное и социальное содержание профессиональной деятельности без игровой структуры, т.е. в

³²⁰ Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. – М.: Народное образование, 2005. – Т. 1. – С. 129.

³²¹ Волкова Т.Г., Таланова И.О. Геймификация в образовании: проблемы и тенденции // Ярославский педагогический вестник. – 2022. – № 5 (128). – С. 30.

данном виде игры в наибольшей степени развивается искусство импровизации. Однако в современном мире появляются новые игровые технологии: игрофикация, эдьютеймент, игры для обучения, серьезные игры. Именно на этих образовательных технологиях мы и сосредоточим анализ виртуальной игрофикации образования.

Игрофикация, как уже неоднократно упоминалось, это процесс использования игровых механик в неигровых контекстах, и образование является одним из самых популярных контекстов. В рамках образования целями игрофикации являются привлечение и повышение внимания обучающихся с целью улучшения их мотивации к обучению³²², создание условий для саморазвития личности³²³. В основе игрофикации лежит использование сценариев и сценарных элементов (виртуальные награды, статусы, очки), игровой эстетики, социального взаимодействия и получение постоянной, измеримой обратной связи от обучающегося, которая обеспечивает возможность динамичной корректировки процесса обучения. Игрофикация дает то, что не может дать процесс обучения сам по себе, – ощущение прогресса и чувства удовлетворения от затраченных усилий и полученного результата, удовлетворение потребности в самореализации, соревновании и достижении успеха, ощущение сопричастности, вклада в общее дело³²⁴. Для анализа виртуальной игрофикации образования стоит еще раз обозначить основные принципы игрофикации, распределив их по трем группам. К первой относятся принципы, влияющие на поведение человека:

1. Понятные и очевидные цели – игрофикация прозрачно обозначает основные цели и их актуальность для деятельности.

³²² Корнилов Ю.В. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе [Электронный ресурс] / Ю.В. Корнилов, И.П. Левин // Современные проблемы науки и образования. – 2017. – № 5. – Режим доступа: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=26865> (Дата обращения: 20.08.2022).

³²³ Родионова Т.Е. Развитие познавательной активности в процессе обучения в педагогическом наследии Джона Локка // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. – 2010. – № 3-2. – С. 170.

³²⁴ Кондрашова Е.В. Геймификация в образовании: математические дисциплины // Образовательные технологии и общество. – 2017. – Т. 20, № 1. – С. 468.

2. Обратная связь – игровая система обеспечивает обратную связь, отражающую результаты действий игроков.
3. Положительное подкрепление – игрофикация награждает пользователей достижениями, значками и проч. за их активность в игровой системе.
4. Направляющие пути – игровая система подсказывает нужное направление для достижения целей.
5. Понятный интерфейс – игровые системы просты и понятны в использовании.

Вторая группа включает принципы, способствующие повышению индивидуальной значимости:

1. Личные цели – игровая система позволяет настраивать собственные цели.
2. Адаптируемое содержание – задачи и наполнение системы может быть изменено под нужды конкретного пользователя.
3. Множественные выборы – игровая система позволяет выбирать между различными настройками для достижения конкретной цели.

Третья группа объединяет принципы, которые влияют на социальные связи человека:

1. Социальное сопоставление – игрофикация позволяет сравнивать свой прогресс и навыки с чужими.
2. Социальная регуляция – игровая система помогает объединению людей ради выполнения общей цели.

К игровым технологиям можно отнести также применение различных видеоигр – как специально созданных для образовательных целей, так и не имеющих такой цели. В определении видеоигровых технологий мы соглашались с определением С.И. Палаткиной: «Различные виды использования компьютерной техники для игровой деятельности: программы-тренажеры, вирту-

альные лаборатории, готовые программные продукты (обучающие видеоигры), онлайн-среды для разработки учебных заданий в игровой форме»³²⁵. Кроме видеоигр, можно использовать еще и специализированные приложения, разработанные с целью игрофикации образовательной деятельности, такие как *LinguaLeo*, *Castlecraft*, *ClassDojo*, о возможностях применения которых мы поговорим далее.

Еще одной важной игровой технологией можно назвать эдьютеймент, близкий к игрофикации, однако от нее отличающийся. Определяя понятие эдьютеймента, Н.А. Кармалова³²⁶ пишет, что оно гораздо шире, чем просто «игра», игра в эдьютейменте является всего лишь одним из используемых элементов. Н.А. Кобзева, основываясь на работах широкой группы различных зарубежных исследователей (Закерия Казанчи, Зухал Окан, Д. Букинхем и М. Скелон) определяет эдьютеймент как «некий гибридный жанр, основной чертой которого является ярко выраженный упор на предоставление знаний через визуальные способы, а также преподнесение этой информации в неформальном стиле, например, в форме игры, рассказа и так далее»³²⁷. Из данного определения понятно, что эдьютеймент как технология использует намного более широкий спектр инструментов, чем игрофикация, – практически всё, что связано с развлечением, может быть использовано в эдьютейменте – начиная от интересных видео и видеоигр и заканчивая экскурсиями и проведением уроков на природе. Как полагает Е.В. Горбачёва, эдьютеймент, в широком смысле, – это «знание, завёрнутое в яркую обёртку»³²⁸.

Можно выделить некоторые отличия эдьютеймента от игрофикации. Так, набор инструментов последней более узок – в ней используются сугубо

³²⁵ Палаткина С.И. Компьютерные игровые технологии как средство обучения и воспитания младших школьников // *E-Scio*. – 2020. – № 1 (40). – С. 211.

³²⁶ Кармалова Е.Ю., Ханкеева А.А. Эдьютеймент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории // *Вестник Челябинского государственного университета*. – 2016. – № 7 (389). Филологические науки. Вып. 101. – С. 70.

³²⁷ Кобзева Н.А. Edutainment как современная технология обучения // *Ярославский педагогический вестник*. – 2012. – Т.2. – № 4. – С. 193.

³²⁸ Горбачева Е.В. Эдьютеймент – он повсюду, или Современное подрастающее поколение нужно учить по-другому // *Молодой ученый*. – 2020. – №1 (291). – С. 132.

игровые элементы, в то время как в эдьютейменте используются не только игровые, но и любые, связанные с развлечением технологии. Также у игрофикации не имеется развлекательной задачи как основной, ее основная задача заключается в применении игровых механик для повышения заинтересованности обучающихся в образовательном процессе. Преподаватель В.А. Буров выделяет такие черты эдьютеймента: к положительным свойствам он относит гибкость – преподаватель «может включить в урок небольшое упражнение, содержащее забавный контент, или, наоборот, перенести весь урок в какое-нибудь необычное место, например в парк или здание, связанное с Англией»³²⁹. Эдьютеймент помогает осознать: результат учебной деятельности зависит от самого обучающегося, что создает условия для повышения ответственности учащихся, активного их включения в совместную с педагогом деятельность как на уроке, так и во внеурочное время. Еще среди положительных черт можно выделить доступность понимания материала за счет развлекательного характера, однако здесь же проявляется и отрицательная черта – развлекательный характер создает сложности в усвоении серьезного материала. При этом, отмечает В.А. Буров, «с ростом сложности и объема изучаемого материала отдельные развлекательные упражнения будут терять свою эффективность»³³⁰.

Эдьютеймент, как и игрофикация, конечно же, не могут полностью заменить академическое образование. Так, Е.Ю. Кармалова и А.А. Ханкеева отмечают, что эта игровая технология «представляет собой дополнительный вариант, интересный способ получения новых знаний из современных технических и дидактических средств обучения, через активное участие и интерес, а также доступный метод обучения людей любых возрастов для достижения конкретных и быстрых результатов»³³¹.

³²⁹ Буров В.А. Эдьютейнмент и геймификация в обучении иностранному языку: сходства и различия // Вопросы методики преподавания в вузе. – 2020. – Т.9. – № 35. – С. 11.

³³⁰ Там же. С. 14.

³³¹ Кармалова Е.Ю., Ханкеева А.А. Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории // Вестник Челябинского государственного университета. – 2016. – №7 (389). Филологические науки. Вып. 101. – С. 66.

Для социально-философского анализа виртуальной игрофикации образования мы обозначим три аспекта, отражающие непосредственные возможности применения игровых механик, и рассмотрим их в контексте примеров – как конкретных, так и умозрительных. Эти аспекты – социализирующий, мотивационный, дидактический. Внутри анализа данных аспектов мы приведем примеры различных игровых технологий на разных этапах образовательной деятельности.

Социализирующий аспект раскрывается через понятие социального взаимодействия. Сам термин «социальное взаимодействие» является больше социологическим и использовался такими западными учеными, как М. Вебер, Т. Парсонс, П. Сорокин, а также отечественными авторами – А.Н. Аверьяновым, Н.Л. Виноградовой и др. Одна из теорий, использующих данный термин, – это теория социального действия, предложенная М. Вебером, согласно которой социальное взаимодействие представляет собой «целерациональное, ценностно-рациональное социальное действие, ориентированное по смыслу на действия других»³³². С точки зрения Т. Парсонса, развивавшего эту теорию, социальное действие «включает в себя определенные структурные элементы: людей, объекты, нормы, ценности»³³³. Похожую трактовку дает и П. Сорокин, говоря о социальном взаимодействии как об обмене «социальными действиями для достижения общей цели, обменом идеями, убеждениями мнениями, сведениями и обменом чувствами как выражение отношения к чему-либо»³³⁴. Можно выделить и некоторые другие трактовки – «согласование людьми своих поступков путем их интерпретации» (Д. Мид, Г. Блумер)³³⁵; «процесс координации поступков людей путем их осмысления на основе жизненного

³³² Вебер М. Основные социологические понятия // Избранные произведения. – М.: Прогресс, 1990. – С. 723.

³³³ Парсонс Т. Система современных обществ / Пер. с англ. Л.А. Седова и А.Д. Ковалева. – М.: Аспект-Пресс, 1997. – С. 103.

³³⁴ Сорокин П.А. Человек. Цивилизация. Общество. – М.: Политиздат, 1992. – С. 432.

³³⁵ Мид Дж. От жеста к символу // Американская социологическая мысль: Тексты. – М., 1996. – С. 221.

опыта» (А. Шюц)³³⁶. Можно также отметить определения исследуемого термина, формулируемые отечественными авторами. Так, Э.М. Коржева представляет социальное взаимодействие как «процесс воздействия партнеров друг на друга и приспособление действий одного к действиям другого»³³⁷. В.Г. Харчева подчеркивает аксиологическую сторону взаимодействия: «взаимосвязь с установками и ценностными ориентациями взаимодействующих сторон, которые влияют на выбор способа социального взаимодействия, регламентируют социальное поведение и опосредуют определенные связи и отношения»³³⁸. Завершая краткий обзор многообразных взглядов на термин «социальное взаимодействие» стоит также отметить использование этого термина в социальной психологии, в которой делается упор на перцептивный аспект: так, с т. з. А.А. Бодалева, социальное взаимодействие проявляется через «восприятие, понимание и познание человека человеком»³³⁹; Г.М. Андреева отмечает также, что немаловажным аспектом социального взаимодействия является организация «совместных действий, позволяющих партнерам реализовать некую общую для них деятельность»³⁴⁰.

Социальное взаимодействие, таким образом, представляет собой совокупность действий, совершаемых индивидами в рамках социальных контактов по поводу достижения определенных целей. Такие действия являются в первую очередь направленными непосредственно на другого индивида, а также несут аксиологическую и перцептивную нагрузки, отражая состояние и ценности как индивида, так и общества. Проанализировав многообразие термина «социальное взаимодействие», мы можем дать такое его рабочее опреде-

³³⁶ Шюц А. Символ, реальность, общество // Избранное: Мир, светящийся смыслом. – М.: Российская политическая энциклопедия («РОССПЭН»), 2004. – С. 456-532.

³³⁷ Краткий словарь по социологии / Ред. Д.М. Гвишиани, Н.И. Лапин; сост. Э.М. Коржева, Н.Ф. Наумова. – М.: Политиздат, 1989. – С. 231.

³³⁸ Краткий словарь по социологии / Ред. Д.М. Гвишиани, Н.И. Лапин; сост. Э.М. Коржева, Н.Ф. Наумова. – Москва: Политиздат, 1989. – С. 233.

³³⁹ Бодалев А.А. Восприятие человека человеком. – 2-е изд. – М.: Издательский дом «Энциклопедист-Максимум», 2015. – С. 137.

³⁴⁰ Андреева Г.М. Социальная психология. – Новополюк: ПГУ, 2009. – С. 15.

ление: социальное взаимодействие – это процесс взаимообусловленных влияний социальных субъектов друг на друга в контексте определенных социальных условий и общих задач.

Социальное взаимодействие играет большую роль в жизни индивида и выполняет связующую функцию, выступая основной формой отношений внутри общества. Образование же является особым типом социального взаимодействия в силу его особенностей как социального института. Это связано с тем, что основная задача образования как социального института – передача социально-культурного опыта, а также социализация обучающихся. В рамках образования социальное взаимодействие организовано двояко: существует горизонтальная плоскость связей, отражаемая в отношениях прежде всего между обучающимися, а также между педагогами; с другой стороны, существует вертикальная связь между обучающимися и педагогом, а также между педагогом и законными представителями детей. Получается, что обучающийся, находящийся в системе образования, оказывается на трех уровнях социального взаимодействия. На микроуровне осуществляются горизонтальные взаимодействия со сверстниками в рамках образовательного процесса; на втором вертикальном макроуровне происходит взаимодействие между обучающимся и учителем. На третьем, мегауровне, взаимодействие происходит уже с другими системами, вплоть до общества в целом. Эти и другие, не упомянутые здесь, уровни находятся в тесной взаимосвязи, оказывают социальное влияние друг на друга, что может породить ряд проблем.

Рассматривая проблемы социального взаимодействия в сфере образования, мы разделим их на проблемы вертикального воздействия (учитель-обучающийся) и проблемы горизонтального воздействия (обучающийся-обучающийся) и рассмотрим каждую отдельно.

Под вертикальным взаимодействием понимается систематическое, постоянное осуществление коммуникативных действий учителей, имеющих целью вызвать соответствующие реакции со стороны обучающихся (В.Я. Ля-

удис)³⁴¹. И учитель, и обучающийся обладают множеством форм взаимодействия: так, основной проблемой социального взаимодействия в системе «учитель-обучающийся» является наличие различных социально-психологических критериев, определяющих каждую из упомянутых групп. В первую очередь это различие связано с культурно-ценностными ориентирами, которые свойственны обучающимся и учителям. Учителя, как профессиональная группа, находятся на позициях общечеловеческих ценностей, норм и законов; им свойственен размеренный темп жизни. С другой стороны, обучающиеся не обладают паттернами социального поведения в полной мере и постигают их в ходе социализации, прежде всего в школе, как на уроках, так и в социальных ситуациях вне их; исходя из этого, обучающиеся находятся в постоянном поиске, им свойственен активный темп жизни, в основе которого – эмоции. С социальной точки зрения, роль учителя в рамках образовательного пространства является профессиональной, что налагает на учителей ряд должностных обязанностей и правил, регулируемых преподавательской этикой и законом. Роль обучающегося для ребенка, напротив, не является профессиональной, что дает им большую свободу как в рамках поведения, так и в мотивации к деятельности. Несомненно, между учителем и обучающимися заложен ряд противоречий, которые могут приводить как к непониманию обучающимися смысла обучения (что является распространенной проблемой), так и к проблемам социального взаимодействия.

Немаловажной особенностью, напрямую связанной с нашей проблематикой, можно считать игровой характер развития поколения Z. Это поколение, как и в случае с цифровизацией реальности, испытывает на себе и игрофикацию окружающей действительности, т.е. проникновение игровых механик в реальную жизнь. Большое влияние на это оказывает индустрия компьютерных

³⁴¹ Ляудис В.Я. Структура продуктивного учебного взаимодействия // Психолого-педагогические проблемы взаимодействия учителя и учащихся / под ред. А.А. Бодалева, В.Я. Ляудис. – М., 1980. – 218 с.

игр, стремительно развивающаяся в последнее время. У игр есть большой потенциал к применению в образовании «за счет соревновательных механик, усилении ощущения включенности и наглядности, достигаемое с помощью визуальной составляющей игр, а также ориентации на получение знаний через их практическое применение»³⁴². Выделяется также и ценностно-ролевой аспект, связанный с развитием чувства эмпатии за счет принятия на себя иных ролевых моделей. Отмечается также, что видеоигры, являясь уникальным видом искусства, способны оказывать влияние на формирование нравственных и этических установок³⁴³. На основе выделенных особенностей мы можем заключить, что поколение Z отличается более крепкой связью с цифровым миром, чем предыдущие поколения, особенно, поколения учителей, и эта связь усложняет коммуникацию между современным учителем и обучающимися, что приводит, в свою очередь, к такой проблеме социального взаимодействия, как: обучающиеся не понимают смысла обучения уже не только в силу возрастных особенностей, но и из-за наличия более авторитетного для них источника информации – Интернета, содержание которого наполнено, в том числе, и антипедагогическими смыслами.

Социальное взаимодействие на горизонтальном уровне в системе «обучающийся-обучающийся» также испытывает влияние цифровизации. Это проявляется прежде всего в изменении самой структуры коммуникации между обучающимися как в школе, так и за ее пределами. Проиллюстрируем эти проявления в общих чертах. Интернет является своеобразным социальным пространством, которое значительно заменяет поколению Z пространство реального – цитируя М. Маклюэна, «медиа стали продолжением нервной системы человека»³⁴⁴. Современная молодежь общается чаще через различные мессенджеры, социальные сети, реже – через форумы и иные сайты, создавая таким

³⁴² Бибарсов Д.А. Игрофикация в условиях цифрового образования: перспективы и риски // Вестник Калмыцкого университета. – 2020. – № 3 (47). – С. 127.

³⁴³ Зайцева Н.А. Теория поколений: разные мы или одинаковые // Российские регионы: взгляд в будущее. – 2015. – Т. 2. – № 2. – С. 226.

³⁴⁴ Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Зкл. ст. М. Вавилова. – М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. – С. 131.

образом уникальную ситуацию виртуального социального взаимодействия: с помощью интернета обучающиеся не только ищут информацию, необходимую им в школе, но и заводят новых друзей, находят новые увлечения и клубы по интересам. Само взаимодействие можно описать, опираясь на концепцию И. Гоффмана, которая заключается в том, что «каждое социальное взаимодействие основывается на процессе управления впечатлением»³⁴⁵. Однако если в реальной жизни люди работают над этим впечатлением с помощью одежды, поведения и проч., то в виртуальном социальном пространстве этот же процесс организуется по-другому – с помощью личных страниц в социальных сетях, к примеру.

Таким образом, следует отметить, что измененная модель социального взаимодействия «обучающийся-обучающийся» делает современную молодежь более открытой, говорящей о своей личной жизни, иногда даже специально напоказ, создавая зачастую игровую ситуацию паноптикума – жизни на виду. Обучающиеся используют различные социальные сети для демонстрации различного уровня личной информации: от официальной до сугубо личной, сепарируя таким образом свой социальный портрет. Фактически мы можем говорить о том, что привычные предыдущему поколению механизмы социального взаимодействия в малых и средних социальных группах («Я среди близких», «Я среди друзей», «Я в коллективе») нашли свое отражение в виртуальном социальном пространстве современной молодежи, которая является одновременно более открытой и более закрытой для окружающих.

По результатам этого анализа нельзя не отметить большую роль современных виртуальных медиа в процессе трансформации вертикального уровня социального взаимодействия между обучающимися и учителями. Перейдем к более подробному анализу возможностей игрофикации в преодолении проблем социального взаимодействия, основная из которых заключается в различ-

³⁴⁵ Goffman E. The Presentation of Self in Everyday Life. – New York: Doubleday, 1959. – 159 p.

ном отношении к виртуальной среде. Мы считаем, что именно игровые педагогические технологии могут оказать полезное воздействие в силу того, что игра является универсальным методом взаимодействия для людей различного возраста и социального положения, а также в силу мощного развития индустрии виртуальных развлечений за последнее десятилетие и проникновения ее механик в реальный мир.

Игрофикация может оказывать двоякое влияние на разрешение проблем социального взаимодействия – как сокращая социальную дистанцию между обучающимися, так и отдаляя ее. Рассмотрим это влияние подробнее. Основные игровые механики – соревновательность, таблицы лидеров, баллы и значки – предполагают, чаще всего, либо командную работу, либо личный зачет, что может вовлекать обучающихся в образовательный процесс, что «обеспечивает быструю обратную связь между преподавателем и обучающимися, усиливает групповую активность и повышает мотивацию к обучению»³⁴⁶. Социальное взаимодействие между обучающимися может быть организовано с помощью специализированных средств игрофикации, например, с помощью сайта ClassCraft, в котором каждый обучающийся может взять на себя определенную роль и создать своего внутриигрового аватара для дальнейшего обучения и взаимодействия как с другими обучающимися, так и с учителем. Рольевой момент здесь будет иметь важное значение, т.к., принимая игровую роль, обучающийся приобретает опыт социального взаимодействия через внутриигровое взаимодействие в команде. Учителям, а в особенности классным руководителям, желательно иметь некоторый игровой опыт, а также возможности встроить в учебный процесс как специализированные средства игрофикации, так и непосредственно игрофикационные педагогические технологии. Так, совместно играя во внеучебное время, к примеру, в популярную у обучающихся Minecraft – игру-«песочницу» с большой свободой действия, –

³⁴⁶ Варенина Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – № 6-2. – С. 39.

учитель получит возможность сгладить вертикальное различие «учитель-обучающийся» и предстать перед детьми на равных, как полноценный соигрок, что, в свою очередь, повлияет на большее принятие современным ребенком такого учителя. В учебное же время использование таких систем, как ClassCraft, позволит учителю завладеть вниманием большинства обучающихся и, как следствие, не только повысит мотивацию к обучению, но и сделать социальное взаимодействие с учениками наиболее эффективным.

Другим примером социализирующего специализированного средства игрофикации служит система ClassDojo, возможности применения которой описываются, например, Соболевой Е.В. и др. авторами³⁴⁷. ClassDojo представляет собой платформу обратной связи для контроля поведения в системе цифрового образования. Программно-технический сервис является приложением для коммуникации в классе, объединяющим учителей, родителей и обучающихся. Содержательное наполнение поддерживает обмен фото-, видео- и текстовыми сообщениями; организацию совместной деятельности. К настоящему времени ClassDojo предстает как широкая образовательная социальная сеть, объединяющая тьюторов, родителей, обучающихся и администрацию школы. Использование игровых приемов, обосновывают учёные, позволило превратить ClassDojo в наиболее популярное приложение для управления поведением в классе. В качестве примера можно привести следующие механики: «Таймер», позволяющий задать определенное количество времени для выполнения задания, инструмент «Выбор учащихся случайным образом» для выбора обучающегося, который будет отвечать на вопрос. Еще один инструмент может помочь преподавателю при творческой или совместной работе, когда в классе становится шумно: «Измеритель шума» показывает интенсивность помех в классе от зеленого «тихо», до красного «очень громко». Изначальные показатели (интенсивность шума) определяет наставник.

³⁴⁷ Соболева Е.В., Суворова Т.Н., Векуа Н.Н., Василенко А.В. Использование игровых платформ управления классом при онлайн-обучении для повышения качества образовательных результатов // Перспективы науки и образования. – 2020. – № 4 (46). – С. 409-424.

Соболева Е.В. проводила эксперимент по применению системы ClassDojo для поддержки онлайн-изучения материала темы «Элементы теории множеств и алгебры логики» в 10-х классах «Лицея естественных наук» (КО-ГОАУ ЛЕН) г. Кирова, в курсе «Информатика и ИКТ». С помощью ClassDojo обучающиеся публиковали результаты своих исследовательских проектов, решения задач, глоссарий по теме, обзор информационных ресурсов и т.д. Эксперимент выявил, что интенсифицируется процесс взаимопомощи участников группы при выполнении совместной деятельности. При сопровождении цифровых ресурсов игрофикации у обучающихся появляется возможность взаимодействовать друг с другом на качественно ином уровне. Обобщая результаты эксперимента, Е.В. Соболева отметила, что «взаимодействие в виртуальном классе, поддержанное мобильным приложением, реализуется посредством следующих информационных каналов: структурированное выполнение заданий по плану педагога, совместная (социальная) деятельность, проблемное обучение через работу с ресурсами сети»³⁴⁸. Исследователь отмечает также, что «широкий спектр инструментов в ClassDojo позволяет активизировать информационное взаимодействие между участниками образовательного процесса в онлайн-формате». Важно отметить также, что применение таких образовательных помощников, как ClassCraft и ClassDojo позволяет преподавателю внести лишь небольшие коррективы в учебный процесс, а не изменять его целиком.

Во взаимодействии между обучающимися игрофикация может помочь в обучении навыкам работы в команде, а также большему сплочению внутри школьного коллектива. Например, как в школе, так и в университете, можно организовывать небольшие киберспортивные команды, которые в формате факультативов будут тренироваться в командных играх и выступать на школь-

³⁴⁸ Соболева Е.В., Суворова Т.Н., Векуа Н.Н., Василенко А.В. Использование игровых платформ управления классом при онлайн-обучении для повышения качества образовательных результатов // Перспективы науки и образования. – 2020. – № 4 (46). – С. 415.

ных соревнованиях. С помощью этого инструмента обучающиеся смогут разнообразить свое взаимодействие со сверстниками в школе, создавая команды и сыграваясь в них. Кроме того, такой род факультативов может оказать помощь в создании положительного образа института образования, идущего в ногу со временем. Учителя в такой системе могут выступать в качестве наставников команд, если сами имеют такой игровой опыт, что актуально для молодых работников образовательных организаций. Виртуальное пространство игры может, таким образом, выступить важным фактором сплочения коллектива и повышения эффективности социального взаимодействия как между обучающимися – с помощью командных соревнований или ролевого отыгрыша, – так и между обучающимися и учителями при условии должной квалификации у последних.

Мотивационный аспект проявляется в рамках образования так же, как и при игрофикации потребления, однако имеет более продуктивную направленность. Напомним, что игрофикация применяется там, где встречаются большие объемы рутинной работы, поэтому вопрос внутреннего мотивирования к деятельности сохраняет свою остроту и в образовании. Вопрос мотивации в образовании является актуальным уже очень долгое время, и события последних лет только усиливают эту актуальность. Так, в Указе Президента РФ «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 г.» в качестве одной из стратегических задач образования выделяется «внедрение на уровнях основного общего и среднего общего образования новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий, обеспечивающих освоение обучающимися базовых навыков и умений, повышение их мотивации к обучению и вовлеченности в образовательный процесс»³⁴⁹. А. Галиев, вице-президент компании «Российский учеб-

³⁴⁹ Проблемы и перспективы цифровой трансформации образования в России и Китае. II Российско-китайская конференция исследователей образования «Цифровая трансформация образования и искусственный интеллект». Москва, Россия, 26-27 сентября 2019 г. / А. Ю. Уваров, С. Ван, Ц. Кан и

ник», отмечает, что «сейчас состояние неопределенности и скорость исторических процессов увеличились настолько, что единственное, что нужно – не убить в ребенке жажду обучения как инструмент для саморазвития»³⁵⁰. По его мнению, одна из главных проблем современного российского (и не только) образования состоит в «мотивационном овраге», сущность которого заключается в том, что учащиеся после начальной школы теряют мотивацию, основанную на возрастной психологии, и «берутся за голову» только при возникновении проблемы сдачи ОГЭ и ЕГЭ. Говоря о проблеме цифрового неравенства, он отмечает: «Из 16 млн школьников 700 тыс. вообще пролетели мимо дистанционного образования из-за того, что не было или интернета, или девайсов, или того, и другого»³⁵¹. В современных условиях вопросы о мотивации сохраняют свою остроту: в исследовании, проведенном Кайрит Тамметс из Таллиннского университета, говорится о проблемах, с которыми столкнулись школьники при переходе на дистанционное обучение: «Около трети из них не успевали за учебным процессом так же успешно, как при контактном обучении. К трудностям, вызванным непривычным форматом обучения, добавилось истощение или сильная усталость»³⁵².

Понимание мотивации в рамках игрофицированных систем возникает за счет возможности игр удерживать пользователей в виртуальных мирах как можно дольше. Мотивацию в игрофицированных системах можно разделить на внешнюю и внутреннюю, охарактеризуем каждую из них. Концепцию

др.; отв. ред. И.В. Дворецкая; пер. с кит. Н.С. Кучмы; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. – 155 с.

³⁵⁰ Андрей Галиев – РБК: «Дети попадают в мотивационный овраг» [Электронный ресурс] // РБК-Тренды. – Режим доступа: <https://trends.rbc.ru/trends/education/5f591c6c9a7947165a74d336> (Дата обращения: 27.03.2022).

³⁵¹ Там же.

³⁵² Тамметс К. Как повлияло удаленное обучение на учащихся и их успеваемость? [Электронный ресурс] / Радио 4. – Режим доступа: <https://r4.err.ee/1208458/za-vremja-distancionnogo-obucheniya-uspevaemost-treti-shkolnikov-snizilas> (Дата обращения: 29.03.2022).

внешней мотивации предложили Г. Зиккерман и Д. Линдер, которые разделяют мотивацию на четыре типа: Статус, Доступ, Власть, Призы³⁵³. Под статусом понимаются определенные статусы, которых игроки хотят достичь. По мнению авторов концепции, данный тип мотивации является наиболее эффективным, с чем можно согласиться, так как в условиях современного мира статусность и некий уровень в социуме является достаточным мотиватором для деятельности. Доступ отражает скрытые возможности для взаимодействия с услугой или товаром на новом уровне, недоступные другим игрокам, что обычно выражается в дополнительном контенте или закрытых конкурсах. Под властью подразумевается достигаемая возможность воздействовать на других игроков, к примеру появление возможности модерации контента при достижении определенного игрового уровня. Призы – некие материальные блага, выдаваемые за выполнение заданий. Важно отметить, что указанные типы соотносятся друг с другом по двум параметрам – дороговизна/дешевизна, эффективность/бесполезность: самым дешевым и эффективным является Статус, самым дорогим и бесполезным – Приз. Теоретик и практик игрофикации И. Нефедьев отмечает также, что разные типы могут быть объединены: «Например, бейдж может быть Призом, символом Доступа, атрибутом власти или Статуса»³⁵⁴.

Иным видом мотивации является внутренняя, основанная на концепции самодертерминации Э. Деси и Р. Райана³⁵⁵. В рамках данной концепции психологи выделили врожденные потребности, усиливающие внутреннюю мотивацию: стремление к автономии, к компетентности, потребность в связях с

³⁵³ Зиккерман Г., Линдер Д. Геймификация в бизнесе. Как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – С. 138.

³⁵⁴ Нефедьев И. Игрофикация в бизнесе и жизни: преврати рутину в игру! – М.: Издательство АСТ, 2019. – С. 160.

³⁵⁵ Deci E.L., Koestner R., Ryan R.M. Extrinsic rewards and intrinsic motivation in education: Reconsidered once again // Review of Educational Research, 71(1), 2007. – P. 15.

другими. Мотивацию в рамках образования Деси и Райн разделяли на внутреннюю и внешнюю³⁵⁶. Внутренняя мотивация предполагает непосредственный интерес учеников в изучаемом предмете и процессе обучения в целом, благодаря чему реализуется потребность в компетентности и самоопределении³⁵⁷. При этом можно выделить три направления внутренней мотивации: ради знания, направленная на удовольствие, испытываемое во время получения новых знаний; ради достижений, связанная с преодолением трудностей; ради стимуляции деятельности посредством эмоционального всплеска, эстетического удовольствия или иной формы, приносящей удовольствие. Внешняя мотивация свойственна тем учащимся, для которых образование является средством достижения определенной цели, относительно не связанной с содержанием и предметом обучения³⁵⁸. Деси и Райан представили внешнюю мотивацию как континуум, внутри которого происходит эволюция от полного отсутствия мотивации к внутренней мотивации через различные этапы внешней мотивации:

1. Внешняя регуляция – поведение мотивируется внешней средой и людьми.
2. Интроецированная регуляция, при которой внешняя мотивация частично получает внутреннее обоснование.
3. Идентифицированная саморегуляция – обучающийся осознает внешнюю мотивацию как отождествленную с внутренним побуждением.
4. Интегрированная саморегуляция, при которой обучающийся получает удовольствие от внешне мотивированной деятельности.

³⁵⁶ Deci E.L., Koestner R., Ryan R.M. Extrinsic rewards and intrinsic motivation in education: Reconsidered once again. – Review of Educational Research, 71(1), 2007. – P. 17.

³⁵⁷ Ibid, p. 24.

³⁵⁸ Harlen W., Deakin Crick R. Testing and motivation for learning // Assessment – in Education: Principles, Policy & Practice, 10(2), 2003. – P. 174.

Понимание мотивации как эволюции локуса контроля от внешнего к внутреннему позволит образованию повысить уровень самомотивации учеников, что особенно необходимо в условиях современного цифрового сдвига в образовании.

В рамках игрофицированных систем данная концепция была переосмыслена А. Маржевским, известным теоретиком и практиком игрофикации. Он выделил четыре типа внутренней мотивации: Автономия, Мастерство, Единение, Высший смысл³⁵⁹. Дадим краткую характеристику каждому типу. Автономия представляет собой сущность игры как культурного понятия и понимается как возможность выбора у игрока, что и является одним из важнейших свойств игры. С философской точки зрения, ощущение свободы помогает человеку лучше осознавать, зачем именно он что-либо делает, так как человек принимает решение в зависимости от внутренних предпочтений, находясь при этом в ограниченной рамками системе. Стремление к Мастерству связано с перемещением фокуса с оценивания задач на сами задачи и понимается как желание испытать собственные возможности и преодолевать оптимальные – что важно – по сложности задания. Игра представляет собой преодоление препятствий, которые игрок ставит перед собой сам, и, если игрок заинтересован именно в решении самих задач, а не в стороннем оценивании, его мотивация будет повышаться. Это, конечно, не означает, что необходимо тут же отменить систему любого внешнего оценивания, однако стоит пересмотреть соотношение важности оценивания и самой деятельности. Единение представляет собой возможность для человека быть частью коллектива, принимать участие в совместной деятельности. Именно игры дарят человеку подлинное ощущение социальных связей и единения, в силу их понятности и четкой обозначенности, что в конечном счете приведет к большей заинтересованности деятельностью в силу того, что человек понимает, что он совершает ее не в одиночестве, но в

³⁵⁹ Marczewski A. Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivation Design, Create Space Independent Publishing Platform; 1 edition, 2015. – 220 p.

коллективе. Высший смысл понимается как чувство единения с чем-то, выходящим за единичный субъективный опыт человека, удовольствие в данном случае получается не столько из-за деятельности, сколько из-за понимания сопричастности к изменению мира.

Так, исследователи из Чикагского университета отмечают, что учащиеся, использующие игрофицикационные образовательные программы, «на 14% успешнее освоили определенные практические навыки и на 11% лучше усвоили фактический материал»³⁶⁰. Также, согласно опросу компании TalentLMS, «89% респондентов считают, что игрофикация поможет им учиться охотнее»³⁶¹. М. Линч и А. Бойд³⁶² отмечают, что применение игрофицикационных методик в виде виртуальных наград побуждают учащихся возвращаться к работе снова и снова. Причем саму систему PBL ввести в преподавание гораздо легче, чем пытаться создать какой-то серьезный проект, направленный на игрофицикацию процесса обучения. Использование игровых методик изменяет также отношение учащихся к неудачам, ведь чаще всего в играх неудача является стимулом продолжить игру и попробовать иной метод или решение, а не бросить. Также такие неудачи стимулируют творческое мышление, поскольку ученику приходится размышлять о новых способах решения проблемы. Ряд исследований подтверждает также, что элементы игрофикации позволяют создавать учителю персонализированный контент, соответствующий конкретным образовательным целям. Игофикация позволяет оптимизировать обработку мозгом новой информации, утверждает М. Линч в другой работе³⁶³. Этому могут способствовать общие аспекты игровых уроков с

³⁶⁰ The Top Gamification Statistics And Facts For 2015 You Need To Know [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://elearningindustry.com/top-gamification-statistics-and-facts-for-2015> (Дата обращения: 19.04.2022).

³⁶¹ Ibid.

³⁶² Lynch M., Boyd A. Gamification is a Key to Motivating Students – Education week [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.edweek.org/education/opinion-gamification-is-a-key-to-motivating-students/2018/02> (Дата обращения: 21.05.2022).

³⁶³ M. Lynch. How does gamification effect the learning process? // The Edvocate [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.theedadvocate.org/how-does-gamification-effect-the-learning-process/> (Дата обращения: 21.05.2022).

аудиовизуальным представлением, минимизированными частями схематизированной информации, короткими промежутками времени и часто повторяющимися шаблонами. Мозг обрабатывает информацию в рабочей памяти, используя два канала – зрительный и слуховой. Следовательно, небольшие фрагменты информации должны быть представлены в организованном виде. Это позволяет мозгу интегрировать и систематизировать новую информацию по существующим схемам в нашей долговременной памяти. Однако с таким методом обучения возрастают риски появления клипового мышления, свойственного современному поколению. В завершение этой мысли можно привести пример исследования М. Листер: «Игрофикация: влияние на мотивацию и успеваемость учащихся на уровне после среднего образования»³⁶⁴, которая, проанализировав 19 крупнейших работ по игрофикации, отметила, что в 12 из 19 исследований сообщалось о положительном влиянии игрофикации на мотивацию студентов; небольшой процент (10%) исследований сообщил об отсутствии или отрицательном влиянии на мотивацию студентов. Кроме того, в некоторых исследованиях сообщалось о смешанных результатах в отношении мотивации, а ряд исследователей сообщили, что 31% студентов считают игровую среду мотивирующей; однако 62% учащихся сообщили, что традиционные занятия были более мотивирующими.

Можно привести пример и из отечественной практики. Так, А.А. Селютин провел эксперимент на базе Челябинского государственного университета среди студентов гуманитарного профиля, не специализирующихся на изучении иностранного языка, по специальности «Международные отношения» и «Журналистика». Эксперимент заключался в проверке возможностей мобильных игр к мотивированию обучению иностранного языка. Автор избрал для

³⁶⁴ Lister M.C. Gamification: The effect on student motivation and performance at the post-secondary level – Issues and Trends in Learning Technologies: vol. 3, 2015. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://journals.uair.arizona.edu/index.php/itet/article/view/18661/18410> (Дата обращения: 03.07.2022).

эксперимента так называемые текстовые квесты, в силу их большей нарративной составляющей, в частности текстовый квест «Magium» (<http://magium-game.com/>).

Условия эксперимента были следующие: в течение 15 дней уделять не менее 30 минут в день для игры в текстовый квест «Magium» на английском языке, выписывая незнакомые слова вместе с переводом в отдельную тетрадь. Авторы отмечают, что «игра вызвала у студентов повышенный интерес, что подтвердили 88% опрошенных, при этом 12% заявили, что затрудняются ответить, а негативная реакция не была продемонстрирована вообще»³⁶⁵. Авторы замечают, что основным мотивационным фактором стали улучшение навыков аналитического чтения и возможность влиять на сюжет. Изучение новой лексики занимает четкую среднюю позицию среди мотивационных факторов. Говоря об итогах, авторы отмечают положительные результаты, выраженные в том, что «50% респондентов отметили, что игровой процесс на английском языке способствовал увеличению их словарного запаса, а еще 50% заявили, что у них стало уходить меньше времени на понимание английского текста»³⁶⁶. Также 72% респондентов считают, что данная практика помогла им в изучении иностранного языка, при 28% респондентов, затрудняющихся с ответом. Выделяют авторы и трудности, к которым можно отнести большие массивы незнакомых слов (40% респондентов), а также нехватку свободного времени (40% респондентов).

Таким образом, этот эксперимент показывает, что отход от традиционных форм подачи учебного материала в сторону интерактивных игровых приложений ожидаемо повышает мотивацию обучающихся, не снижая при этом значения содержательного компонента игры, который сами студенты в ходе опроса выводили на первый план.

³⁶⁵ Селютин А.А., Селютин А.А. Эффективное использование образовательного ресурса электронных игр при обучении иностранным языкам // Вестник ЧелГУ. – 2019. – №6 (428). – С. 156.

³⁶⁶ Там же, С. 158.

Дидактический аспект. Отдельным аспектом игрофикации является применение непосредственно видеоигр в качестве вспомогательного дидактического материала. О такой возможности уже давно говорят западные учителя, приводя в пример игры Civilization и Assassin's Creed. Конструктивное применение технологий игрофикации позволяет снизить риски цифровизации образования, повысить эмоциональный фон педагогических ситуаций. Недавние исследования нейропсихологов показали, что, благодаря играм, геймеры принимают решения гораздо быстрее, чем их неиграющие сверстники³⁶⁷. В эксперименте, проведенном в университете штата Джорджия, участвовало 47 студентов, которые были разделены на две группы, в соответствии с проводимым временем за играми. Субъекты исследования были помещены в машину для МРТ, внутри которой на зеркале отображались передвигающиеся точки. Студентам необходимо было указывать с помощью специальных пультов изменение движения точек. В итоге студенты, проводившие регулярно время за играми, показали гораздо более высокие результаты, чем студенты из другой группы. Как отмечает один из исследователей, «видеоигры можно эффективно использовать для обучения – например, для обучения эффективности принятия решений и терапевтических вмешательств – после определения соответствующих сетей мозга»³⁶⁸. Авторы исследования также отмечают, что «отсутствие компромисса между скоростью и точностью [ответа] указывает на то, что видеоигры являются хорошим кандидатом на когнитивную тренировку в отношении принятия решений». Таким образом, можно утверждать, что на нейробиологическом уровне игры действительно могут оказывать положительное влияние на человека. Также в Польше в июне 2022 г. в школьную программу в рамках курса «Игры в образовании» включили игру This War of

³⁶⁷ Jordan T., Dhamala M. Video game players have improved decision-making abilities and enhanced brain activities. – Neuroimage: Reports, Volume 2, Issue 3, 2022. – P. 3.

³⁶⁸Ibid, P. 6.

Mine³⁶⁹, инициатива была подана премьер-министром Польши Матеушем Моравецким в 2020 г.³⁷⁰ This War of Mine – уникальная видеоигра о судьбе мирных жителей, пытающихся выжить в городе, охваченном вооруженным конфликтом. Для него характерен необычайный реализм в изображении мрачной действительности, сопутствующей войнам, и бескомпромиссная подача морально и физически опустошающей борьбы за жизнь – сообщает сайт с программой.

Видеоигры, несмотря на свое жанровое разнообразие, не всегда могут применяться напрямую в образовательном процессе из-за нацеленности на развлечение игрока. Поэтому в цифровом образовании применяются специализированные игры, созданные именно с образовательной целью. Необходимость в таких вспомогательных средствах подтверждается как темпами развития компьютерной индустрии, так и процессами цифровизации образования, в связи с чем исследователи предлагают разные способы внедрения игровых технологий. Перечислим некоторые из них. В первую очередь – это наградная система в процессе цифрового образования, которая, выступая системой дополнительного оценивания, повышает уровень мотивации учеников, а также способствует проявлению их способностей. Важным также является преимущество практики над теорией, что отвечает стандартам современного практикоориентированного образования: через игровые механики учащийся сможет увидеть применение тех или иных знаний и навыков в реальной деятельности. Важными пунктами также можно обозначить введение ролевой системы, когда ученик создает себе персонажа, от лица которого осуществляет деятельность, а также введение градации по уровням, необходимой для поступательного изучения материала от наиболее простого к наиболее сложному. Как мы

³⁶⁹ This War of Mine – Gry w edukacji (This War Of Mine – игры в образовании) [Электронный ресурс] Сайт Правительства Польши – Режим доступа: <https://www.gov.pl/web/grywedukacji/this-war-of-mine> (Дата обращения: 27.05.2021).

³⁷⁰ Gry komputerowe na liście lektur szkolnych. Nowy pomysł premiera (Компьютерные игры в списке школьной литературы. Новая идея премьер-министра) [Электронный ресурс] // Радио Краков. – Режим доступа: <https://www.radiokrakow.pl/aktualnosci/aktualnosci/gry-komputerowe-na-liscie-lektur-szkolnych-nowy-pomysl-premiera> (Дата обращения: 28.05.2021).

уже говорили выше, эти пункты отвечают сути игрофикации – введению игровых элементов и механик в неигровую среду. Отметим, что в мировой науке на достаточно подробном теоретическом уровне выявлен и подтверждён дидактический потенциал использования технологий онлайн-обучения, проработаны эффективные формы организаций занятий с применением цифровых средств. N. Selwyn, L. Pangrazio, S. Nemorin, C. Perrotta в качестве одной из тенденций онлайн-образования выделяют технологию Learning Management System, представляющую собой систему управления обучением³⁷¹.

В качестве примеров игрофикационных проектов, созданных специально для образовательной среды, можно привести следующие. Одним из крупнейших является Classcraft – «бесплатная образовательная ролевая онлайн-игра, в которую учитель и ученики играют на уроке. Используя принципы современных игр, она дает ученикам возможность повышать свой уровень, работать в команде и получать способности, взаимодействующие с реальным миром. Будучи игровым фоном для учебной программы, Classcraft полностью преобразует уроки на весь учебный год»³⁷² – говорится на официальном сайте проекта. Данное вспомогательное средство построено также, как игры жанра RPG – «ролевые видеоигры»: каждый ученик в классе создает себе аватар, выбирая как внешний вид, так и класс – целитель, маг, воин – который влияет на способности аватара. Ученики объединяются в группы по 5-6 человек, что повышает сплоченность и командную работу, потому что от скоординированных действий зависит успех всей группы. Учитель же берет на себя роль мастера игры: выдает квесты-задания, дает за них опыт, назначает награды и наказания. У аватар учеников есть два показателя помимо опыта – здоровье и очки действий. Здоровье уменьшается за проступки на уроках, если уменьшится до 0 – аватар «погибает в бою», а нерадивый ученик получает дополнительное задание. Очки действия тратятся на применение способностей –

³⁷¹ Selwyn N., Pangrazio L., Nemorin S., Perrotta C. What might the school of 2030 be like? // An exercise in social science fiction – Learning, Media and Technology, Vol. 45(1), 2020. – PP. 90-106.

³⁷² Classcraft – зачем игрофицировать? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.classcraft.com/ru/overview/> (Дата обращения: 04.09.2021).

«дополнительные 5 минут на контрольной, попить на уроке, спасти друга по команде»³⁷³. Из часа, отведенного на учебу, настройка игры занимает не больше пяти минут. Classcraft очень прост в обращении и имеет версии для разных платформ, как для компьютера, так для смартфонов и планшетов. Интерфейс не перегружен, а сама игра не мешает учебному процессу, действуя самостоятельно на основе заложенной ранее программы. Интегрированная аналитика успеваемости позволит родителям получать полную информацию об успехах своего ребенка.

Следующее вспомогательное средство – это приложение «Star Walk 2». Официальная информация с сайта гласит, что это «простое в использовании приложение для наглядного изучения звезд, созвездий, планет и других небесных объектов. С приложением Star Walk 2 всё, что вам нужно сделать, это поднять телефон к небу, и тысячи звёзд, спутников и комет окажутся в вашем распоряжении»³⁷⁴. К основным возможностям этого приложения также относятся карта звездного неба, отображаемая на дисплее в реальном времени, база данных с информацией о небесных телах, новости из мира астрономии и космонавтики и пр. Данное приложение может помочь при изучении астрономии и космоса, показывая на практике расположение небесных тел. Не являясь игровифицированным приложением по своей сути, Star Walk, тем не менее, может применяться как вспомогательное средство при создании урока-игры.

Еще одно популярное приложение, использующее игровые механики, – это LinguaLeo. Это популярный сайт для обучения английскому языку, целиком построенный с помощью игры. Обучение строится посредством взаимодействия с маскотом сайта – львенком Лео, которого «нужно ежедневно «подкармливать» для поддержания формы. Кормом являются фрикадельки, внутренняя «валюта» на сервисе, которой вы также можете оплачивать платные

³⁷³ Осваиваем Classcraft [Электронный ресурс] // Учительская Газета. – Режим доступа: http://www.ug.ru/itis_article/34 (Дата обращения: 04.09.2021).

³⁷⁴ App Store: Star walk 2 – звезды на небе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://apps.apple.com/ru/app/star-walk-2-%D0%B7%D0%B2%D0%B5%D0%B7%D0%B4%D1%8B-%D0%BD%D0%B0-%D0%BD%D0%B5%D0%B1%D0%B5/id892279069> (Дата обращения: 06.09.2021).

функции на сервисе»³⁷⁵. Таким образом игрок-ученик может настроить под себя необходимый темп обучения. Пройдя базовый тест на знание языка, пользователь может сам выбрать различные способы для изучения информации: чтение книг в оригинале, просмотр фильмов, прослушивание музыки и пр. Видна практикоориентированная составляющая: вместо заучивания правил учащемуся предлагается изучать через применение на практике, освоение языка происходит через регулярное пополнение словаря. Регулярность является важным фактором при изучении любого языка, поэтому создатели LinguaLeo делают на нее большой упор, в чем им помогает игровая механика, предполагающая постоянное прокачивание уровня аватара в игре. Создатели этого сервиса выделяют также и иные факторы: «мотивацию к изучению, восприятие живого языка, копирование носителей языка, регулярность и оптимальную интенсивность»³⁷⁶. Однако стоит понимать, что LinguaLeo не гарантирует быстрое изучение языка. Эти занятия восполняют недостаток индивидуальных и игровых подходов в образовании. В целом, можно упомянуть также такие сервисы, как Duolingo и Memrise, в основе которых заложена идея «прокачки» навыка при регулярной работе, взятая из ролевых компьютерных игр.

В отечественной литературе можно встретить практику применения онлайн-игр в обучении, описанную А.В. Минкиным и В.А. Старостиным. Авторы считают, что «внедрение игровых технологий в методику преподавания позволит создать атмосферу увлеченности, коммуникации в коллективе, мотивации к лучшему результату через глубокие и прочные знания». Для подтверждения своей мысли авторы провели следующий эксперимент на базе МБУ ДО ЦДТТ города Елабуги, в котором приняли участие 30 учеников в возрасте от 10 до 17 лет. Цель заключалась в том, что обучающиеся должны в игровой форме выучить языки программирования на основе разных онлайн-

³⁷⁵ Обзор сервиса по изучению английского языка LinguaLeo [Электронный ресурс] // Сайт Ixbt. com. – Режим доступа: <https://www.ixbt.com/soft/lingualeo.shtml> (Дата обращения: 06.09.2021).

³⁷⁶ Там же.

игр. Степень усвоения материала проверялась программированием реального робота для движения по маршруту в виде черных линий на белом фоне. Для изучения основ алгоритмизации были разработаны такие ресурсы, как Lightbot и Lightbot Jr., Minecraft, Code.org и другие. В Lightbot, которая представляет собой игру-головоломку, необходимо запрограммировать робота, который должен подсветить все голубые плитки на 3D-решетке, при этом даже не требуется писать код, как при изучении текстового языка программирования, а сложность игры заключается в создании программы для робота, который способен будет пройти путь за один подход.

Говоря о результатах, авторы отмечали, что «ученики имеют одинаковую мотивацию и интерес к изучению выбранной каждой онлайн-игры, поэтому их темп и способность к решению задачи, даже в новых условиях, с новым исполнителем, не вызывает заметных трудностей»³⁷⁷. Авторы считают, что с помощью таких технологий можно изучить базовые понятия и возможности программирования. Однако вместе с тем они рекомендуют обучение с помощью онлайн-игр лишь для закрепления или контроля усвоения отдельных тем учениками в силу того, что полное изучение темы или курса требует большого количества времени, что трудно полностью организовать в довольно узких временных рамках образования на всех этапах. Авторы считают, что более широкие возможности для обучения школьников с использованием игровых компьютерных технологий, может предоставить система внеклассной работы в школе, которую можно организовать в виде факультативных занятий, кружков и др. или, например, организовать кружок в центре дополнительного образования.

³⁷⁷ Минкин А.В., Старостин В.А. Использование онлайн-игр при изучении программирования [Электронный ресурс] // Интернет-журнал «Мир науки». – 2018. – №4. – Режим доступа: <https://mir-nauki.com/PDF/62PDMN418.pdf> (Дата обращения: 21.11.2021).

Еще одним примером является применение специализированных приложений в изучении химии, рассмотренное Т.Г. Волковой и О.И. Талановой. Они выделяют следующие приложения³⁷⁸:

- Molecules (бесплатное приложение с базой трехмерных моделей различных веществ, включающее в себя несколько режимов визуализации, которые позволяют игрокам вращать модели, изменять масштаб молекулы, увеличивать или уменьшать размер и т.д. Также здесь можно найти полную информацию о представленном соединении: название, для белков – количество и вид аминокислот, для ДНК и РНК – нуклеотидные последовательности, имена исследователей соединений и т. д.);
- Unreal Chemist – Chemistry Lab (мобильное приложение, позволяющее имитировать лабораторные химические эксперименты с реалистичными визуальными эффектами, благодаря чему пользователи могут стать свидетелями экспериментов, проведение которых в школьной лаборатории было бы невозможно);
- VR Chemistry Lab (безопасная химическая лаборатория в виртуальной реальности. Может использоваться для работы как в очках виртуальной реальности (VR-версия), так на персональных компьютерах и интерактивных досках (Веб-версия). Данная программа позволяет учителям и учащимся выполнять химические эксперименты, которые нельзя провести в школьных стенах из-за соображений безопасности, каких-либо материальных ограничений, а также из-за необходимости, особенно в условиях пандемии COVID- 19, проводить занятия в дистанционном формате).

Некоторые отечественные педагоги пытаются разрабатывать специализированные средства игрофикации самостоятельно. Так, И.В. Ковязина и Г.В.

³⁷⁸ Волкова Т.Г., Таланова И.О. Геймификация в образовании: проблемы и тенденции // Ярославский педагогический вестник. – 2022. – № 5 (128). – С. 28.

Остякова³⁷⁹ применяют педагогическую технологию для формирования творческого мышления, которая содержит такие средства эдьютейнмент-технологии как кейс-метод, образовательный веб-квест (с использованием коллажа), инфотейнмент и др., которые служили для активизации образовательного процесса и развития творческого мышления подростков. Так, образовательные веб-квесты использовались для оптимизации мультимедийных занятий, метод кейсов или обучение методом жизненной ситуации для иллюстрации примеров, инфотейнмент как доступный формат рассмотрения сложных и непонятных тем.

Авторы пишут, на контрольном этапе исследования у подростков отмечены положительные изменения в развитии творческого мышления, что может говорить об эффективности разработанной программы. Стоит отметить, что у учащихся, благодаря комплексным мерам в целом, удалось способствовать развитию творческого мышления, формированию оригинальности, творческого мышления. Технологию эдьютеймента внедряет в свою педагогическую деятельность также А.В. Витова, описывая ее так: «Урок математики в 7 гуманитарном классе, я предлагаю ученикам окунуться в 10-11 век и почувствовать себя новгородскими или иноземными купцами, участниками Ганзейского союза. На уроках истории они уже читали об этом, и поэтому с удовольствием присваивают себе имена и сообщают с чем они на Торговый двор пришли. Задумываемся, какие знания необходимы были купцам? Конечно – арифметика, споров не возникает. И в этот момент учитель предлагает ряд задач, где необходимо знание статистики – таких понятий, как мода, размах, среднее арифметическое, медиана»³⁸⁰. Автор отмечает при этом важность непостоянного применения таких технологий.

³⁷⁹ Ковязина И.В., Остякова Г.В. Эдьютейнмент как эффективная психолого-педагогическая технология формирования творческого мышления подростка // Современное педагогическое образование. – 2023. – №7. – С. 72.

³⁸⁰ Витова А.В. Эдьютейнмент на уроках математики // Концепт. – 2013. – №1. – С. 59.

Другой преподаватель М.С. Арарат-Исаева проводила эксперимент в течение двух месяцев в школах г. Москвы № 67 и 1311, а также в школе «Западный комплекс непрерывного образования», связанный с применением веб-квеста. Он был разработан и реализован на платформе Learnis. Автор определяет цель как знакомство учащихся с шифрованием информации и повторение темы «Программирование на языке Scratch». Описанный квест не носит агонального характера и предлагает независимое, внутрикомандное исполнение. Автор отмечает, что «по итогам учащимися были отмечены: необычность формата как преимущество урока; возможность применять шифры и коды, что позволило им на практике понять и использовать материалы по изученной теме»³⁸¹.

Завершая анализ возможностей применения специализированных средств игрофикации, стоит перейти к рассмотрению возможностей применения видеоигр в качестве средств игрофикации образования. Несмотря на разнообразие специализированных вспомогательных средств, непосредственно видеоигры представлены более широко, и ребенку есть из чего выбирать. Это ставит вопрос о возможности использования компьютерных игр самих по себе в качестве вспомогательных пособий. Однако для этого подойдут не всякие игры, а лишь относящиеся к определенным жанрам. Такое применение игр возможно в силу их ключевых особенностей. В первую очередь любая видеоигра, согласно концепции Й. Богоста, общается с игроком посредством процедурной риторики. Российский исследователь видеоигр А. Ветушинский рассматривает ее как риторику, которая «убеждает игрока с помощью игровых механик, задействуя игровой процесс»³⁸². Примером такого обучения может быть обучение методом проб и ошибок: видеоигра через поражения и препят-

³⁸¹ Арарат-Исаева М.С. Повышение эффективности обучения информатике учащихся младшей школы с помощью инструментов игровых технологий // Вестник МГПУ. Серия «Информатика и информатизация образования». – 2022. – № 2 (60). – С. 35.

³⁸² Ветушинский А.С. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. – М.: Эксмо, 2021. – С. 219.

ствия заставляет игрока улучшать свои внутриигровые навыки, т.к. игра является набором алгоритмов «если..., то», соответственно, чем лучше игрок понимает игру, тем он успешнее в ней. Примерно такой же процесс можно отметить и в жизни – чем больше человек живет и действует, тем лучше (чаще всего) он понимает жизнь, и, следовательно, тем более полной его жизнь становится. Однако видеоигры в этом плане являются куда более безопасным источником накопления опыта из-за отсутствия реального влияния последствий ошибок на жизнь человека. Из понимания видеоигры как «безопасной машины опыта»³⁸³ мы обнаруживаем еще одну ключевую особенность видеоигр – моделирование. Любая видеоигра по определению является уменьшенной и упрощенной копией реального мира во всем его многообразии; примеров таких игр можно привести множество: игры-стратегии (Серия Sid Meier's Civilization, Europa Universalis), игры-симуляторы (серия Sims, SimCity, серия Anno), и так далее. Эту функцию моделирования можно рассмотреть в большем масштабе, переложив ее на игровой характер социума: социальные роли, статусы, взаимодействие между индивидами – все это носит игровой характер изначально, видеоигры лишь усиливают этот эффект и очерчивают его масштабами игровой карты или сюжета, позволяя рассмотреть социальное взаимодействие вблизи, на упрощенных, но вместе с тем конкретных примерах. Таким образом, видеоигры не являются чем-то неизвестным и враждебным для человека, скорее наоборот, с помощью визуализации и интерактивности помогают человеку познавать мир, пусть и в несколько упрощенном виде. Важно также отметить понимание видеоигр в рамках SSM модели, разработанной Т. Гриппом, одним из руководителей студии Frictional Games.

Под *интерактивностью* мы будем понимать наличие у видеоигры ряда механик и систем механик (динамик), благодаря которым человек взаимодействует с виртуальным пространством игры. Интерактивность может представ-

³⁸³ Ветушинский А.С. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. – М.: Эксмо, 2021. – С. 220.

ляться как влияние на игровой мир в целом путем как взаимодействия с объектами в нем, так и изменением отдельных частей игры (сюжета, уровня сложности, настройки виртуальных оппонентов). Также интерактивностью является управление действиями персонажа/персонажей, оказание влияния на их взаимодействие и отношение к игровому виртуальному пространству: персонажа можно привести в какую-либо локацию, каким-либо образом взаимодействовать с объектами и другими персонажами в ней – хорошим примером являются различные торговцы в RPG (ролевых играх), которых персонаж под управлением игрока может как ограбить, так и честно с ними торговать. Интерактивность здесь выступает как уникальное средство действительного «диалога» между игроком и игрой посредством механик и динамик, что выгодно отличает игры от других видов визуального искусства: видеоигры не только погружают зрителя в повествование, но и позволяют ему внутри этого повествования действовать³⁸⁴. Видеоигры позволяют человеку погрузиться в виртуальное пространство игры, которое при этом открыто – в пределах, допускаемых правилами игры – к взаимодействию и исследованию: человек может не только примерить на себя различные роли, но и также принимать решения и оказывать влияние не только на само пространство (конструктивно и деструктивно), но и на ход самой игры, путем выборов внутри игры, приводящим к различным окончаниям. В рамках образовательного процесса видеоигры могут использоваться как интерактивные пособия, взаимодействуя с которыми обучающийся может получить более полное представление о предоставляемой информации. Хорошим примером интерактивности является Minecraft Education Edition, который, как сообщает официальная «вики» по игре, «является образовательной версией Minecraft, специально разработанной для использования в классе»³⁸⁵. Сам же Minecraft представляет собой видеоигру в жанре «песочница», в котором игрок попадает в открытый мир, не имея

³⁸⁴ Шелл Дж. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все. – М.: Альпина Паблишер, 2019. – с. 370.

³⁸⁵ Minecraft: Educational Edition – Minecraft [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://minecraft.fandom.com/ru/wiki/Education_Edition (Дата обращения: 31.09.2021)

конкретной цели (отсюда и название жанра), но имеет различные способы взаимодействия с окружающим миром. Minecraft «нацелена на предоставление игроку свободы исследовать динамически генерируемую карту, взаимодействовать с ней и изменять её»³⁸⁶. Эта версия Minecraft поддерживает нахождение в «мире (сервере)-уроке» до 30 обучающихся и позволяет прорабатывать всевозможные темы по различным предметам: официальный сайт предлагает сотни сгенерированных заранее уроков по математике, естественным наукам, истории, литературе, языку и проч. Среди представленных уроков можно выделить следующие примеры: поиск элементов и соединений из химической таблицы в мире Minecraft (железо, вода, углерод etc.); помощь в организации заповедника орангутангов; уроки по программированию с помощью игровых блоков, экскурсия по точной копии средневекового Багдада и так далее. Кроме того, для учителей доступна серия обучающих текстов и роликов об инструментарию внутри игры для создания собственных сценариев и уроков. Можно сказать, что использование таких интерактивных пособий в форме популярных игр поможет обучающимся легче воспринимать сложную информацию, а также активно взаимодействовать с ней благодаря механикам и динамикам игры.

Не менее важной составляющей видеоигр является *нарратив* – история, которая является важной частью любой видеоигры. История – это то, что отличает современные видеоигры, и под ней понимается сюжет, персонажи, локации, реплики, объединенные в интерактивную систему. Важное отличие от обычного сюжета произведения в том, что при разработке игры учитываются потенциальные ожидания игрока: как он среагирует на эту информацию, персонажа, сюжетный поворот – игра старается предугадать действия зрителя и направить историю в нужном русле. Исходя из этого, каждый геймер получает свой уникальный опыт в каждой видеоигре. История в играх строится преимущественно линейным образом – методом, называемым «жемчужная нить»: не

³⁸⁶ Minecraft – Minecraft Wiki [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://minecraft.fandom.com/ru/wiki/Minecraft> (Дата обращения: 31.09.2021)

интерактивную часть истории (нить) передают в виде видеовставок, слайд-шоу или текста, а затем игроку дается интерактивная область (жемчужина) для свободного взаимодействия, передвижения, в результате которого игрок переходит к следующей неинтерактивной части – и так до конца игры. Кардинальное отличие игр в сюжетном плане от кино и книг в том, что игрок внутри такой «жемчужины» получает экзистенциальную свободу действия и может оказывать влияние на получение собственного опыта: здесь он может пройти головоломку одним способом, тут – решить проблему другим способом etc. У каждого игрока формируется свой опыт прохождения, казалось бы, одинаковой истории. Некоторые игры создают множество разветвленных линий сюжета, ставя игрока перед выбором в тот или иной момент игры, куда именно пойдет сюжет. Однако такой способ построения сюжета ведет к комбинаторному взрыву³⁸⁷, когда каждая новая «развилка» создает еще одну такую же, увеличивая количество вариантов сюжета, необходимых для создания – такие игры малоприменимы, на наш взгляд, для использования в качестве вспомогательных средств.

Игровые истории могут быть использованы двояко: во-первых, чтобы обучающийся смог принять участие в линейной истории, изменяя по ходу игры незначительные детали для улучшения игрового опыта, во-вторых, для построения собственных историй на основах, данных игрой. Примером второго подхода является игра *This War of Mine*, которая может стать хорошей машиной опыта для обучающихся. Суть игры состоит в том, чтобы помочь виртуальным жителям некоей страны, на территории которой идет война, выжить в течение определенного времени. Игра просто ставит перед игроком общую задачу – выжить группой людей, дальнейшее наполнение сюжета зависит от игрока. Достигается это с помощью различных игровых ситуаций, в которые попадают виртуальные подчиненные игрока: например, в поисках припасов игрок может наткнуться на семью стариков, в доме которых есть много

³⁸⁷ Шелл Дж. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все. – М.: Альпина Паблишер, 2019. – С. 374.

необходимого, но для этого их придется ограбить, что ставит игрока перед моральным выбором; или ситуация, в которой к дому игрока приходят новые беженцы, и перед ним предстает выбор – принять их к себе или прогнать. Таким образом, принимая решения, обучающийся создает уникальный игровой опыт, которым может поделиться с другими игравшими и учителем в классе в рамках элективного курса или внеурочной деятельности. Такие истории становятся более личными для обучающегося, и, следовательно, запоминаются им сильнее, чем заученные литературные произведения.

Линейное повествование, являясь более ограниченным генератором историй, тем не менее может быть полезно как интерактивная история, с помощью которой обучающийся может принять участие, к примеру, в исторических событиях. В пример можно привести игру *Kingdom Come: Deliverance*, действие которой происходит в Богемии XIV в., восстановленной по историческим источникам специально для игры. Как сообщает официальный сайт, игрок берет на себя роль сына кузнеца Индржиха, «поступившего на службу к одному дворянину и выполняющего для него увлекательные задания и поручения». Игрок волен выбирать способ прохождения и то, каким именно персонажем станет он: «Вы можете полагаться на насилие и свое оружие или же избегать конфликтов своим красноречием. Не забывайте, что как бы вы ни решили поступить, ваши действия неминуемо будут иметь последствия, поскольку любые задания можно выполнить различными способами». Обучающийся может примерить на себя различные социальные роли членов средневекового общества, узнать о политических, экономических и культурных особенностях государств Средневековой Европы.

Другим похожим проектом является разрабатываемая отечественной студией *Cyberia Nova* игра «Смута», посвященная событиям Смутного времени в России, где игрок берет на себя роль князя Милославского, который будет выполнять различные задания и продвигаться по сюжетной линии, действие которой происходит в России XVI в. Такие видеоигры дают геймеру

уникальный опыт принятия определенной, изначально заданной роли, в рамках которой человек получает опыт экзистенциальной свободы, совершая как бы от имени персонажа различные действия в игре, при этом геймер чаще всего будет стараться принимать те решения, которые бы он принял сам для дальнейшего продвижения сюжета.

Таким образом, находясь как бы вне относительно персонажа, игрок находится внутри виртуального игрового пространства, совершая выборы в рамках Истории и взаимодействия с пространством посредством Системы. Две наиболее отличительных черт игр – нарративность и интерактивность – позволяют обучающемуся получать уникальный цифровой опыт, находясь в пространстве подлинной свободы, пусть и ограниченной правилами игры. С другой стороны, ролевые игры очень социальны – в них сюжет построен на взаимодействие игрока через созданного или заданного персонажа с окружающим его игровым миром. Здесь важно рассмотреть некоторые философские моменты, связанные с этим, которые помогут нам определить место компьютерной игры в цифровом образовании.

В первую очередь игра, созданная для отдохновения и развлечения, несколько упрощает окружающую действительность: мир компьютерной игры значительно проще, чем реальность человека, играющего в нее. Причем упрощение достигается рядом внутриигровых допущений, которые создают возможность существования мира (магия в разных вариациях, например). К тому же, игра, несмотря на сюжетную и нарративную сложность, не может полностью раскрыть то разнообразие социальных закономерностей, оказывающих влияние на общество, отобразить те процессы, во время которых, как мы отмечали в одной из статей, устанавливаются «сложные отношения между социальными системами и членами этих социальных систем»³⁸⁸. Однако это не значит, что от игр можно отказаться, раз они не отображают корректно реальность: по нашему мнению, компьютерная игра – «это не только управление

³⁸⁸ Храпов С.А., Бибарсов Д.А. «Человек играющий» как социокультурная модальность «человека техногенного» // Вестник Калмыцкого университета. – 2020. – №1. – С. 118.

определенным персонажем и решение ряда задач, но и переживание чувств, состояний, мыслей, заложенных в игру создателями игры»³⁸⁹. Таким образом, мы получаем два момента: с одной стороны, игры значительно упрощают отображение реальности, с другой – позволяют переживать определенные чувства, заложенные в сюжете игры. В рамках цифрового образования ролевые игры не могут быть применены как готовые «учебники жизни», однако они содержат внутри набор сцен, приближенных к нашей жизни (пусть исполняемых и не реальными персонажами) с разными исходами, зависящими от действий игрока. С помощью такого вспомогательного средства ученик может как бы со стороны посмотреть на философские категории добра и зла, пользы и вреда, выбора и последствий. Преподавателю важно при этом напомнить ученикам, что игры все же упрощают действительность, и зачастую в реальной жизни все бывает не так, как в игре. Однако в этом упрощении кроется и определенное преимущество: рассматривая такие категории через призму игровых механик, ученик может понять их более точно, чем через учебник или абстрактные примеры.

Третьим элементом видеоигр является также их *модельность*. Под модельностью здесь диссертант понимает то, что любая видеоигра представляет также собой упрощенную, уменьшенную модель реальности. Как и любой другой вид искусства, видеоигры отражают окружающую социальную реальность, в рамках которой они создаются, однако если кино, литература или музыка являются образным отражением реальности, то видеоигра в силу своей специфики может создавать рабочие модели, основанные на реально существующих социальных механизмах и отношениях между субъектами социального взаимодействия. Наиболее удачным примером модельности в играх является жанр стратегии. В общем суть этого жанра состоит в управлении госу-

³⁸⁹ Бибарсов Д.А. Экзистенциальный опыт в компьютерных играх (на примере «The Stanley Parable» и «Antichamber») // Каспий в эпоху цифровой экономики: материалы международного научно-практического форума (г. Астрахань). – Астрахань: Издательский дом «Астраханский университет», 2019. – С. 255

дарством или войском, победа достигается за счет уничтожения других государств, войск противника или иными способами. Древнейший эквивалент стратегической игры – шахматы. Одним из поджанров стратегий являются стратегии экономические (серии игр ANNO, Tropico, Settlers и проч.), которые имеют определенную специфику: основной упор в таких играх делается не на военную составляющую (которая может даже отсутствовать), а на развитие экономики конкретного поселения или государства. Основные темы, которые рассматриваются в таких играх – это процессы производства материальных благ, рыночные отношения, понятия спроса и предложения, дефицита и пр. Такие игры могут послужить в качестве вспомогательного наглядного пособия при изучении тем, связанных с экономикой, т.к. дают базовое представление о различных экономических моделях, рыночных отношениях, управлении городами и предприятиями. Другой поджанр – глобальная стратегия – может стать вспомогательным пособием как по истории, так и по обществознанию. Игры этого жанра напоминают варгеймы – военные игры – однако они куда более обширные и схематичные. Если в варгейме основная задача – показать конкретную битву противоборствующих сторон, то глобальная стратегия предлагает игроку принять «участие в самом ходе истории, управляя государством; при этом игра учитывает множество факторов развития государства: экономические, социальные, политические»³⁹⁰. В играх такого жанра существует глобальная карта, отображающая весь мир (Europa Universalis, Sid Meier's Civilization, к примеру) или конкретную часть света (серия Total War). Игрок управляет военными отрядами, у каждого из которых есть свои параметры дальности атаки, силы атаки и пр., и которые устроены чаще всего по принципу «камень-ножницы-бумага». Кроме того, в таких играх присутствует еще и менеджмент государства: у каждого игрока есть экономические, технологические и культурные показатели, отражающие уровень развития того или иного

³⁹⁰ Хефнер М., Псмит Р. (Андрей Ленский). Смысл игровых жанров [Электронный ресурс] // Лучшие Компьютерные Игры. – 2005, 1(38). – Режим доступа: <http://www.lki.ru/text.php?id=37> (Дата обращения: 27.09.2021).

государства. Важным является и свобода геймплея, хотя это несколько ограничивает возможность использования таких игр в качестве точных пособий. Так, Civilization V, как указано на сайте, – «это возможность написать свою собственную историю развития Земли. Каждая партия проходит на заново сформированном мире, и только от игроков зависит как будут развиваться дальнейшие события»³⁹¹. Эта особенность проявляется также в том, что такие игры «имеют исторический сеттинг, который задает общий тон игры, и историю через них можно изучать скорее опосредовано, а не напрямую»³⁹². Однако из таких игр можно получить общее представление об историческом процессе, общем развитии государств. Данные игры, таким образом, могут послужить для учащихся интерактивным пособием по мировой истории, в котором можно ознакомиться: «1) с основными закономерностями развития истории; 2) ролью личности в истории; 3) социальными, экономическими и политическими институтами, развивавшимися на протяжении всей истории; 4) исторической картой прошлого»³⁹³. Практика применения исторических игр описана такими зарубежными и отечественными авторами, как Дж. Мкколл³⁹⁴, Кириченко В.В.³⁹⁵, Яблоковым К.В.³⁹⁶, Беловым С.И.³⁹⁷ В целом авторы отмечают поло-

³⁹¹ Об игре – Официальный сайт Civilization V – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://civilization5-game.ru/features> (Дата обращения: 27.09.2021).

³⁹² Бибарсов Д.А. Применение исторических стратегических компьютерных игр в условиях цифровизации образования // Астраханские Петровские чтения: материалы IV Международной научной конференции (г. Астрахань, 19 декабря 2019 г.) / отв. ред. и сост. Е. Г. Тимофеева, А. О. Тюрин. – Астрахань: Издательский дом «Астраханский университет», 2020. – С. 141.

³⁹³ Бибарсов Д.А. Применение исторических стратегических компьютерных игр в условиях цифровизации образования // Астраханские Петровские чтения: материалы IV Международной научной конференции (г. Астрахань, 19 декабря 2019 г.) / отв. ред. и сост. Е. Г. Тимофеева, А. О. Тюрин. – Астрахань: Издательский дом «Астраханский университет», 2020. – С. 142.

³⁹⁴ McCall J. Gaming the past: Using video games to teach secondary history. – Routledge, 2011. – 192 p.

³⁹⁵ Кириченко В.В. «Энциклопедические игры» как способ исторической рефлексии // Galactica Media: Journal of Media Studies. – 2019. – №4. – С. 131-152.

³⁹⁶ Яблоков К.В. Компьютерные исторические игры 1990-2000-х гг.: Проблемы интерпретации исторической информации: дис. ... канд. ист. наук: 07.00.09 / К.В. Яблоков. – М., 2005. – 251 с.

³⁹⁷ Белов С. И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) / С.И. Белов // Вестник РУДН. Серия: Политология. – 2018. – №1. – С. 96-104.

жительный характер применения видеоигр для изучения истории, но также замечают проблему исторической памяти и субъективного взгляда, представленного в тех или иных играх.

Еще одним примером модельности в играх служат игры отечественных разработчиков из команды Clarus Victoria, посвященные различным культурам Древнего мира. Такие игры, как *Predynastic Egypt*, *Egypt: Old Kingdom*, представляют собой разработанные при участии ученых-египтологов стратегии, моделирующие развитие Египта в доисторический период и в эпоху Древнего царства. Обе игры снабжены внутриигровой исторической справкой, а основные сценарии игры подчинены строгим историческим правилам – т.е. игрок может сделать только ограниченное количество ходов, приравненное к исторической протяженности разыгрываемого периода. Данные игры содержат в себе широкий образовательный потенциал и даже были внесены в список образовательных игр на сайте Дневной школы Цинциннати, которая ведет список таких игр (<https://gamingthepast.net/>).

Другой жанр, возможный к использованию в цифровом образовании, – это жанр игр-симуляторов. Важно отметить при этом, что игры этого жанра уже реализуются в обучении и подготовке пилотов, врачей и прочих работников. Однако это специализированные обучающие инструменты, не выпускаемые массово. Этот жанр особенно интересен за счет симуляционной составляющей, так как наиболее полно воспроизводит одну из важнейших функций игры – воспроизведение и моделирование реальности. В играх-симуляторах воспроизводится деятельность как таковая – начиная от подготовки и заканчивая управлением самолета. В таких играх точно воссоздаются единицы техники с корректным переносом всех характеристик либо боевые условия. Часто в таких играх присутствует хорошая «физика» (т.е. физический движок игры, который отвечает за положение и взаимодействие объектов в пространстве). В рамках этого жанра можно выделить симулятор технических средств и симулятор профессий, которые наиболее точно отражают суть симулятора. Глав-

ным в такой игре становится управление и контроль определенных видов техники: самолетов, танков, строительной техники, автомобилей, морских судов, космических кораблей. Однако есть симуляторы, позволяющие взять на себя роль определенной профессии – от повара до хирурга. Эти игры можно использовать в качестве профорientационных пособий: несмотря на то что полное, доскональное представление о профессии они не дадут, такие игры могут послужить хорошим подспорьем в выборе профессии вообще в силу того, что они показывают общие черты и специфику различных специальностей, насколько позволяет движок игры.

Таким образом, проанализировав специализированные и неспециализированные средства игрофикации в рамках цифрового образования, мы можем выделить основные преимущества использования таких средств. В первую очередь, такие игры являются наглядными пособиями, что служит дополнительным источником усвоения информации. Игры также способствуют расширению кругозора в силу того, что строятся на визуализации, описании и повествовании не только через геймплей и нарратив, но и через графику, музыку. Также игры, являясь упрощенным отражением реальности, способны простым языком рассказывать о сложных концепциях и закономерностях социального развития. Существующая в играх соревновательность и возможность «прокачивать» (улучшать) своего персонажа повышает мотивацию и заинтересованность учеников, окруженных в современной обстановке играми и проводящими в них значительное время.

Проанализировав возможности применения видеоигр в рамках цифрового образования, хотим обратить внимание на некоторый ряд проблем, которые могут возникнуть при реализации такого проекта. В первую очередь, существуют две проблемы технического порядка – оснащенность техникой и объемность игр. Техническая оснащенность подразумевает, что для введения видеоигр в рамках вспомогательных курсов требуются либо игровые консоли, либо современные компьютеры, что подразумевает высокие финансовые расходы. Однако такая проблема может быть решена финансовой поддержкой

школ с помощью грантов: так, в США, штат Орегон, преподаватель английского языка получил грант на запуск образовательной программы «Видеоигры и литература», в рамках которой обучающиеся будут в небольших группах проходить различные игры и писать на основе прохождения эссе. Преподаватель отмечает, что курс его является экспериментальным и направлен на изучение влияния видеоигр на образование³⁹⁸. Эту же проблему отмечает опрос, проведенный Е. Соболевой среди педагогов и студентов педагогических специальностей³⁹⁹. По результатам опроса были выявлены затруднения, с которыми сталкиваются учителя при желании игрофицировать обучение: недостаточный уровень технической и программной подготовки педагогов; нежелание использовать видеоигры как отвлекающий фактор; проблема выбора игрофикационных инструментов из-за их разнообразия; сложности при разработке конспектов с включением элементов игрофикации; проблема понимания термина «игрофикация»; необходимость доступа в Интернет; нехватка времени для освоения новых ресурсов. Еще одна проблема выражается в том, что игры несут в себе образовательную функцию лишь как вспомогательную, иными словами – игры разрабатываются в первую очередь для развлечения, а не для обучения. Представленные в примерах видеоигры являются довольно объемными и требуют большого количества часов для освоения и прохождения, что, конечно, может навредить образовательному процессу. Для решения этой проблемы можно создавать отдельные игры для образования на основе своих «полных» версий (как в примере с Minecraft: Education Edition), либо выделять игры в качестве отдельных вспомогательных курсов (как в примере с This War of Mine), включая туда небольшое количество игр, которые обучающийся может пройти за время курса. Другой вариант предлагают западные

³⁹⁸ Best English Teacher Ever Gets Class Xboxes, Nintendo Switches, And PS5 [Электронный ресурс] – The Gamer – Режим доступа: [URL:https://www.thegamer.com/english-teacher-buys-xbox-nintendo-switch-ps5/](https://www.thegamer.com/english-teacher-buys-xbox-nintendo-switch-ps5/) (дата обращения 16.07.2022)

³⁹⁹ Соболева, Е. В. Активизация деятельности учащихся в рамках модели смешанного обучения «Перевернутый класс» // Общество. Наука. Инновации (НПК-2019): Сборник статей XIX Всероссийской научно-практической конференции: в 4-х томах, Киров, 01–26 апреля 2019 года / Вятский государственный университет. Том 3. – Киров: Вятский государственный университет, 2019. – С. 1055

исследователи, разделяя видеоигры на три группы: игры для развлечения (более простые и широко распространенные – Super Mario Bros), игры для обучения и развлечения (Civilization, Sims), чисто образовательные игры (серьезные игры, а также различные игры-симуляторы)⁴⁰⁰. Первая группа игр – коммерческие (созданные для продажи) видеоигры, не несущие образовательных целей, однако помогающие обучающимся повысить мотивацию и интерес к обучению. Вторая группа игр – коммерческие видеоигры, имеющие образовательный компонент, но созданные также изначально для развлечения. Последняя группа игр – те, что созданы непосредственно для образовательного процесса, или игры, содержащие большой образовательный потенциал. Такое разделение помогает более четко организовать интеграцию видеоигр в цифровое образование. Учитывать также надо и возрастные особенности – такие курсы следует переносить на старшую школу, когда обучающиеся ознакомлены с основной массой знаний и являются достаточно психологически зрелыми, для средней школы лучше применять игры, более соответствующие их возрасту.

Несмотря на технические проблемы, применение видеоигр имеет еще ряд философских проблем, среди важнейших – игровой характер видеоигр. Несмотря на парадоксальность формулировки, смысл этой проблемы заключается в том, что видеоигры – прежде всего, во-первых, развлечения, во-вторых, упрощенная модель (что, конечно, не делает игры менее серьезными). Видеоигры знакомят геймера с различными социальными механизмами, позволяют принять на себя иную социальную роль или прожить в иную историческую эпоху, дают возможность интерактивного взаимодействия с изучаемым материалом, однако при этом важно понимать, что применение видеоигр в чистом виде возможно только в качестве вспомогательных средств образования, т.к. модели, создаваемые в виртуальных мирах, несколько поверхностны – в угоду упрощения геймдизайна, т.к. точно смоделировать что-либо

⁴⁰⁰ Ulicsak M., Williamson B. (2010) Computer Games and Learning, Futurelab [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.futurelab.org.uk/sites/default/files/Computer_games_and_learning.pdf (Дата обращения: 15.11.2020).

в рамках игры затруднительно. Отсюда выводится педагогическая проблема, связанная с усвоением учебного материала. Игры дают упрощенное представление о реальности в силу своей специфики, связанной с «как-бы-бытием». Мы отмечали, что, несмотря на точное воспроизведение нарративной и эстетической составляющей, игра в своей сути – это прежде всего схематичное представление об окружающей человека реальности. Эта специфика несет в себе риск поверхностного усвоения информации: играя в игры, учащиеся могут делать не всегда верные выводы. И именно здесь важна работа учителя, который будет не только использовать игры как вспомогательное средство, но и разъяснять условность сеттинга в игре, что порождает необходимость достаточной подготовки самих учителей. С этим связан еще один риск – излишнее применение игр в качестве средства повышения мотивации может привести к снижению качества усваиваемого материала, т.к. ученики привыкнут к упрощенному формату игры и не будут в состоянии воспринимать информацию более сложного порядка. Поэтому этот фактор также должен учитываться учителем, применяющим игрофикационные технологии на уроке. Еще одной важной проблемой является открытость и реальность виртуального пространства игры. Несмотря на то, что игра не есть «обыденная» или «настоящая» жизнь, и даже ребенок знает, «что он «играет лишь «как будто взаправду, что это все понарошку»⁴⁰¹, виртуальное пространство игры хорошо создает иллюзию Реального, что может приводить к рискам дереализации, связанной с тем, что Реальность слишком проста и однообразна, достижения в ней труднодоступны, а испытания сложны. Игры, напротив, являются эпическим приключением, которое всегда окончится победой игрока, а за ошибки не наказывают так строго, т.к. они – элемент геймплея. Однако это совсем не означает, что геймер абсолютно теряет связь с реальностью, скорее несет в себе потенциал смещения интереса в сторону виртуального игрового мира. Тем не менее существует риск аддиктивного поведения. Так, ряд исследователей, таких как

⁴⁰¹ Хейзинга Й. *Homo ludens. Человек играющий.* – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – С. 153

А.Е. Войскунский⁴⁰², М.С. Иванов⁴⁰³ отмечают наличие тенденции особого вида аддикций – игрового расстройства, предпосылками для которой может послужить овладевающая сознанием человека играющего психологическая зависимость от компьютерных игр, могущая привести к деформации и дегуманизации личности, прогрессивному отчуждению людей, потере коммуникабельности, росту агрессивности, асоциальному поведению. Однако стоит отметить, что в таких болезнях объектом зависимости может стать что угодно, поэтому причина кроется не в компьютерных играх, а в социальных и психических особенностях человека играющего. Вопрос об аддикциях исследовался еще в XX веке, однако уже в XXI веке были представлены симптомы и критерии выделения интернет-зависимости. Ученые выделяют следующие критерии: 1) чрезмерное использование, которое выражается в том, что человек теряет чувство времени, проводя его в Интернете и игнорирует свою основную деятельность; 2) проявление симптомов отмены, таких как напряженность, гнев, возбуждение, когда блокируется доступ к Интернету; 3) толерантность – увеличение времени использования и усложнение техники; 4) различные негативные последствия, которые выражаются в снижении производительности, а для учащихся – успеваемости, социальной изоляции, а так же конфликтах⁴⁰⁴. Излишне долгое нахождение в игровом мире может привести к аддикции, которая называется Internet Game Disorder (IGD). В группе риска такого заболевания можно отнести, как отмечает Наумова Т. А. «людей с низкой самооценкой, тревожных, склонных к депрессии, ощущающих свою незащищенность,

⁴⁰² Войскунский А.Е. Феномен зависимости от Интернета // Гуманитарные исследования в Интернете. Под ред. А.Е. Войскунского. – М, 2000. – С. 120.

⁴⁰³ Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека [Электронный ресурс] // Психологический журнал. – 1999. – Том 20, 1. – С. 99 – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2> (Дата обращения: 10.05.2020).

⁴⁰⁴ Баева Л. В. Виртуализация жизненного пространства человека и проблемы интернет-игровой зависимости (IGD) // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2016. №1 (11). – С. 15

одиноким или непонятым близкими, тяготящимися своей работой, учебой, социальным окружением»⁴⁰⁵. К основным негативным последствиям можно отнести: 1) утрата чувства реального, заключающееся в том, что двойственность бытия – игровое и реальное – влияет на сознание зависимого от игр человека, который может путать действительность с виртуальностью; 2) повышенная азартность и нервозность, которая создает у игроков чувство, называемое «тильт» (tilt) – такое эмоциональное состояние, которое характеризуется потерей контроля над игрой; 3) «замыкание» на игре: будучи сосредоточенным на игре, человек с расстройством утрачивает навыки реальной жизни, в том числе когнитивные; 4) социальная деградация: человек, слишком увлеченный играми, ограничивает свои социальные контакты партнерами по игре, отдаляясь от реальных людей. Также к негативным последствиям можно отнести «расстройства образа жизни (ненормированный сон, употребление пищи и т.д.), пренебрежение личной гигиеной, физиологические проблемы»⁴⁰⁶. Для снижения таких рисков, на наш взгляд, должна вестись совместная работа учителей, родителей и школьных психологов по разъяснению опасностей злоупотреблением играми и рисков, с этим связанными.

Вывод. Виртуальная игрофикация образования является логическим продолжением использования игровых технологий в образовании, усиленным с помощью цифровых технологий; использование как специализированных средств игрофикации, так и видеоигр раскрывается через 1) мотивационный; 2) социализирующий; 3) дидактический аспекты, благодаря смещению мотивационного фокуса от внешнего к внутреннему, укреплению социальных связей, восприятию информации посредством интерактивных, нарративных, модельных особенностей видеоигр. Социализирующий аспект раскрывается че-

⁴⁰⁵ Наумова Т.А. Образ «Я» интернет-зависимых и интернет-независимых социальных агентов в виртуальном пространстве: дис. ... канд. псих. наук: 19.00.05 /Т.А. Наумова – Ярославль, 2007 г. – с.10

⁴⁰⁶ Егоров А.Ю. Современные представления об интернет-аддикциях и подходах к их коррекции // Медицинская психология в России. – 2015. – №4 – С. 2.

рез понятие социального взаимодействия – совокупности действий, совершаемых индивидами в рамках социальных контактов по поводу достижения определенных. Социальное игрофицируется посредством как специализированных средств (сайт Classcraft, ClassDojo, приложения для изучения языков LinguaLeo, Duolingo, Memrise), так и с помощью непосредственно игр (киберспортивные турниры, факультативы, проч.). Мотивационный аспект связан с необходимостью удерживать современного ученика за образовательным процессом как можно дольше, избегая по возможности применения внешних мотиваторов. Применение игровых механик способствует смещению мотивационного фокуса от внешнего к внутреннему, поскольку игра является необязательной в своей сущности деятельностью, а значит, ее мотивационный центр стремится к внутренним желаниям игрока. Дидактический аспект проявляется в непосредственно применении игр в качестве вспомогательного образовательного материала. Такое обучение возможно благодаря тому, что игра является безопасной машиной опыта (А. Ветушинский): посредством игры человек может получать теоретический и практический опыт, не испытывая негативных последствий. Игра в обучении раскрывается через такие ее черты, как модельность – понимание игры как уменьшенной копии социальной реальности; нарративность – игра является не только механикой, но и историей с определенным посылом, интерактивность – история и мир открыты к воздействию со стороны игрока, реализуется принцип «чем больше игрок понимает игру, тем лучше он играет». Однако всестороннее применение игровых технологий сопряжено с рядом проблем, среди которых можно выделить: 1) техническую сложность реализации, связанную, во-первых, с необходимостью материально-технического обеспечения классов компьютерами, так как игра является интерактивным опытом в первую очередь, а во-вторых, с необходимостью переподготовки педагогических кадров, зачастую мало знакомых как с видеоигровыми механиками, так и с видеоиграми вообще; 2) развлекательность и упрощенное моделирование игр, не способствующие глубокому пониманию, так как образовательная функция игр – лишь вспомогательная, потому что

игры, в первую очередь, направлены на развлечение, а значит, их применение в образовательном процессе крайне ограничено, в силу также и психолого-возрастных особенностей обучающихся; 3) риски игровых аддикций, связанные с сознательным отчуждением от социальной реальности.

2.3. Виртуальная игрофикация социального бытия человека

Процесс виртуальной игрофикации находит отражение не только в сферах социальной реальности, но и оказывает прямое воздействие на человека как главного актора социального взаимодействия. На это влияет тот факт, что человек играющий, как и сама игра, историчны и являются порождениями определенных культурных условий, задаваемых в современности, в том числе, развитием техногенного общества. Так, это развитие порождает человека техногенного – социально-антропологический тип, зависящий от мира технологий в той мере, которая позволяет ему улучшить свое существование (Храпов С.А.)⁴⁰⁷. «Человек играющий», существуя в рамках техногенного общества, проявляет себя как социокультурная модальность человека техногенного – представителя особого социокультурного типа, который окружает себя технологиями. Техногенное общество, в котором проявляется «человек техногенный», связано со становлением электронной культуры, появлением иных механизмов культурного закрепления, с процессом актуализации социальной памяти и обретением ее иного пространства⁴⁰⁸. В рамках этого возникает проблема сопряженности. Человеку играющему, как и человеку техногенному, свойственен ряд модусов, характерных для современной техногенной культуры: техноцентризм, мобильность, виртуализация коммуникаций. Также современность позднего капитализма накладывает свой отпечаток на социальный портрет человека, трансформируя его экзистенциальную стратегию в сторону включенности в деятельность и гедонистическое потребление одновременно. Социально-экономическая действительность формирует для человека

⁴⁰⁷ Храпов С.А. Человек техногенной цивилизации: методологические проблемы исследования // Вестник Калмыцкого университета. – 2018. – № 2. – С. 177.

⁴⁰⁸ Храпов С.А. Социальная память как когнитивный и «техногенный» феномен // Вопросы философии. – 2020. – № 3. – С. 102.

три задачи, которые современный человек должен уметь решать⁴⁰⁹: 1) управление временем на короткой дистанции, способность переходить от задачи к задаче, мобильно перемещаясь в реальном и виртуальном пространствах; 2) быть гибким по отношению к изменяющейся реальности, получая новые навыки и раскрывая способности, связанные больше с возможностью их получения, нежели с необходимостью; 3) уметь обнулять достижения, не цепляясь за накопленный опыт, быть открытым новым впечатлениям и событиям. Все эти задачи схожи с тем ощущением, которое дарит игра и игровое поведение. Человек играющий включен в технологическую среду, так как подключается к игровой реальности посредством средств техники (компьютер, игровая приставка, мобильный телефон) и не может мыслить себя без этих технических средств. Также человек играющий виртуализирует свое общение: с помощью компьютерных игр человек играющий переносит общение и социальные взаимодействия из обыденной реальности в реальность виртуальную, создавая виртуальное социальное пространство, а уже оттуда переносит отдельные игровые элементы в реальность обыденную с помощью процесса игрофикации. Отсюда наблюдается дальнейшее распространение человека играющего как феномена техногенного общества. При этом, будучи связанным с техникой и технологиями, человек играющий сопряжен с человеком техногенным.

В рамках процесса виртуализации культуры особое место начинают занимать видеоигры, которые являются логическим продолжением игр в целом. Они становятся популярным видом досуга – об этом говорит статистика: около 2 миллиардов людей являются геймерами. И человек играющий, и игра являются продолжением и отражением культурного и социального опыта людей, который зависит от непосредственного развития средств производства – технологий в силу того, что основная функция игры – это моделирование социального опыта в упрощенной форме. Играя в игры, человек получает представ-

⁴⁰⁹ Соловьев А. Капиталистический идеализм и рынок утопических микронарративов [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://insolarance.com/capitalist-idealism/> (Дата обращения: 01.07.2022).

ление о социальном опыте и формирует определенные стереотипы социального поведения. Благодаря технической проработанности компьютерных игр, которая заключается в использовании реалистичной графики, написании сценариев, использовании разнообразного геймплея, этот процесс усиливается, ощущается более реальным. В связи с этим возникает поколение людей, которые выросли на компьютерных играх и используют их творческий потенциал не только для создания новых игр, но и для переноса игровых механик на обыденную реальность. В связи с вышеперечисленными факторами можно дать следующую трактовку феномена человека играющего. **Человек играющий** (Homo ludens) – социально-антропологический тип, атрибутами бытия которого являются игровое восприятие и игровое поведение (реализующееся через геймплей) в экзистенциальном, виртуальном и социальном типах реальности. В рамках анализа культурных факторов формирования человека играющего стоит обратить внимание на один момент, связанный с изменением самой культуры. Современный исторический период связан с развитием технологий, что в контексте культуры приводит к появлению понятия виртуальной культуры. Ее можно рассматривать как «действительную культуру, но культуру эфемерного, где реальность полностью погружена в виртуальные образы, в выдуманный мир. Но это и не фантазии, это действительная созидаящая сила, поскольку помимо визуальных переживаний, она дает и информацию для познания культурного пространства. В виртуальном мире внешние отображения находятся не просто на экране, через который передается опыт, они сами становятся знанием и опытом познания»⁴¹⁰. Культурное пространство игры тесно связано с виртуальной культурой: игры служат инструментом отражения культурных и этнических особенностей, истории, культуры, обычаев⁴¹¹. Роль компьютерных игр в культурном контексте заключается в межкультурном взаи-

⁴¹⁰ Черевичко Т.В. Туризм в контексте информационной экономики / Туризм и культурное наследие: Сб. статей. – Саратов: СГУ, 2003. – С. 7.

⁴¹¹ Сигидова Е.Ф. Компьютерные игры как инструмент формирования межкультурной компетентности // Ойкумена. Регионоведческие исследования. – 2014. – №1 (28). – С. 76.

модействии. Человек играющий, взаимодействуя с игрой, перенимает заложенный в ней культурный опыт, что в конечном счете помогает при становлении культурных ориентиров человека играющего. Е.Ф. Сигидова, анализируя возможности игры как средства формирования межкультурной компетенции, выделяет ряд основных элементов, которые иллюстрируют пространство внутри игры: 1) космогония, т.е. божества или природные процессы, создавшие мир; 2) легенды и истории мира, которые рассказывают подробности развития игрового сеттинга; 3) география мира, создающая пространство внутри игры и дающая сведения для более полного понимания игровой реальности; дополнением для этого станут основные локации, в которых и происходит непосредственный геймплей, биосфера и расовое разнообразие. Язык и культура становятся дополнительными важными элементами, направленными на «оживление» игрового мира, формирование у игрока представления о каждой расе и каждой культуре. Проработка этих элементов необходима для создания интересного и достоверного игрового мира – заключает автор⁴¹².

Еще один социально-культурный фактор заключается в изменении структуры общения. В первую очередь это связано со структурными изменениями в феномене информации: в современную эпоху она является не только одним из ведущих условий существования общества (отсюда – термин «информационное общество», подчеркивающий это влияние), но и важным показателем развитости культуры того общества, в котором человек предстает как хранитель и распространитель информации. Как отмечает И.Л. Бачило, развитие информационного общества приводит к тому, что человек становится «не только создателем виртуальных систем, но также и объектом их воздействия, что приводит к формированию совершенно нового типа взаимодействия: человек – информационные технологии»⁴¹³. Киберпространство, интернет, со-

⁴¹² Сигидова Е.Ф. Компьютерные игры как инструмент формирования межкультурной компетентности // Ойкумена. Регионоведческие исследования. – 2014. – №1 (28). – С. 80.

⁴¹³ Бачило И.Л. Потенциал законодательства в процессах информационного общества // Информационное общество. – 2009. – № 3. – С. 45.

гласно Славою Жижеку, это не просто средство коммуникации, это коммуникация посредством Другого, символической структуры, очерчивающей рамку восприятия, это форма коммуникации, которая регулирует интерсубъективные отношения и децентрирует субъекта. Парадокс киберпространства заключается в том, что оно не является достаточно виртуальным, угрожает фундаментальной виртуальности. Киберпространство, по мнению С. Жижека, связано с исчезновением виртуальности и с падением символической эффективности. Нет больше господина, другого, который бы стабилизировал смысл, связывал вместе цепочки означающих и препятствовал их тенденции к плаванию в неопределенности. Другой (с большой буквы) подвергается систематическому исключению из объектных отношений, субъект оказывается замкнут в дуальных отношениях с другим, пленен объектом как нарциссическим образом. Это проявляется во многих сферах жизни современного общества позднего капитализма. Например, другой может выступать в качестве говорящей картинки, «с которой невозможно вступление в активный дароносный обмен, мир рассыпается на тысячи несвязанных наблюдений»⁴¹⁴.

Происходит также трансформация отношения к информации как ресурсу: современное информационное общество дает человечеству практически безграничные возможности для коммуникации и получения информации через информационные технологии, сеть Интернет, а также видеоигры, потенциал которых можно направить на постоянное развитие человека, однако не создает соответствующих потребностей в познании у человека, который не имеет самомотивации к развитию⁴¹⁵. Этот процесс усугубляется также тем, что усиление информатизации общества приводит к росту агрессивного влияния компьютерных технологий на поведенческие стереотипы и их формирование: информационные технологии изменяют ценностные ориентиры, жизненный

⁴¹⁴ Горных А. Капитализм и тревога // *Топос*. – №1. – 2013. – С. 27.

⁴¹⁵ Волкова И.И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве // *Вестник РУДН. Серия: Литературоведение, журналистика*. – 2017. – Т. 2. №22. – С. 315.

стиль человека, что приводит к усилению отчужденности человека от общества⁴¹⁶.

Тотальный характер информатизации социального пространства указывает на ряд важных проблем, одну из которых – отчуждение – мы уже разобрали подробно в рамках анализа экономического фактора. Здесь проявляется социальная грань отчуждения: она выражается в рамках феномена общения, который Г. Маркузе называл «утилитаризацией человеческих отношений – т.е. утилитарно-функциональный характер общения между людьми»⁴¹⁷. Такой характер общения превращает нормы морали во «внешние проявления»⁴¹⁸, что фактически приводит к ослаблению императивного характера таких норм и в дальнейшем лишь углубляет отчужденность человека от себя и своих жизненных ориентиров. Такую же оценку влиянию отчуждения и потребительской культуры, порождающей его, дает Титаренко А.И.: «Потребительская система мотивации губит мотивацию моральную: предметы потребления выступают для личности как отчужденные знаки социального статуса, который теперь достигается не нравственными поступками и героическими усилиями, а простым актом купли»⁴¹⁹. Феномен аксиологического отчуждения наиболее ярко проявляется в рамках информационного общества через деформацию одних ценностей и подмену их другими.

Таким образом, следует отметить, отчуждение как проблема выходит за пределы экономической плоскости, рассмотренной К. Марксом, и вторгается в культуру и социальную сферу человека, изменяя экзистенциальные и аксиологические ориентиры; на это изменение оказывают большое влияние как раз-

⁴¹⁶ Рамазанова С.Р. Трансформация нравственных основ личности в контексте информационного общества // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Тамбов: Грамота, 2015. – № 12 (62): в 4-х ч. Ч. IV. – С. 146.

⁴¹⁷ Маркузе Г. Одномерный человек: исследование идеологии развитого индустриального общества. – М.: АСТ, 2002. – С. 115.

⁴¹⁸ Там же, С. 116.

⁴¹⁹ Титаренко А.И. Структуры нравственного сознания: опыт этико-философского исследования. – М.: Мысль, 1974. – С. 119.

витие экономики, так и процесс информатизации, переводящий людей в виртуальное пространство. Отчужденный человек перестает рассматривать себя как единое целое, теряет нравственные ориентиры, что ведет к экзистенциальному поиску и появлению человека играющего как ответа на это отчуждение. Люди, сильнее теряя связь с реальностью за счет экономического, социального, аксиологического отчуждения, уходят в игровые миры и устанавливают игру в качестве основной жизненной ценности и экзистенциальной стратегии, наряду с потреблением.

Этот процесс отражается также и на изменении структуры общения, поэтому, на наш взгляд, важно рассмотреть трансформацию коммуникации в рамках существования компьютерных игр в силу того, что видеоигры являются главным катализатором появления человека играющего. Общение в целом можно охарактеризовать как взаимодействие нескольких субъектов между собой с наличием обратной связи, оно выступает как любая деятельность и волеизъявление от человека в отношении окружающей среды и самого себя. На протяжении истории человечество открывало все более новые и сложные инструменты для общения, одним из которых являются видеоигры, обладающие отличительной чертой, отделяющая их от других масс-медиа: они «изначально создаются с учетом экранности, мультимедийности, интерактивности и гипертекстуальности – природных качеств сетевого виртуального мира»⁴²⁰. Славой Жижек выражает тенденцию к проявлению интерактивности в медиа вообще следующими мыслями: «...общим местом стало подчеркивать, что с приходом новых электронных медиа наступил конец пассивному потреблению текстов или произведений искусства: я больше не сижу, просто уста-

⁴²⁰ Волкова И.И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение, журналистика. – 2017. – Т.2. №22. – С. 313.

вившись в экран, я все чаще взаимодействую с ним, вступаю с ним в диалогические отношения»⁴²¹. Так, М. Кастельс утверждает, что в виртуальное пространство «технологически и культурно встроены свойства интерактивности и индивидуализации»⁴²². При этом, коммуникационное назначение компьютерных игр разнообразно. М. Маклюэн считает, что «все игры суть средства межличностной коммуникации и не могли бы ни существовать, ни иметь какой-либо смысл иначе, кроме как в качестве расширений нашей непосредственной внутренней жизни»⁴²³. Прежде всего, любая игра – монологическое высказывание создателей этой игры, раскрываемое играющим в нее человеком. Во время восприятия эстетической составляющей игры, т.е. графики, сюжета, музыки, конкретная деятельность игрока состоит, в основном, в интерпретации увиденного, также как при восприятии фильма или книги. Это не означает, что игрок безучастно созерцает происходящее в игре: для полного познания внутриигрового пространства ему необходимо совершать ряд действий – хотя бы перемещаться по этому пространству. Именно из-за «эффекта присутствия» игра воспринимается несколько иначе по сравнению с фильмами или книгами. С другой стороны, ряд игр, прежде всего многопользовательских, нацелен на общение между игроками: в играх таких жанров создаваемое виртуальное пространство – в отличие от пространства одиночных игр – функционирует как среда общения между пользователями. Внутри игры общение может осуществляться вокруг рутинных занятий – квестов, ежедневных заданий – и бывает зачастую шаблонным и кратким. Так, игроки общаются в ходе выполнения квестов с помощью ряда стандартизированных команд и определенных ритуалов: например, перед сражением в чат все ставят «+» для подтверждения своей готовности; может использоваться такое выражение, как

⁴²¹ Жижек С. Интерпассивность, или как наслаждаться посредством Другого. // Жижек С. Интерпассивность. Желание: Влечение. Мультикультурализм. – СПб.: Алетейя, 2005. – С. 18.

⁴²² Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Polit/kastel/05.php (Дата обращения: 18.10.2022).

⁴²³ Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Зкл. ст. М. Вавилова. – М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. – С. 159.

«гл хф» – «хорошей игры, удачи»; при прекращении взаимодействия, кратко благодарят друг друга (например, словами «гг» «вп» – «хорошо сыграно», «изи» – «легко»). При совместном выполнении задания достаточно отправки приглашения в группу другому игроку. Именно в этом проявляется двойственность процесса общения в играх: с одной стороны, игроки общаются с помощью кратких команд, связанных с началом или окончанием взаимодействия, или самим взаимодействием; другой стороны, пользователи могут вести развернутые беседы на не связанные с игрой темы, выполняя параллельно простые игровые действия. Такое общение зачастую может перейти в специализированные игровые форумы и в социальные сети, иногда давая старт реальному знакомству.

Говоря более подробно о роли общения в компьютерных играх и как факторе становления человека играющего, стоит обратить внимание на базовый жанр игр, который называется «общение» (согласно классификации А. Кирилеева)⁴²⁴. Несмотря на то, что официально такой жанр не выделяется, он встречается довольно часто: к играм такого жанра можно отнести визуальные новеллы, «симуляторы свиданий», также этот жанр в качестве элемента встречается в играх других жанров – квест, RPG. Проявлением этого жанра являются диалоги внутри игры как с NPC, так и с другими игроками (в случае онлайн-игр), сюжетные развилки, выбор правильных вариантов. Можно выделить три составляющие. Визуальная составляющая – всё происходящее на экране. Это отдельный элемент игры, известный как интерфейс. Он стал центральным показателем визуального общения игры с играющим. В других играх интерфейса может и не быть как такового, вместо привычных меню игроку предлагается непосредственно игровой процесс, где происходящее на экране и даёт всю необходимую ему информацию. Аудиальная – музыкальное сопровождение, не только фоновая, но и ситуативная музыка, а также звуки от всех действий персонажа, будь то ходьба или сражение. Особенно звуки важны для

⁴²⁴ Жанр «Общение». Сайт GamesIsArt [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://game-sisart.ru/best_games/theory_genre_1_3_obshenie.html (Дата обращения: 23.03.2022).

игр, где очень сложная механика, вроде жанра файтинга, где звуки ударов и кличей могут помогать различать тайминг между ударами. Кинестетическая – общение с помощью движений. В последние годы и с появлением новых гаджетов (очки виртуальной реальности; пространственные манипуляторы Wii; камера, фиксирующая действия игрока) движения стали неотъемлемой частью управления персонажем. Другой пример из прошлого, не получивший серьезного развития: геймпады с функцией вибрации (когда персонаж в игре получает повреждение, геймпад начинает трястись). Отчасти, это сомнительная техническая реализация, с другой стороны – это один из промежуточных шагов развития интерактивных элементов, выходящих за пространство самой игры и включающий реальный мир в игровой процесс.

Для анализа влияния игрофикации на человека мы выделим два основных аспекта – социальный (понимание человека играющего как социальной идентичности) и экзистенциальный (понимание игры как экзистенциальной стратегии).

Человек играющий как социальная идентичность

В современном мире социальность человека принимает новые различные формы, создавая расщепленного субъекта, выбирающего из множества идентичностей. Техногенный характер развития современного общества ввел в оборот понятие виртуальной культуры, большую роль в этом процессе играют видеоигры, которые являются новым средством как познания, так и выражения мыслей. Видеоигра становится в современном мире своеобразным способом моделирования окружающей действительности, социокультурных взаимодействий. Она позволяет приобретать новые знания, помогают в тренировке и оттачивании реакции, памяти, являются релаксирующим и компенсаторным средством⁴²⁵. Кроме этого, видеоигры в силу своей виртуальности позволяют человеку прожить несколько жизней подряд, посетить различные ме-

⁴²⁵ Степанцева О.А. «Социальный портрет» геймера // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. – 2007. – №24. – С. 82.

ста и эпохи, как существовавшие, так и гипотетические. Жанровое и сеттинговое разнообразие игр позволяет человеку ощутить себя героем истории фантастического мира, командовать армиями и управлять государствами, симулировать различные профессии (от повара до сельскохозяйственного работника). Эти возможности, во-первых, отвечают на экзистенциальный запрос человека: находясь в мире постмодерна и технологического развития, идентичность человека «выбивается» из-под ног, что приводит к поиску экзистенциальной стратегии на жизнь; во-вторых, игры обогащают социальный опыт человека. Этот процесс можно проследить с двух позиций: 1) современный человек благодаря компьютерным играм способен примерять на себя различный социальный опыт других идентичностей; 2) благодаря этому поиску формируется новая социокультурная модальность в рамках существования человека техногенного – человек играющий. Человек играющий – это социально-антропологический тип, атрибутами бытия которого являются игровое восприятие и игровое поведение в экзистенциальном, виртуальном и социальном типах реальности.

Человек играющий, являясь социально-антропологическим типом, естественно, проявляет себя в социокультурной среде. Взаимодействие с социумом отличает «человека играющего» от человека с личностным игровым расстройством: под влиянием социально-психологических факторов человек с игровым расстройством отстраняется от общества и ограничивает все социальные контакты, взаимодействуя лишь с игрой или сетью Интернет. «Человек играющий» напротив взаимодействует с обществом, привносит в него геймплей. Самое очевидное проявление такого взаимодействия – это субкультура геймеров. Геймером является такой человек, который увлечен компьютерными играми и играет в них. По данным статистики за 2014 г., в России 58 % людей признают себя в качестве игроков в видеоигры, при этом средний возраст такого игрока – 30 лет; 77 % опрошенных играет хотя бы час в неделю⁴²⁶.

⁴²⁶ Интернет зависимость – статистика [Электронный ресурс] // Безопасность в Интернете. – Режим доступа: <http://security.mosmetod.ru/internet-zavisimosti/statistika> (Дата обращения: 21.08.2020).

К 2022 году эти цифры заметно изменились: по результатам исследования Аналитического центра НАФИ⁴²⁷, 60% россиян 18 лет и старше играют в видеоигры – регулярно или эпизодически (порядка 88 млн человек). По сравнению с данными 2018 года⁴²⁸, доля геймеров в России увеличилась более чем в 3 раза. 38% российских геймеров посвящают время видеоиграм не более одного-двух раз в неделю. Почти четверть (23%) играют практически каждый день. По сравнению с данными 2018 года та доля незначительно сократилась (с 26%). В среднем российские геймеры, которые посвящают время видеоиграм эпизодически, проводят за ними 3-5 часов в неделю. Те же, кто играет почти ежедневно, тратят на видеоигры 3-4 часа в день. В 2016 году американский портал ESA выпустил статистический анализ, согласно которому 63% американских домохозяйств имеют хотя бы 1 проживающего в них геймера⁴²⁹. Также по оценке других экспертов, 83% жителей Европы «уходят» в игровой мир в среднем 2 раза в день⁴³⁰. К концу 2021 года в мире насчитывалось порядка 3 млрд человек, увлекающихся видеоиграми. В сравнении с 2020 годом число геймеров в мире увеличилось на 5,3%. Согласно данным VCG, по итогам прошлого года Россия вошла в ТОП-5 стран-лидеров по потреблению игрового контента наряду с Китаем, США, Южной Кореей и Японией⁴³¹. Согласно данным Mediascope, 70% населения России 12-64 лет играют в видеоигры хотя бы изредка. Наиболее активными геймерами являются молодые люди до 25

⁴²⁷ Отношение россиян к киберспорту, спецпроект Аналитического центра НАФИ, сентябрь 2018 года. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/otnoshenie-rossiyan-k-kibersportu-en-attitude-of-russians-to-cybersport-/> (Дата обращения: 14.07.2020).

⁴²⁸ Там же.

⁴²⁹ Социальный портрет геймера в 2016 году по версии ESA [Электронный ресурс] / Сайт о компьютерных играх LeoGaming. – Режим доступа: <https://leogaming.net/ru/site/news/socialnyj-portret-gejmera-2016-po-versii-esa> (Дата обращения: 20.06.2020).

⁴³⁰ Бонд С. Серьёзно об играх / С. Бонд, Р. Гаем-мага // Sostav.ru – ежедневные новости маркетинга, рекламы и PR: сетевой журн. 2007 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.sostav.ru/news/2007/01/25/39issl/ (Дата обращения: 05.08.2020).

⁴³¹ D. Panhans. Gaming & Esports: Media's Next Paradigm SHIFT, 15 декабря 2021 года [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.bcg.com/2021/gaming-and-esports-sector-are-the-next-shift-in-media> (Дата обращения: 15.07.2022).

лет, однако и в старших группах число игроков довольно велико⁴³². Наиболее популярными играми являются MMORPG (массовые мультиплеерные ролевые онлайн-игры). Эти данные свидетельствуют о широком распространении игровой культуры в современном обществе и о том факте, что геймеры не являются более «андерграундной» субкультурой, как это было на заре компьютерных игр.

Сами геймеры подразделяют себя на несколько крупных групп⁴³³. К таким группам относятся казуалы, продвинутые геймеры, увлеченные геймеры, хардкорщики и киберспортсмены. Казуалы – это начинающие игроки, не играющие в игры помногу, они проводят время часто в несложные бесплатных или платных играх. Случается, что казуал может увлечённо играть в понравившуюся игру неделю или две, однако это довольно редкое явление. Чаще всего казуалы предпочитают простые не соревновательные игры, в которых степень личного умения и навыков не так важна в прохождении игры. Такие игроки практически следят за развитием игровой индустрии и не приобретают новых игровых устройств. Казуалы обладают компьютерами средней мощности, которые используются больше для работы, чем для игры. Следующие два типа – продвинутые и увлеченные – можно охарактеризовать как переходные от казуала к хардкорщику. Их объединяет то, что такие геймеры отличаются более сильной заинтересованностью в играх: с определенной периодичностью они могут провести вечер или ночь за понравившейся новой игрой, покупают такие геймеры новые игры в среднем 2 раза в месяц; увлеченные геймеры также интересуются развитием игровой индустрии. Увлеченные геймеры тратят больше средств (по сравнению с казуалами и даже продвинутыми) как на покупку игр, так и на покупку комплектующих для компьютера. Хардкорщики

⁴³² Мобильные игры в России. Аналитический отчет по данным Mediascope, май 2022 года [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://mediascope.net/library/presentations/Mobile_games_audience_in_Russia_Mediascope.pdf (Дата обращения: 23.06.2022).

⁴³³ Кто такой геймер? – статья из блога. Блог Progamer. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://pro-gamer.org/blog/articles/13.html> (Дата обращения: 25.04.2022).

являются совершенно иным типом. Это те геймеры, которые не играют в казуальные (простых) игр, и проводят свое игровое время в основном в играх с повышенной соревновательностью – таких, как сетевые шутеры (Rainbow Six: Siege, Counter-strike: Global Offensive, Overwatch), играх со сложным гейм-плеем, которые привязаны к личным умениям играющего и требуют оттачивания мастерства и изучения различных аспектов игры. Еще одним типом являются про-геймеры, или киберспортсмены. Для них игра становится не просто обычным увлечением, но и способом заработка, работой – они являются профессиональными игроками, играющими за денежные призы. Для них основным заработком является игра на профессиональной киберспортивной сцене. Это явление наиболее сильно представлено в странах Азии, в частности Южной Корее и Японии, где про-геймеры могут зарабатывать до 100 тыс. долларов⁴³⁴.

На основе статистических данных можно обозначить такой социальный портрет геймера. Чаще видеоиграми увлекаются молодые люди до 24 лет (73%). С возрастом доля геймеров сокращается. Хотя в мире доли мужчин и женщин-геймеров постепенно выравниваются, чему способствует увеличивающееся разнообразие жанров и направлений видеоигр⁴³⁵, среди россиян видеоиграми по-прежнему чаще увлекаются мужчины. Их доля в составе российских геймеров – 54%, доля женщин – 46%. Преобладание мужчин среди российских геймеров подтверждается исследованиями многих компаний. В частности, согласно исследованию VK Play, геймеров-мужчин больше на всех

⁴³⁴ Daniel Schorn. Fatal1ty article at CBS News [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.cbsnews.com/news/cyber-athlete-fatal1ty/> (Дата обращения: 16.09.2021).

⁴³⁵ Калеев А. Гендерные различия и стереотипы: главное из подкаста про женщин-геймеров и их предпочтения в видеоиграх [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://dtf.ru/gameindustry/68000-gendernye-razlichiya-i-stereotipy-glavnoe-iz-podkasta-pro-zhenshchin-geymerov-i-ih-predpochteniya-v-videoigrah> (Дата обращения: 28.07.2021).

возможных платформах: 58% на мобильных, 66% на ПК и 61% на консолях⁴³⁶. Это обусловлено, во-первых, тем, что те геймеры, которые начинали играть в видеоигры на заре их популяризации, продолжают до сих пор, а во-вторых – превращением компьютерной игры в отдельную спортивную дисциплину, что повышает требования к способностям и опыту геймеров. Однако это не означает, что после 26 лет геймер перестает играть – 17-26 лет – это наиболее активный возраст для гейминга, что обусловлено отсутствием социальной занятости и возможностью тратить время на себя. Также, согласно данным, примерно в равных долях (54 и 48%) любители компьютерных игр состоят или не состоят в браке⁴³⁷. Переходя к вопросу о занятости, мы получаем следующие данные: в среднем 70% геймеров работает или имеет постоянный доход, примерно в равном соотношении представлены как студенты, так и работники организаций – руководители, служащие, специалисты. Большая часть геймеров имеет средний или высокий доход, что обусловлено самими компьютерными играми. Это проявляется в том, что компьютерный гейминг – довольно дорогостоящее занятие: и комплектующие для ПК, и сами игры стоят довольно дорого, что побуждает геймеров искать более высокие доходы. Этот фактор влияет и на основную отрасль работы геймеров, а конкретно – коммерческие организации⁴³⁸. Таким образом, можно составить следующий социальный портрет геймера – чаще всего это мужчина в возрастной группе от 17 до 26 лет, либо обучающийся в учебных заведениях, либо работающий в коммерческих структурах и имеющий средний или высокий доход. Дополнением к портрету геймеров станет информация о назначении компьютерных игр. Большинство опрошенных (69,2%) считает, что видеоигры дают им «возможность отвлечься от обыденности, отдохнуть», 12,4% ставят в приоритет «общение с

⁴³⁶ Мамиконян О. 81% россиян предпочитают мобильные игры тайтлам для ПК и консолей, 20 мая 2022 года [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.forbes.ru/forbeslife/466225-81-predpocitaut-mobil-nye-igry-tajtlam-dla-pk-i-konsolej> (Дата обращения: 24.07.2022).

⁴³⁷ Болескина Е.Л. Потребители игровой компьютерной культуры // Социологические исследования. – 2000. – № 9. – С. 83.

⁴³⁸ Степанцева О.А. «Социальный портрет» геймера // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. – 2007. – №24. – С. 81.

друзьями по игре»⁴³⁹. «Новые знания, расширение кругозора» – как следствие своей игры в видеоигры отметили 6% респондентов. Затруднились ответить на вопрос 3,2% аудитории. 2,4% респондентов указали «все вышеперечисленные варианты». Вызывают интерес ответы, указанные в поле «другое»: «то же самое, что дают нам произведения литературы или кинематографа», «возможность отвлечься от реального мира, общение с людьми, расширение кругозора» и «все варианты»⁴⁴⁰. И еще «незабываемые впечатления от самого игрового мира»⁴⁴¹.

Как и любая субкультура, геймеры обладают определенным набором культурных и аксиологических характеристик. Основываясь на статистических исследованиях⁴⁴²⁴⁴³, можно выделить следующие культурные ориентиры геймера. В первую очередь, важно сказать, что, несмотря на эскапистский характер компьютерных игр, большинство игроков сохраняют социальную активность. Так, стремление к проявлению гражданской позиции у играющих выше, чем у неиграющих людей (67% против 58%)⁴⁴⁴. Еще больший разрыв между геймерами и не-геймерами проявляется в желании больших возможностей для того, чтобы каждый человек стал активным членом общества. Вместе с признанием конкуренции как стимулятора деятельности (56%) можно сделать вывод о том, что геймеры ничуть не меньше проявляют гражданскую позицию и интересуются окружающим их миром. Такое поведение проявляется, скорее всего, из-за самой сути игр: видеоигры в большинстве своем соревновательные и предполагают социальное взаимодействие (MMORPG типа World of Warcraft) или соревнование за место в рейтинге (сетевые шутеры Counter

⁴³⁹ Сигидова Е.Ф. Компьютерные игры как инструмент формирования межкультурной компетентности // Ойкумена. Регионоведческие исследования. – 2014. – №1 (28). – С. 81.

⁴⁴⁰ Сигидова Е.Ф. Компьютерные игры как инструмент формирования межкультурной компетентности // Ойкумена. Регионоведческие исследования. – 2014. – №1 (28). – С. 82.

⁴⁴¹ Там же, С. 83.

⁴⁴² Болескина Е.Л. Потребители игровой компьютерной культуры // Социологические исследования. 2000. № 9. – С. 80-87.

⁴⁴³ Степанцева О.А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / О.А. Степанцева. – Санкт-Петербург, 2007. – 153 с.

⁴⁴⁴ Болескина Е.Л. Потребители игровой компьютерной культуры // Социологические исследования. – 2000. – № 9. – С. 84.

Strike, Overwatch). Также среди основных ценностей геймеров находят место ценности семьи (рейтинг – 4,61), общечеловеческие ценности (4,24), ценности получения новых знаний (3,06), однако имеются и привычные для капиталистического общества ценности – деньги и рыночно-потребительские отношения – это связано в первую очередь с необходимостью покупать игры и комплектующие. По данным Е.Л. Болескиной, у геймеров чувство эмпатии развито сильнее, чем у неиграющих – 47 % против 37%. Это можно связать с тем, что зачастую видеоигры дают возможность игроку вживаться в различные социальные роли – так, жанр RPG (Ролевая компьютерная игра) построен на «отыгрывании» определенной роли и определенного мировоззрения – и дает игроку возможность делать определенные выборы, основанные на отношениях между персонажами, другими словами, проявлять эту самую эмпатию. Таким образом, привычные мифы о жестоких асоциальных геймерах имеют под собой малые основания. Однако это не означает, что видеоигры – это рецепт для морального и правильного поведения: при наличии социально-психологических отклонений у человека, он может попасть в зависимость от компьютерных игр, такую же, как от алкоголя или от наркотиков. Но это возможно только при наличии рискогенных факторов, сами игры здесь выступают средством «убегания», своеобразной заменой наркотика или алкогольной продукции. В большинстве своем мы видим, что геймеры в социально-культурном плане мало отличаются от обычных людей, им свойственны такие же ценности, как и рядовым неиграющим людям.

Таким образом, проанализировав данные мы можем дать характеристику образу геймера. Однако геймеры – это одно из проявлений «человека играющего». Человек играющий в социальном плане проявляет себя также себя через свою основную социальную сущность – перенос геймплея (игровых условий) в социальную среду. Человеком играющим является такой человек, который представляет социум как большую игру, социальные нормы – как правила игры, а других членов социума – как соигроков или противников. Главным здесь является включенность в определенную сферу социального

взаимодействия, в контекст коммуникаций⁴⁴⁵. Человеком играющим может быть и спортсмен, и геймер, и зритель, и политик, и обыватель – их будет объединять игровая модель и игровое поведение. Человек играющий находится также и в условиях техногенной среды в силу того, что использует технические средства для подключения к игровой среде, что превращает его в социокультурную модальность человека техногенного – такой социокультурный тип, который окружает себя технологиями, улучшающими быт, и не представляет себя без их наличия⁴⁴⁶. Становление техногенной культуры определяют ряд модусов антропогенеза, таких как техноцентризм, мобильность, виртуализация коммуникаций. На таком основании имеет место проблема сопряженности этих двух социо-антропологических типов. Напомним, что человек играющий является модальностью человека техногенного, т.е. определенной многомерной спецификой социокультурных форм деятельности субъекта, его системным качеством (Ляпшин С.Г.)⁴⁴⁷. Человек играющий в равной мере с человеком техногенным является включенным в мир технологии. Ежедневно человек играющий подключается не только к информационным потокам, но и к игровой реальности, используя для подключения компьютер, игровую приставку или телефон. Человек играющий взаимодействует с техникой, используя ее для игры и коммуникации, он технически грамотен и следит за новинками в мире «железа». Это связано в первую очередь с тем, что видеоигры с каждым годом становятся все требовательней к технике, что приводит к необходимости ее улучшения. Таким образом, человек играющий, как и человек техногенный, не мыслит свое существование без присутствия в нем технологий. Также человек играющий виртуализирует свое общение, коммуницируя с другими играющими людьми не только через виртуальные технологии, но и

⁴⁴⁵ Храпов С.А. Техногенный человек: проблемы социокультурной онтологизации // Вопросы философии. – 2014. – № 9. – С. 66-75.

⁴⁴⁶ Храпов С.А. Человек техногенной цивилизации: методологические проблемы исследования // Вестник Калмыцкого университета. – 2018. – № 2. – С. 169-177.

⁴⁴⁷ Ляпшин С.Г. Модальности социокультурных форм человеческой субъективности: дис. ...канд. филос. наук: 09.00.13 / С.Г. Ляпшин. – Ростов-на-Дону, 2008. – 176 с.

опосредованное общение, к примеру, игровое (напомним, что игровая реальность носит виртуальный, т. е. не-реальный характер). Это общение означает не только коммуникацию по поводу игры, но и использование игры, как средства коммуникации. Современный человек все чаще общается в виртуальном пространстве, создавая новый тип социальности – виртуальное социальное пространство. Примером такого общения могут являться крупные проекты в жанре MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game – массовая многопользовательская онлайн ролевая игра) – World of Warcraft, EVE Online, The Elder Scrolls Online. В играх такого типа большую роль составляет коммуникация между игроками, что приводит к существованию виртуального социального пространства. В таком пространстве человек играющий проводит общение, устанавливая новые социальные связи и перенося коммуникационные паттерны (например, игровой сленг) в обыденную реальность. В таких играх реализуется также эффект социального присутствия: человек, играющий в MMORPG, испытывает ощущение разделения игрового пространства с другими игроками, которые заняты своей деятельностью, достигают чего-либо, встречаются на просторах этого пространства. Игроки понимают значимость действий отдельных индивидов, признают их самость и, таким образом, социализируются опосредовано, через виртуальное пространство игры. В силу простоты социального взаимодействия в видеоиграх, человек может воспринимать такое взаимодействие как что-то благостное и стремится найти его в реальности. Однако отсюда возникает проблема: не найдя такого взаимодействия в реальности, человек может вернуться в виртуальное пространство и замкнуться в нем, создавая, таким образом, свою виртуальную социальность.

Итак, подробный социально-философский анализ позволяет нам составить следующую социокультурную характеристику геймера: чаще всего это мужчина в возрастной группе от 17 до 26 лет, либо обучающийся в учебных заведениях, либо работающий в коммерческих структурах и имеющий средний или высокий доход. Каждый день при этом проводит за игрой лишь 29 % геймеров. В аксиологическом и культурном аспектах геймерам свойственны

как капиталистические ценности (деньги и рыночно-потребительские отношения), так и общечеловеческие – семья, гражданская ответственность, социальная активность; большой интерес геймеры проявляют к новым технологиям и виртуальной культуре. Человек играющий вбирает в себя черты социокультурного портрета геймера и распространяет их на большее количество людей: человеком играющим является тот, кто представляет социум как большую игру, социальные нормы – как правила игры, а других членов социума – как соигроков или противников.

Обнаруживая себя в социальной реальности, человек играющий старается организовать ее привычным для себя – игровым – способом. Эта ситуация создает сопряжение социальности и человека играющего и его экзистенциальности. Социальность в игровой форме проявляется посредством возможности игр к созданию более крепких социальных связей, чем реальность. Примером может послужить онлайн-игра с функцией текстового чата Lexoulous: сама игра представляет собой классическую Scrabble, в которой игроки складывают слова из букв, примечательным же является взаимодействие игроков в чате: Д. Макгонигал отмечала, в том числе на личном примере, что игра используется для ежедневного общения с родственниками. Такой эффект достигается за счет асинхронного геймплея: игроки не ходят одновременно, у них появляется время для общения, таким образом, игровая деятельность способствует укреплению социальных связей. Согласно данным, опубликованным в Wall street Journal, в среднем треть игроков, зарегистрированных в Lexoulous, заходят в нее минимум тридцать дней подряд⁴⁴⁸, что говорит о наличии сформированного в рамках игрового пространства круга общения, взаимодействие с которым облегчается за счет игрового пространства. Отсюда Дж. Макгонигал выводит, что игры способствуют формированию просоциальных эмоций – со-

⁴⁴⁸ Brophy-Warren J. «Networking your way to a Triple-Word Score» [Электронный ресурс] // Wall Street Journal, October 13, 2007. – Режим доступа: <https://www.wsj.com/articles/SB119222790761657777> (Дата обращения: 28.04.2021).

страдания, любви, радости, проч. Социокультурное проявление «человека играющего» заключается в восприятии окружающей действительности как большой игры – это приводит к ощущению иллюзорности, театрализованности окружающей действительности. Это понимание находит пересечения с концепцией Ги Дебора «общество спектакля», согласно которой социум размывает границу между окружающим миром и человеком, сводя воедино реальность и иллюзию; такое общество становится способом, стилем, формой включения себя и предъявления себя (т.е. человека играющего) не только в качестве пассивного зрителя, но и непосредственного участника спектакля, игры⁴⁴⁹. То же самое происходит в контексте игровой реальности: специфика игры призывает человека быть не просто сторонним наблюдателем, а активным участником. Для человека играющего и социальные действия, которые он совершает, и социальные роли, которые он на себя принимает, становятся частью игры, геймплея, где за правильно совершенные социальные действия и правильно «отыгранные» социальные роли игрок получает награду в виде социального одобрения или экономических привилегий. Однако не стоит думать, что человек играющий становится человеком несерьезным – играть можно и с крайней серьезностью. Ключевое отличие здесь в том, что «человек играющий» воспринимает реальность дискретно, не опираясь на определенную логику, другими словами, человек относится к реальности играючи, то есть упрощенно, однако не несерьезно. И это понимание социального находит большой отклик еще и потому, что современный мир слишком быстро развивается, во многом, за счет техногенного общества и развития технологий («Ускользящая социальность», Ж. Бодрийяр, «Меняющаяся реальность» В.Г. Федотова), что выбивает как экзистенциальную, так и социальную почву из-под человека, оставляя его перед множеством выборов. Игровое понимание реальности здесь выступает как абсолютное выражение свободы (хотя и ограниченной геймплеем

⁴⁴⁹ Дебор Г. Общество спектакля. – М. Логос, 2000. – 183 с.

– правилами), в игровое поведение может встроиться любая модель взаимодействия людей, субъекта и объекта. Таким образом, мы понимаем, что в социальном плане человек играющий проявляет себя и как геймер, принадлежащий к субкультуре, и как игрок в сложной социальной игре, геймплей которой устанавливается и меняется по ходу, а наградой служит социальное одобрение и экономические привилегии.

Человек играющий как экзистенциальный проект

Описанный выше пример дает нам понимание того, какими механизмами пользуется «человек играющий», формируя свою реальность. Однако остается открытым вопрос об экзистенциальной составляющей этой реальности. Ситуация, созданная техническим и социо-культурным развитием общества в XX в., привела к тому, что человек существует в условиях отсутствия четких экзистенциальных ориентиров, не располагает враз данной моделью поведения⁴⁵⁰. Это влечет за собой возникновение такого когнитивного расстройства, как клиповое мышление и в целом упрощение окружающей действительности. Единственной верной экзистенциальной стратегией для человека становится игровое восприятие. И на это есть свои причины. Игре как явлению свойственно значительное упрощение действительности, которое возникает из-за развлекательного характера игры. В компьютерных играх игровая реальность предстает гораздо проще, нежели реальность играющего в нее человека. Какой бы сложной по сюжетной и нарративной структуре игра ни была (к примеру, игры жанра RPG – Dragon Age, Ведьмак, Pillars of Eternity или игры серии Souls, в которых сюжет спрятан от игрока и не подается напрямую), она не может показать всю ту сложность окружающей нас реальности, в которой действуют различные законы, протекают разнообразные процессы, выстраиваются сложные отношения между социальными системами и членами этих социальных систем. «Компьютерная игра вообще – это не только управление определенным героем и решение ряда задач, но и переживание

⁴⁵⁰ Спешилова Е.И. Человек играющий: экзистенциальный проект // Вестник ТГПУ. – 2015. – №5 (158). – С. 177-181.

чувств, состояний, мыслей, заложенных в игру создателями игры»⁴⁵¹. Однако в самой игре такой цели – показать мир в его сложном разнообразии – и не ставится в силу того, что игра в первую очередь направлена на развлечение и отдохновение от окружающей действительности и других видов деятельности. При этом видеоигры оказывают мощное влияние на общественное сознание: по мнению В.В. Савчука, «игра «играет роль» катализатора сплочения общества и регулирует его морально-этическое поведение»⁴⁵².

Таким образом, важными для экзистенциального понимания «человека играющего» становятся два фактора: 1) развлекательный характер игры; 2) упрощенное восприятие действительности игрой. Эти два фактора определяют экзистенциальную модель человека играющего, которую мы назовем игровой. Видеоигры, соединяя в себе все предыдущие традиционные виды игр, приобретают новое состояние: «из дополнения или сопровождения жизни они становятся или ... могут стать самой жизнью»⁴⁵³. Признавая, что «наша жизнь – игра», иными словами, придавая ей игровой характер, человек утверждает таким образом игру в качестве собственной экзистенциальной стратегии. Беря во внимание тот факт, что с точки зрения экзистенциализма человек несет ответственность за свое бытие перед собой и другим, мы можем сказать о том, что, выбирая игровую реальность в качестве личностной установки, человек играющий будет существовать настолько, насколько он будет исполнять заданный «геймплей» в своих поступках, ответственность за которые несет он сам. Соответственно, мы можем утверждать, что геймплей будет содержанием игровой реальности настолько же, насколько он является содержанием игры.

Ж-П. Сартр в работе «Бытие и ничто» так описывает свое представление об игровой реальности: «Рассмотрим вот этого официанта кафе. <...> Все его поведение нам кажется игрой. Он старается координировать свои движения,

⁴⁵¹ Бибарсов Д.А. Экзистенциальный опыт в компьютерных играх (на примере «The Stanley Parable» и «Antichamber») // Каспий в эпоху цифровой экономики: материалы международного научно-практического форума (г. Астрахань). – Астрахань: Астраханский государственный университет, издательский дом «Астраханский университет», 2019. – С. 251-257.

⁴⁵² Савчук В.В. Медиафилософия. Приступ реальности. — СПб.: Издательство РХГА, 2013. – С. 306

⁴⁵³ Там же, с. 311

как если бы они были механизмами, связанными друг с другом; даже его мимика и его голос кажутся механическими; он показывает безжалостную быстроту и проворство вещей. Он играет, он забавляется. Но в кого, однако, он играет? Не нужно долго наблюдать, чтобы сделать об этом вывод: он играет в бытие официанта в кафе»⁴⁵⁴. Игровая роль, таким образом, превращается в как-бы-бытие, то есть такое состояние бытия человека, когда он не является собой, а предстает кем-то, причем сознательно и преднамеренно. Выбрав такую экзистенциальную стратегию человек фактически, выбирает казаться, а не быть; примеры такого поведения обнаруживаются в нашей действительности. Однако это не означает, что подобное «играние в бытие» несет сплошь отрицательные последствия, проблемы наступают лишь тогда, когда человек выбирает такой тип поведения в качестве ориентира для личностного становления. Накладываясь на социально-психологические особенности человека, это может привести к отрицательным последствиям для идентичности такого человека. Положительный момент заключается в том, что, «примеряя» на собственное бытие различные бытия других, человек может лучше понимать других людей. Подводя итог рассуждению, можно сделать следующий вывод об экзистенциальном аспекте человека играющего: для человека играющего ведущей личностной установкой будет являться геймплей, т.е. «играние в как-бы-бытие» и трансформация окружающей реальности в игровую. Под игровой реальностью мы понимаем такую модальность реальной действительности, в которую привносятся элементы геймплея, взятые из игры. Экзистенция «человека играющего», таким образом, состоит в привнесении в свои поступки геймплея и исполнение этих поступков с позиции заданного геймплея.

Другое понимание экзистенциального аспекта можно выделить, если сосредоточиться на идее игры как акте исправления реальности. Это понимание происходит из концепции *broken reality*, описанной в работе Дж. Макгонигал «Реальность под вопросом». Автор вводит понятие *broken reality*, которое

⁴⁵⁴ Сартр Ж.-П. Бытие и ничто: опыт феноменологической антологии. – М.: ТЕРРА-Книжный клуб: Республика, 2002. – С. 283.

можно понимать как «наполненную изъянами», некорректно работающую. Здесь стоит вспомнить об онтологии разрыва Лакана и Жижека и заметить, что современная действительность наполнена отчуждением человека от человека, вызванным не только технологическим развитием и информатизацией, а также социально-экономической реальностью позднего капитализма, но и экзистенциально-онтологическим ощущением оторванности современного человека от действительности: обыденный мир не предлагает человеку тщательно продуманного развлечения, интересных для решения задач и крепких социальных связей, какие создает виртуальная среда, что приводит нас к тому, что человек играющий, находясь в экзистенциальном поиске, обретает осмысленность и чувство сопричастности в виртуальном игровом пространстве. По утверждению Д. Макгонигал, удовлетворяют подлинные потребности человека в силу того, что реальный мир не в состоянии их удовлетворить, предлагая человеку лишь симулякры и потребление. К таким потребностям, на наш взгляд, относятся: 1) реализация творческого потенциала человека; 2) ощущение подлинной свободы (в ограниченной **понятными правилами** реальности); 3) чувство социальной сплоченности; 4) сопричастность к чему-то большему, чем отдельный индивид. Игры, таким образом, могут стать «целенаправленным, вдумчивым и активным... уходом от действительности»⁴⁵⁵. Разворачивая понятие эскапизма, мы можем углядеть причину ухода от реальности не только в том, что виртуальная реальность видеоигр увлекает человека, но и в том, что человек испытывает фрустрацию от разорванности действительности.

Таким образом, мы видим, что в ходе развития техногенного общества происходит трансформация образа человека, возникают новые социально-антропологические типы, среди которых особое место занимает «человек техногенный»; технологическое развитие и философия постмодерна создали такую ситуацию, при которой человек существует при отсутствии четких экзистен-

⁴⁵⁵ Макгонигал Д. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – С. 147.

циальных ориентиров, то приводит к созданию новых социокультурных модальностей, одной из которых и становится «человек играющий». «Человек играющий» – это социально-антропологический тип, атрибутами бытия которого являются игровое восприятие и игровое поведение в экзистенциальном, виртуальном и социальном типах реальности; специфика человека играющего состоит в переносе на окружающую реальность игровых механик (геймплея). В экзистенциальном аспекте «человека играющего» как модальности «человека техногенного» можно выделить конструктивный и деструктивный аспекты: конструктивный аспект выражается в появлении относительно четкой и понятой личностной установки, которая выражается в перенесении геймплея в реальность и возможности попробовать различные экзистенциальные стратегии в условиях ускользающей социальности; деструктивный аспект заключается в том, что при наличии определенного ряда социально-психологических факторов (низкая самооценка, тревожность, склонность к депрессии, тяготение своей работой, учебой, социальным окружением) человек может начать подменять свое окружение игровым, свою экзистенцию – «как-бы-бытием», что в конечном итоге приведет к игровому расстройству и зависимости. В социальном плане «человек играющий» проявляется в двух аспектах. Первый аспект связан с оформлением геймеров как субкультуры: геймер – это человек, который играет в видеоигры; такие люди зачастую проводят большое количество времени за компьютерными играми. Другой аспект проявляется в непосредственном перенесении геймплея в социальную реальность; человек играющий воспринимает реальность как большую игру, в которой основная его задача – исполнять определенные роли, иными словами – геймплей, а наградой становятся экономические привилегии и/или социальное одобрение.

Вывод. Трансформация социального бытия человека происходит за счет совокупности внешних социально-экономических и социально-культурных факторов, формируя новый тип идентичности – человек играющий, который обладает как измененным пониманием социальности, так и измененной экзистенцией: в социальном смысле человек играющий вбирает в себя социально-

аксиологически черты субкультуры геймеров и распространяет их на окружающую социальную реальность, воспринимая ее как игровое пространство, а социальные отношения – как игровое взаимодействие. Экзистенция человека играющего проявляется, с одной стороны, в удовлетворении творческих потребностей, с другой стороны, в усилении фрустрации от отчужденности и расколотости социальной реальности. Жанровое и сеттинговое разнообразие игр позволяет человеку ощутить себя героем истории фантастического мира, командовать армиями и управлять государствами, симулировать различные. Эти возможности, во-первых, отвечают на экзистенциальный запрос человека: находясь в мире постмодерна и технологического развития, идентичность человека «выбивается» из-под ног, что приводит к поиску экзистенциальной стратегии на жизнь; во-вторых, игры обогащают социальный опыт человека. Однако в компьютерных играх заложено противоречие: под влиянием различных социально-психологических факторов, уход в виртуальное бытие может стать причиной игровой зависимости и потери чувства реального. Положительная сторона игрового поведения состоит в том, что через игру человек удовлетворяет наиболее сложные потребности (творчество, свобода, социальная сплоченность, включенность), так как реальный мир подменяет эти потребности симулякрами социального потребления, отрицательная сторона заключается в том, что социальное взаимодействие в рамках виртуальной игровой реальности, во-первых, не является подлинным (=реальным) взаимодействием, а является лишь его продолжением, так как основано на реальной социальности, во-вторых, в условиях современной игровой индустрии, порождающей образы, уже мало отличимые от реального мира, способствует все большему погружению в виртуальные пространства, что дополняется усиливающимся отчуждением в реальном мире.

Заключение

Социальная реальность, испытывая влияние трансформационных процессов современности, исследуется с различных направлений. Всесторонний социально-философский анализ этого феномена необходим для лучшего понимания современной меняющейся социальности. Темпоральность XXI века поднимает проблему влияния информационно-технологического развития на социальную реальность и бытие человека в ней. Эта проблематика рассматривается с различных аспектов, одним из которых является виртуальная игрофикация.

Исследование виртуальной игрофикации невозможно без обращения к феномену социальной реальности, в рамках которой она разворачивается. Социальная реальность, на наш взгляд, представляет собой тип реальности, формирующейся в процессе общественно-антропологического развития, содержащий социальные институты, социальные процессы, социальные субъекты; темпоральность социальной реальности позволяет рассматривать становление и развитие ее институтов диалектически, опираясь как на техническое, так и на социальное развитие; наиболее четкие проявления виртуальной игрофикации обнаруживаются в таких сферах и институтах, как потребление, производство, образование, социальное бытие. Таким образом, мы понимаем, что современная социальная реальность является меняющимся, диалектически развивающимся пространством-временем, в котором разворачивается деятельность людей. Социальная реальность испытывает влияние процессов информатизации, которые изменяют структуру социальных отношений, культуру, бытие человека; разворачиваясь в постмодернистском дискурсе, которому свойственен игровой характер, социальная реальность открывает возможности для виртуальной игрофикации ее институтов и сфер. Еще одним немаловажным термином является виртуальная реальность, онтологическое проявление которого обнаруживается в современной социальной реальности, пронизанной информационными технологиями. виртуальность является не только

техническим термином, но и носит онтологический характер, отображая некую потенциальность, не-реальность, потусторонность. «Виртуальными» можно называть социальные институты и механизмы, которые наличествуют в социальной реальности, но не имеют материального воплощения, являясь конвенциональными. Вместе с тем, виртуальность проявляется и как особый регистр реальности, созданный специализированными информационно-технологическими средствами. С нашей точки зрения, виртуальная реальность -- тип реальности, модифицируемой человеком, имеющий информационно-техническую и социокультурные формы проявления, характеризующаяся следующими чертами: 1) симулятивность; 2) когнитивная отчужденность от социального бытия; 3) интерактивная включенность в особое виртуальное пространство-время; 4) коммуникативность. Виртуальная и социальная реальность диалектически друг с другом связаны: социальная реальность обладает внутренней виртуальностью, кроме того, виртуальная реальность порождается средствами, созданными в развитии социальной реальности; эти средства и сама виртуальная реальность оказывают обратное воздействие на социальную реальность, медиатизируя ее.

Проведенное исследование показало, что виртуальная игрофикация является актуальным общественным феноменом, присутствующим в жизни человека, как улучшающим его социальное бытие, так и несущем определенные риски. В ходе исследования были решены следующие задачи: исследован генезис феномена социальной реальности в социально-философских исследованиях; обозначены основные методологические проблемы исследования виртуальной игрофикации социальной реальности; выявлено влияние виртуальной игрофикации на экономическую сферу; изучена взаимосвязь виртуальной игрофикации и современных образовательных технологий; проблематизированы социальные и экзистенциальные изменения в социальном бытии человека в рамках виртуальной игрофикации.

На наш взгляд, была достигнута основная цель данной работы – выявлены особенности и сущностные характеристики виртуальной игрофикации

как процесса: применение игровых механик, распространение и популяризация видеоигр, усиление мотивации и социальных связей путем игрофикации деятельности, формирование виртуальной игровой реальности, в которой формируется человек играющий как идентичность.

Также была проанализирована степень реализации указанных характеристик в современной социальной реальности: в экономической сфере в виде программ лояльности и акционных распродажах, которые стимулируют потребление за счет повышения мотивации с помощью игровых механик, а также в производстве в виде технологий краудсорсинга; в образовании путем использования специализированных и неспециализированных средств игрофикации для повышения заинтересованности обучением и укреплением социальных связей в рамках взаимодействия между обучающимися и учителем; в социальном бытии человека в процессе формирования на основе субкультуры геймеров новой социальной идентичности – человек играющий, а также изменение экзистенциальной стратегии поведения на игровую, основанную на том, что человек испытывает фрустрацию от нарастающего отчуждения и творческой неудовлетворенности, что компенсируется игровым взаимодействием в рамках виртуального игрового пространства, а также переносом игровых механик в реальное социальное взаимодействие.

Кроме того, были обозначены основные риски виртуальной игрофикации социальной реальности в исследованных сферах применения. Для экономики эти риски выражаются в следующем: усиление симуляционности потребления с помощью импульсивных покупок, статусности потребления, погружения в отвлеченное пространство-время, усиление отчуждения человека от труда путем введения игровых механик в сферу услуг, где личной прибылью человека становится добавочное наслаждение, получаемое от процесса игры. В рамках института образования можно выделить такие риски: техническая сложность повсеместного применения, связанная не только с наличием оборудования, но и с должной квалификацией преподавателей; упрощенное моделирование игр и их развлекательных характер, которые не способствуют

серьезному восприятию процесса образования и усвоению знаний; потенциальное развитие игровых аддикций у подростков, которые в силу социально-психологических и возрастных особенностей подвержены им сильнее, чем другие группы. Для сферы социального и экзистенциального бытия человека характерны следующие риски: упрощенное понимание социальных интеракций, основанное на модельности и симулятивности виртуальной игровой реальности, усиление реального отчуждения в силу повышенного интереса к виртуальному миру; «несерьезное» отношение к социальной реальности из-за игрового восприятия.

В качестве одного из главных выводов данного исследования необходимо сказать о внутренней взаимосвязи виртуальной и реальной реальностей посредством видеоигр. На наш взгляд, игрофикация социальной реальности стала возможна в силу того, что игры вообще и видеоигры в частности выступают в качестве упрощенной модели, отражающей механизмы социального взаимодействия в обществе; видеоигры же, благодаря наглядности, нарративности и интерактивности, создают уникальную виртуальную реальность, невозможную на предыдущих этапах развития игры как особого рода деятельности в силу технологического развития. Выступая безопасными машинами опыта и обращаясь к игроку посредством процедурной риторики, позволяют человеку безопасно проигрывать различные социальные ситуации и социальные роли, удовлетворяя такие подлинные творческие потребности человека, как: 1) реализация творческого потенциала человека; 2) ощущение подлинной свободы (в ограниченной **понятными правилами** реальности); 3) чувство социальной сплоченности; 4) сопричастность к чему-то большему, чем отдельный индивид. Игры, таким образом, являются исправлением реальности, наполненной фрустрацией от отчуждения человека от человека. Однако при этом игровые механики, помещенные в определенную социальную реальность, могут усиливать это отчуждение, стимулируя человека выбирать виртуальный мир, игнорируя окружающую действительность или воспринимая ее как игру.

Современное поколение, для которого видеоигры становятся привычным феноменом цифровой культуры, является основным актором переноса игровых механик в реальность «снизу», так как для них это поведение является уже более привычным. Со временем это поколение будет определять контуры развития социальной реальности будущего, именно поэтому уже сейчас важно оценить степень влияния игрофикации не только на их поведение, но и на институты и сферы общества в целом. Находясь в ситуации меняющейся социальности, понимая себя как совокупность меняющихся идентичностей, современный человек находит в играх не только рекреацию от обыденной реальности, но и смоделированные образцы социального поведения, экзистенциальные ориентиры, понятные правила взаимодействия, чувство связанности с другими людьми, ощущение принадлежности к чему-то большему. Выходя из игрового пространства, человек ощущает волну фрустрации, вызванной отсутствием или искаженным наличием всего этого в обыденной реальности, и стремится перенести ощущение игры в реальность. Именно поэтому важным является понимание того, что игры являются уникальным средством для исправления расколотов реальности, которое уже оказывает влияние на социальные механизмы и институты, и будет также влиять на социальную реальность в дальнейшем.

В современной эпохе постоянных трансформаций человек желает остановить момент и получить простые и понятные цели, идентичности, модели поведения. Игры дают ему ответ на этот запрос, однако при этом содержат потенциал к дальнейшему эскапизму и, как следствие, усилению фрустрации от расколотов действительности. Именно поэтому важным является преодоление строго критического взгляда на игры и игрофикацию и выстраивание интегрального социально-философского, технического, культурно-аксиологического анализа влияния игровой реальности на реальность социальную. Виртуальная игрофикация, таким образом, выступает важной частью процессов, который формирует контуры будущей эпохи, чем и была обусловлена цель

данной научной работы – социально-философский анализ феномена виртуальной игрофикации социальной реальности.

Список использованной литературы

1. Адорно Т.В. Негативная диалектика. – М.: Академический проект, 2011. – 538 с.
2. Андрей Галиев – РБК: «Дети попадают в мотивационный овраг» [Электронный ресурс] // РБК-Тренды. – Режим доступа: <https://trends.rbc.ru/trends/education/5f591c6c9a7947165a74d336> (Дата обращения: 27.03.2022).
3. Алексеева, Д. А., Алексеева И. Ю. Цифровая трансформация образования: вопросы безопасности / Век XXI. Цифровизация: вызовы, риски, перспективы: Материалы международной научно-практической конференции, Москва - Зеленоград, 28 апреля 2022 года. Том Часть 2. – Москва - Зеленоград: Национальный исследовательский университет «Московский институт электронной техники», 2022. – С. 5-13.
4. Арарат-Исаева М.С. Повышение эффективности обучения информатике учащихся младшей школы с помощью инструментов игровых технологий // Вестник МГПУ. Серия «Информатика и информатизация образования». – 2022. – № 2 (60). – С. 30-37.
5. Артамонов, Д. С. Медиапамять в эпоху цифры. Саратов: Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского, 2023. – 180 с.
6. Артамонов, Д. С. Тихонова С. В. История славян в компьютерных играх // Славянский сборник: Межвузовский сборник научных трудов / Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского. Том Вып. 18. – Саратов: Издательский центр "Наука", 2020. – С. 130-137
7. Артамонов Д. С., Тихонова С. В. Историхакинг: компьютерные игры как инструмент конструирования представлений о прошлом // Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, социуме: Труды III

- Всероссийской научной конференции / Под общей ред. А.М. Фейгельмана. [Электронный ресурс]. – М.: Изд-во «Русское общество истории и философии науки», 2021. – 531 с.
8. Афанасов Н.Б. «Поздний капитализм» и «цифровой капитализм». К вопросу о пересечении понятий // Знание. Понимание. Умение. – 2021. – №4. – С. 62-75.
 9. Афанасьева В.В. Онтология виртуальности // Философия и будущее цивилизации: Тезисы докладов и выступлений IV Российского философского конгресса (Москва, 24-28 мая 2005 г.): в 5 т. – Т. 3. – М., 2005. – С. 550-567.
 10. Афанасьева В.В. Тотальность виртуального. – Саратов: Научная книга, 2005. – 103 с.
 11. Бабенко В.С. Размышление о виртуальной реальности // Технология виртуальной реальности. – М., 1996. – С. 107-116.
 12. Баева Л.В. Виртуализация жизненного пространства человека и проблемы интернет-игровой зависимости (IGD) // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2016. – №1 (11). – С. 7-19.
 13. Барулин В.С. Основы социально-философской антропологии. – М.: Академкнига, 2002. – 455 с.
 14. Бачило И.Л. Потенциал законодательства в процессах информационного общества // Информационное общество. – 2009. – № 3. – С. 40-45.
 15. Белов С.И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) / С.И. Белов // Вестник РУДН. Серия: Политология. – 2018. – №1. – С. 96-104.
 16. Беляева У.П. Культурно-антропологическая феноменология видеоигр: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13 / У.П. Беляева. – Белгород, 2020. – 163 с.

17. Бердяев Н.А. *Философия неравенства // Русское зарубежье: из истории социальной и правовой мысли.* – Л.: Лениздат, 1991. – 440 с.
18. Бердяев Н.А. *Философия свободы. Смысл творчества.* – М.: Правда, 1989. – 608 с.
19. Берн Э. *Игры, в которые играют люди / Пер. с англ. А. Гузберга.* – М.: Издательство «Э», 2018. – 586 с.
20. Бибарсов Д.А. *Игрофикация в условиях цифрового образования: перспективы и риски // Вестник Калмыцкого университета.* – 2020. – №3 (47). – С. 122-130.
21. Бибарсов Д.А. *Применение исторических стратегических компьютерных игр в условиях цифровизации образования // Астраханские Петровские чтения: материалы IV Международной научной конференции (Астрахань, 19 декабря 2019 г.) / Отв. ред. и сост. Е.Г. Тимофеева, А.О. Тюрин.* – Астрахань: Издательский дом «Астраханский университет», 2020. – С. 140-143.
22. Бибарсов Д.А. *Экзистенциальный опыт в компьютерных играх (на примере «The Stanley Parable» и «Antichamber»)* // *Каспий в эпоху цифровой экономики: Материалы Международного научно-практического форума (г. Астрахань).* – Астрахань: Издательский дом «Астраханский университет», 2019. – С. 251-256.
23. Богост Я. *Бардак в видеоиграх // Философско-литературный журнал «Логос».* – 2015. – №1 (103). – С. 79-99.
24. Бодалев А.А. *Восприятие человека человеком.* – 2-е изд. – М.: Издательский дом «Энциклопедист-Максимум», 2015. – 240 с.
25. Бодрийяр Ж. *В тени молчаливого большинства, или Конец социального: Пер. с фр.* – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2000. – 95 с.
26. Бодрийяр Ж. *Прозрачность зла.* – М.: Добросвет, 2000. – 387 с.
27. Бодрийяр Ж. *Симулякры и симуляции.* – М.: Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. – 240 с.
28. Бодрийяр Ж. *Система вещей.* – М.: Рудомино, 1995. – 364 с.

- 29.Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. – М.: Культурная революция; Республика, 2006. – 269 с.
- 30.Бодров А.А. Виртуальная реальность как когнитивный и социокультурный феномен: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.01 / А.А Бодров. – Самара, 2007. – 293 с.
- 31.Болескина Е.Л. Потребители игровой компьютерной культуры // Социологические исследования. – 2000. – № 9. – С. 80-87.
- 32.Бонд С. Серьёзно об играх / С. Бонд, Р. Гаем-мага [Электронный ресурс] // Sostav.ru – ежедневные новости маркетинга, рекламы и PR: сетевой журнал. – Режим доступа: www.sostav.ru/news/2007/01/25/39iss1/ (Дата обращения: 10.03.2019).
- 33.Бондаренко Т.А. Виртуальная реальность в современной социальной ситуации: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.11 / Т.А. Бондаренко. – Ростов-на-Дону, 2007. – 326 с.
- 34.Буров В.А. Эдьютейнмент и геймификация в обучении иностранному языку: сходства и различия // Вопросы методики преподавания в вузе. – 2020. – Т. 9. – № 35. – С. 8-17.
- 35.Бурдые П. Социальное пространство и символическая власть // Социология социального пространства / Пер. с франц.; отв. ред. перевода Н.А. Шматко. – М.: Институт экспериментальной социологии, 2007. – 288 с.
- 36.Быков Е.М. Геймификация научных исследований / Логос. – 2015. – Т. 25, № 1(103). – С. 180-213.
- 37.Валлерстайн И. Год 2008: смерть неолиберальной глобализации [Электронный ресурс] // Журнал «Скепсис». – Режим доступа: https://scepsis.net/library/id_1786.html (Дата обращения: 07.11.2020).
- 38.Вальдес Х.К Заметки о глобализации, экономике и культурной идентичности [Электронный ресурс] // Скепсис. – №5. – 2008. – Режим доступа: https://scepsis.net/library/id_2301.html (Дата обращения: 13.10.2020).
- 39.Варенина Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – № 6-2. – С. 15-109.

40. Вебер М. Основные социологические понятия // Избранные произведения. – М.: Прогресс, 1990. – 808 с.
41. Вербх К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 224 с.
42. Ветушинский А.С. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. – М.: Эксмо, 2021. – 272 с.
43. Видеоигры: введение в исследования / Отв. ред. Е.В. Галанина. – Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. – 396 с.
44. Витова А.В. Эдьютеймент на уроках математики // Концепт. – 2013. – №1. – С. 56-61.
45. Войскунский А.Е. Феномен зависимости от Интернета // Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского. – М., 2000. – С. 100-132.
46. Волкова И.И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение, журналистика. – 2017. – Т.2. – №22 – С. 312-320.
47. Волкова Т.Г., Таланова И.О. Геймификация в образовании: проблемы и тенденции // Ярославский педагогический вестник. – 2022. – № 5 (128). – С. 26-33.
48. Воронов А.И. Философский анализ понятия «виртуальная реальность»: дис ... канд. филос. наук: 09.00.08 / А.И. Воронов. – СПб., 1999. – 199 с.
49. Выготский Л.С. Педагогическая психология. – М.: Педагогика-Пресс, 1999. – 480 с.
50. Гегель Г. Философия права. – М.: Издательство «Мысль», 1990. – 524 с.
51. Гадамер Х.Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики. – М.: Прогресс, 1988 – 704 с.
52. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. – 2007. – №3. – С. 54-72.

53. Глобальный обзор игровой индустрии: тренды, инсайты и прогнозы на 2021 год [Электронный ресурс] // Adindex – новости рекламы и маркетинга. – Режим доступа: <https://adindex.ru/news/researches/2019/01/25/230750.phtml> (Дата обращения: 25.08.2022).
54. Горбачева Е.В. Эдьютейнмент – он повсюду, или Современное подрастающее поколение нужно учить по-другому // Молодой ученый. – 2020. – №1 (291). – С. 130-132.
55. Гордеева Т.О. Теория самодетерминации Э. Деси и Р. Райана // Психология мотивации достижения. – М.: Смысл; Издательский центр «Академия», 2006. – 332 с.
56. Горных А. Капитализм и тревога // Topos. – 2013. – №1. – С. 12-31.
57. Грицанов А.А. Социальная реальность: осмысление основных парадигм. // Вопросы социальной теории. – Т. II, Вып. 1(2). – 2008. – С. 133-147.
58. Дебор Г. Общество спектакля. – М.: Логос, 2000. – 183 с.
59. Делез Ж. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения. – Екатеринбург, М.: У-Фактория, Астрель, 2010. – 895 с.
60. Деникин А. В защиту видеоигр [Электронный ресурс] // Сайт Gamestudies. – Режим доступа: <http://gamestudies.ru/papers/denikin/#7a> (Дата обращения: 21.06.2021).
61. Джеймисон Ф. 2014. Марксизм и интерпретация культуры / Сост. А. Парамонов. – Екатеринбург: Кабинетный ученый. – 414 с.
62. Джеймисон Ф. Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма // Кабанова И.В. Современная литературная теория: антология. – М.: Флинта: Наука, 2004. – 343 с.
63. Джеймисон Ф. Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма. – М.: Изд-во Института Гайдара, 2019. – 808 с.
64. Дианова В.М. Джеймисон как теоретик постмодернизма // Философия Р. Рорти и постмодернизм конца XX века: Материалы конф. – СПб., 1997.

65. Дюркгейм Э. Священные объекты как символы // Религия и общество: хрестоматия по социологии религии. Часть II. – М.: Наука, 1994. – 775 с.
66. Дыдров, А. А., Пеннер Р. В. Манифест цифровой антропологии / *Galactic Media: Journal of Media Studies*. – 2024. – Т. 6, № 2. – С. 17-51.
67. Егоров А.Ю. Современные представления об интернет-аддикциях и подходах к их коррекции // *Медицинская психология в России*. – 2015. – №4 – С. 1-16.
68. Емелин В.А. Виртуальная реальность и симулякры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://emeline.narod.ru/virtual.htm> (Дата обращения: 25.04.2020).
69. Елхова О.И. Онтологическое содержание виртуальной реальности: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.01 / О.И. Елхова. – Уфа, 2011. – 330 с.
70. Жанр «Общение». Сайт GamesIsArt [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://gamesisart.ru/best_games/theory_genre_1_3_obshenie.html (Дата обращения: 23.03.2022).
71. Жижек С. Добро пожаловать в пустыню реального. – М.: Фонд Прагматика культуры, 2002. – 159 с.
72. Жижек С. Интерпассивность, или как наслаждаться посредством Другого / Интерпассивность. Желание: Влечение. Мультикультурализм. – СПб.: Алетейя, 2005. – 156 с.
73. Жижек С. Кока-кола как объект а // *Хрупкий абсолют*. – М.: Художественный журнал, 2003. – 178 с.
74. Жижек С. Кукла и карлик: христианство между ересью и бунтом. – М.: Европа, 2009. – 334 с.
75. Жижек С. Реальность виртуального: выступление 11 декабря 2003 г. в Лондоне [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.youtube.com/watch?v=JKu_WUgyu3Y (Дата обращения: 05.12.2021).
76. Жижек С. Устройство разрыва. Параллаксное видение. – М.: Европа, 2008. – 511 с.

77. Жижек С. Чума фантазий, 2-е изд., стереотипное / Пер. с англ. – Харьков.: изд-во «гуманитарный центр», 2017. – 388 с.
78. Зайцева Н.А. Теория поколений: разные мы или одинаковые // Российские регионы: взгляд в будущее. – 2015. – Т. 2. – № 2. – С. 220-236.
79. Здравомыслов А.Г. Теории социальной реальности в российской социологии // Социология российского кризиса. – М., 1999. – Т. VIII. – № 1-2. – С. 3-20.
80. Зикерман Г., Линдер Д. Геймификация в бизнесе. Как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 272 с.
81. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека [Электронный ресурс] // Психологический журнал. – 1999. – Том 20, 1. – С. 99. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2> (Дата обращения: 10.05.2020).
82. Игровая индустрия – в Китае анализ размера и доли – тенденции роста и прогнозы (2023-2028) [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.mordorintelligence.com/ru/industry-reports/chinese-gaming-industry> (Дата обращения: 22.02.2023).
83. Ильясов Р.Р. Игра как предмет философского познания: онтологический и гносеологический аспекты: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.01 / Р.Р., Ильясов. – М., 2004. – 326 с.
84. Интернет зависимость – статистика [Электронный ресурс] // Безопасность в Интернете. – Режим доступа: <http://security.mosmethod.ru/internet-zavisimosti/statistika> (Дата обращения: 21.08.2020).
85. Калеев А. Гендерные различия и стереотипы: главное из подкаста про женщин-геймеров и их предпочтения в видеоиграх [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://dtf.ru/gameindustry/68000-gendernye-razlichiya-i-stereotipy-glavnoe-iz-podkasta-pro-zhenshchin-geymerov-i-ih-predpochteniya-v-videoigrah> (Дата обращения: 28.07.2021).

86. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007. – 304 с.
87. Как Amazon превратил работу на складе в игру [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://habr.com/ru/companies/pochtoy/articles/472904/> (Дата обращения: 19.09.2021)
88. Как Amazon, Яндекс, Google и другие используют игры для поиска и мотивации сотрудников [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://probusiness.io/management/6368-kak-amazon-yandeks-google-i-dru-gie-ispolzuyut-igry-dlya-poiska-i-motivacii-sotrudnikov.html> (Дата обращения: 09.03.2021).
89. Кампанелла Т. Город солнца / Т. Кампанелла. М.: Изд-во Академии Наук СССР, 1954. – 176 с.
90. Канарш Г.Ю. Феномен позднего капитализма // Знание. Понимание. Умение. – 2020. – №1. – С. 38-53.
91. Кармалова Е.Ю., Ханкеева А.А. Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории // Вестник Челябинского государственного университета. – 2016. – № 7 (389). – Филологические науки. Вып. 101. – С. 64-71.
92. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Polit/kastel/05.php (Дата обращения: 18.10.2022).
93. Качанов Ю.Л., Шматко Н.А. Как возможна социальная группа? (К проблеме реальности в социологии) // Социологические исследования. – 1996. – № 12. – С. 90-105.
94. Кирик Т.А. Виртуальная реальность: сущность, критерии, типология: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.01 / Т.А. Кирик. – Омск, 2004. – 165 с.

95. Кириченко В.В. «Энциклопедические игры» как способ исторической рефлексии // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. – 2019. – №4. – С. 131-152.
96. Клименко А.И. Социальная реальность как поле образовательных объективаций жизни // *Вестник СПбГУ МВД России*. – 2015. – № 1 (65). – С. 232-238.
97. Кобзева Н.А. Edutainment как современная технология обучения // *Ярославский педагогический вестник*. – 2012. – Т. 2. – № 4. – С. 192-195.
98. Ковалевская Е.В. Виртуальная реальность: философско-методологический анализ: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.01 / Е.В. Ковалевская – М., 1998. – 149 с.
99. Ковязина И.В., Остякова Г.В. Эдьютейнмент как эффективная психолого-педагогическая технология формирования творческого мышления подростка // *Современное педагогическое образование*. – 2023. – №7. – С. 70-74.
100. Комар Ю.И. Глобализация – Всемирный капитализм? // *Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 9, Востоковедение и африканистика: Реферативный журнал*. – 2007. – №1. – С. 6-24.
101. Комар Ю.И. Мировой финансовый кризис и новый капитализм: необходимость структурных реформ и изменений в экономической политике // *Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 9, Востоковедение и африканистика: Реферативный журнал*. – 2011. – №3. – С. 17-41.
102. Комарова З.И. Понятие «социальная реальность» в современном отечественном научном и философском дискурсе // *Ученые записки Орловского государственного университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки*. – 2012. – № 4. – С. 111-116.

103. Кондрашова Е.В. Геймификация в образовании: математические дисциплины // Образовательные технологии и общество. – 2017. – Т. 20, № 1. – С. 467-472.
104. Конт О. Дух позитивной философии (Слово о положительном мышлении). – Ростов н/Д: Феникс, 2003. – 256 с.
105. Корнилов Ю.В. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе [Электронный ресурс] / Ю.В. Корнилов, И.П. Левин // Современные проблемы науки и образования. – 2017. – № 5. – Режим доступа: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=26865> (Дата обращения: 20.08.2022).
106. Корсунцев И.Г. Современные технологии несут глобальную угрозу [Электронный ресурс] // Центр исследования платежных систем и расчетов. – Режим доступа: http://www.paaysyscenter.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=605 (Дата обращения: 07.03.2020).
107. Краткий словарь по социологии / Ред. Д.М. Гвишиани, Н.И. Лапин; сост. Э.М. Коржева, Н.Ф. Наумова. – М.: Политиздат, 1989. – 479 с.
108. Кто такой геймер? [Электронный ресурс] / Блог Progamer. – Режим доступа: <http://pro-gamer.org/blog/articles/13.html> (Дата обращения: 25.04.2022).
109. Лакан Ж. Изнанка психоанализа (Семинар, Книга XVII (1969-70)) / Пер. с фр. А. Черноглазова. – М.: Издательство «Гнозис», Издательство «Логос», 2008. – 272 с.
110. Лапин Н.И. Отчуждение [Электронный ресурс] // Новая философская энциклопедия. – Режим доступа: <https://iphlib.ru/library?el=&a=d&c=newphilenc&d=&rl=1&href=http:%2f%2f2232.html> (Дата обращения: 21.10.2020).
111. Лобанков И.Д. Современные концепции виртуальной реальности // Вестник ПАГС. – 2015. – №1 (46). – С. 98-102.

112. Ляпшин С.Г. Модальности социокультурных форм человеческой субъективности: дис. ...канд. филос. наук: 09.00.13 / С.Г. Ляпшин. – Ростов-на-Дону, 2008. – 176 с.
113. Ляудис В.Я. Структура продуктивного учебного взаимодействия / Психолого-педагогические проблемы взаимодействия учителя и учащихся / под ред. А.А. Бодалева, В.Я. Ляудис. – М., 1980. – 218 с.
114. Макгонигал Д. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 384 с.
115. Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. – М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. – 464 с.
116. Мамиконян О. 81% россиян предпочитают мобильные игры тайтлам для ПК и консолей, 20 мая 2022 года [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.forbes.ru/forbeslife/466225-81-predpocitaut-mobil-nye-igry-tajtlam-dla-pk-i-konsolej> (Дата обращения: 24.07.2022).
117. Марек Хефнер, Ричард Псмит (Андрей Ленский). Смысл игровых жанров [Электронный источник] // Лучшие Компьютерные Игры. – 2005. – 1(38). – Режим доступа: <http://www.lki.ru/text.php?id=37> (Дата обращения: 27.09.2021).
118. Маркс К. К критике политической экономии. Предисловие / Маркс К., Энгельс Ф. Собр. соч., изд. 2, т. 13. – М.: Издательство политической литературы, 1974. – 770 с.
119. Маркс К. Капитал. Критика политической экономии / Маркс К., Энгельс Ф. Собр. соч., изд. 2, т. 13. – М.: Издательство политической литературы, 1974. – 770 с.
120. Маркс К. Экономическо-философские рукописи 1844 года / Маркс К., Энгельс Ф. Собр. соч., изд. 2. – М.: Издательство политической литературы, 1974. – 535 с.

121. Маркузе Г. Одномерный человек: исследование идеологии развитого индустриального общества. – М.: АСТ, 2002. – 526 с.
122. Меняющаяся социальность: новые формы модернизации и прогресса / Рос. акад. наук, Ин-т философии; отв. ред. В.Г. Федотова. – М.: ИФРАН, 2010. – 274 с.
123. Месарош И. Структурный кризис системы [Электронный ресурс] // Журнал «Скепсис». – Режим доступа: https://sceptis.net/library/id_2575.html (Дата обращения: 19.09.2020).
124. Мид Дж. От жеста к символу / Американская социологическая мысль: Тексты. – М., 1996. – С. 213-221.
125. Минкин А.В., Старостин В.А. Использование онлайн-игр при изучении программирования [Электронный ресурс] // Интернет-журнал «Мир науки». – 2018. – №4. – Режим доступа: <https://mir-nauki.com/PDF/62PDMN418.pdf> (Дата обращения: 21.11.2021).
126. Михайлова Э.Р. Игра в моделировании социальной реальности: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.13 / Э.Р. Михайлова. – Чебоксары, 2009. – 153 с.
127. Мобильные игры в России. Аналитический отчет по данным Mediascope, май 2022 года [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://mediascope.net/library/presentations/Mobile_games_audience_in_Russia_Mediascope.pdf (Дата обращения: 23.06.2022).
128. Момджян К.Х. К характеристике предмета социальной философии // Личность, культура, общество. – Т. XII, вып. 2 (№№55-56). – 2010. – С. 77-92.
129. Мусиец П.В. «Социальная реальность» в системе релевантных понятий // Вестник ВЭГУ. – 2013. – № 1 (63). – С. 125-129.
130. Наумова Т.А. Образ «Я» интернет-зависимых и интернет-независимых социальных агентов в виртуальном пространстве: дис. ... канд. псих. наук: 19.00.05 / Т.А. Наумова – Ярославль, 2007. – 136 с.

131. Нефедьев И. Игрофикация в бизнесе и жизни: преврати рутину в игру! – М.: Издательство АСТ, 2019. – 448 с.
132. Новикова О.Н. Игроизация бытия человека: концептуализация и социокультурные репрезентации: дис. ... д-ра филос. наук: 09.00.13 / О.Н. Новикова. – Челябинск, 2022. – 400 с.
133. Носов Н.А. Виртуальная психология // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 6. – М.: Аграф, 2000. – 432 с.
134. Носов Н.А. Виртуальная психология. – М.: Аграф, 2000. – С. 47.
135. Носов Н.А. Манифест виртуалистики // Труды лаборатории виртуалистики. – 2001. – № 15. – С. 1-17.
136. Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности. – М., 1994. – 196 с.
137. Об игре – Официальный сайт Civilization V [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://civilization5-game.ru/features> (Дата обращения: 27.09.2021).
138. Обзор сервиса по изучению английского языка LinguaLeo [Электронный ресурс] / Сайт Ixbt.com. – Режим доступа: <https://www.ixbt.com/soft/lingualeo.shtml> (Дата обращения: 06.09.2021).
139. Облачный гейминг в 2021 году – Отчет компании «Технологии доверия» [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://www.pwc.ru/ru/publications/cloud-gaming/gaming_2021.pdf (Дата обращения: 19.09.2022).
140. Осваиваем Classcraft [Электронный ресурс] // Учительская Газета. – Режим доступа: http://www.ug.ru/itis_article/34 (Дата обращения: 04.09.2021).
141. Осипов Г.В. Измерение социальной реальности. Показатели и индикаторы. – М.: ИСПИ РАН, 2011. – 194 с.

142. Отношение россиян к киберспорту, спецпроект Аналитического центра НАФИ, сентябрь 2018 года [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/otnoshenie-rossiyan-k-kibersportu-en-attitude-of-russians-to-cybersport/> (Дата обращения: 14.07.2020).
143. Очеретяный К. А. Компьютерные игры - новые технологии гуманитарных наук? / Вопросы философии. – 2022. – № 10. – С. 154-165.
144. Очеретяный К. А. Компьютерные игры: формы цифрового опыта / Вопросы философии. – 2019. – № 11. – С. 66-77.
145. Очеретяный К. А. Ресурс геймификации в бесконтактном мире / Культура и технологии. – 2022. – Т. 7, № 3. – С. 115-122.
146. Павлов П.В. Капитализм и цифровая эпоха: критический взгляд социальных теорий // Гуманитарий Юга России. – 2022. – №1. – С. 99-108.
147. Палаткина С.И. Компьютерные игровые технологии как средство обучения и воспитания младших школьников // E-Scio. – 2020. – № 1(40). – С. 210-213.
148. Парсонс Т. Система современных обществ / пер. с англ. Л.А. Седова и А.Д. Ковалева. – М.: Аспект-Пресс, 1997. – 270 с.
149. Проблемы и перспективы цифровой трансформации образования в России и Китае. II Российско-китайская конференция исследователей образования «Цифровая трансформация образования и искусственный интеллект». Москва, Россия, 26-27 сентября 2019 г. / А.Ю. Уваров, С. Ван, Ц. Кан и др.; отв. ред. И.В. Дворецкая; пер. с кита. Н.С. Кучмы; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. – 155, [1] с.
150. Пропп В. Морфология волшебной сказки. – М.: Лабиринт, 1998. – 512 с.
151. Рамазанова С.Р. Трансформация нравственных основ личности в контексте информационного общества // Исторические, философские,

- политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Тамбов: Грамота, 2015. – № 12 (62): в 4-х ч. – Ч. IV. – С. 145-149.
152. Рахманов А.Б. Социальная философия К. Маркса и Ф. Энгельса и ее антиномии. – М.: ЛИБРОКОМ, 2012. – 608 с.
153. Резник Ю.М. Социальная теория: предмет и междисциплинарный статус // Вопросы социальной теории: Научный альманах. – 2007. – Том 1. – Вып. 1. – С. 306-320.
154. Рейтинг стран мира по уровню расходов на образование / Гуманитарный портал: Исследования [Электронный ресурс] / Центр гуманитарных технологий, 2006-2022. – Режим доступа: <https://gtmarket.ru/ratings/global-education-expenditure> (Дата обращения: 15.07.2022).
155. Родионова Т.Е. Развитие познавательной активности в процессе обучения в педагогическом наследии Джона Локка // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. – 2010. – № 3-2. – С. 169-172.
156. Рынок игр в России и мире, 2010-2016 гг. // JSON.TV – Аналитика ИКТ и Digital Media [Электронный источник]. – Режим доступа: https://json.tv/ict_telecom_analytics_view/rynok-igr-v-rossii-i-mire-2010-2016-gg-20141121113425 (Дата обращения: 20.08.2022).
157. Савчук В.В. Медиафилософия. Приступ реальности. — СПб: Издательство РХГА, 2013. - 350 с.
158. Сартр Ж.П. Проблемы метода: Статьи / Пер. с фр. В.П. Гайдамака. – М.: Академический Проект, 2008. – 222 с.
159. Сартр Ж.П. Бытие и ничто: опыт феноменологической антологии. – М.: ТЕРРА- Книжный клуб: Республика, 2002. – 640 с.
160. Сбер «SberCraft»: браузерная игра для найма программистов в стиле Warcraft [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/sber-sbercraft-brauzernaya-igra-dlya-nauma-programmistov-v-stile-warcraft> (Дата обращения: 10.12.2022).

161. Сбер «Агент кибербезопасности»: онлайн-курс и 33 мини-игры по кибербезопасности для сотрудников банка [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/sber-agent-kiberbezopasnosti-onlayn-kurs-i-33-mini-igry-po-kiberbezopasnosti-dlya-sotrudnikov-banka> (Дата обращения: 20.11.2022).
162. Сбер SberCoders: поиск лучших разработчиков через онлайн-соревнование в стиле файтинга [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/sber-sbercoders-poisk-luchshih-razrabotchikov-cherez-onlayn-sorevnovanie-v-stile-faytinga> (Дата обращения: 11.12.2022).
163. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. – М.: Народное образование, 2005. – Т. 1. – 556 с.
164. Селютин А.А., Селютин А.А. Эффективное использование образовательного ресурса электронных игр при обучении иностранным языкам // Вестник ЧелГУ. – 2019. – №6 (428). – С. 154-160.
165. Семенов Ю.И. Проблема социальной реальности // Философия и общество. – 2015. – №3-4. – С. 51-75.
166. Сигидова Е.Ф. Компьютерные игры как инструмент формирования межкультурной компетентности // Ойкумена. Регионоведческие исследования. – 2014. – №1 (28). – С. 75-87.
167. Сидоренко М.Г. Тенденции смыслообразования в современном медиаконтенте: обратный эффект Люцифера // Педагогика и психология образования. – 2012. – №4. – С. 84-94.
168. Соболева Е.В., Суворова Т.Н., Векуа Н.Н., Василенко А.В. Использование игровых платформ управления классом при онлайн-обучении для повышения качества образовательных результатов // Перспективы науки и образования. – 2020. – № 4 (46). – С. 409-424.
169. Соболева Е.В. Активизация деятельности учащихся в рамках модели смешанного обучения «Перевернутый класс» // Общество. Наука. Инновации (НПК-2019): Сборник статей XIX Всероссийской научно-

- практической конференции: в 4-х томах, Киров, 01-26 апреля 2019 года / Вятский государственный университет. Том 3. – Киров: Вятский государственный университет, 2019. – С. 1052-1060.
170. Современный словарь иностранных слов. – М.: Рус. яз., 1992. – 740 с.
171. Соколов А.С. Проблема социальной реальности в классической и марксистской философии: дис. ... докт. филос. наук: 09.00.11 / А.С. Соколов. – Санкт-Петербург, 2010. – 400 с.
172. Соколов А.С. Проблема социальной реальности в классической и марксистской философии. – 2-е изд., испр, и доп. – Петрозаводск: ПетрГУ, 2006. – 175 с.
173. Соколов Е.С. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх / Логос. – 2015. – Т. 25, № 1(103). – С. 157-179.
174. Соловьев А. Капиталистический идеализм и рынок утопических микронарративов [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://insolarance.com/capitalist-idealism/> (Дата обращения: 01.07.2022).
175. Сорокин П.А. Человек. Цивилизация. Общество. – М.: Политиздат, 1992. – 543 с.
176. Социальный портрет геймера в 2016 году по версии ESA [Электронный ресурс] / Сайт о компьютерных играх LeoGaming. – Режим доступа: <https://leogaming.net/ru/site/news/socialnyj-portet-gejmera-2016-po-versii-esa> (Дата обращения: 20.06.2020).
177. Спешилова Е.И. Человек играющий: экзистенциальный проект // Вестник ТГПУ. – 2015. – №5 (158). – С. 177-181.
178. Срничек Н. Капитализм платформ / Пер. с англ. и науч. ред. М. Добряковой; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. – 128 с.
179. Степанцева О.А. «Социальный портрет» геймера // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. – 2007. – №24. – С. 80-83.

180. Степанцева О.А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / О.А. Степанцева. – Санкт-Петербург, 2007. – 153 с.
181. Степин В.С. Наука / Всемирная энциклопедия. Философия / Главн. науч. ред. и сост. А.А. Грицанов. – М.: АСТ, 2001. – 1312 с.
182. Терентьев И.А. Социальная реальность как объект социально-философского анализа: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11 / И.А. Терентьев. – Краснодар, 2007. – 152 с.
183. Тамметс К. Как повлияло удаленное обучение на учащихся и их успеваемость? [Электронный ресурс] / Радио 4. – Режим доступа: <https://r4.err.ee/1208458/za-vremja-distancionnogo-obuchenija-uspevaemost-treti-shkolnikov-snizilas> (Дата обращения: 29.03.2022).
184. Титаренко А. И. Структуры нравственного сознания: опыт этико-философского исследования. – М.: Мысль, 1974. – 278 с.
185. Тягунова Л.А. Виртуализация социума: сущность и тенденции: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11 / Л.А. Тягунова. – Саратов, 2007. – 142 с.
186. Фигура А.О. Онтологические основания социальной реальности в категориях критического реализма: автореферат дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11 / А.О. Фигура. – Омск, 2012. – 152 с.
187. Филиппов А.Ф. О понятии «теоретическая социология» // Социологический журнал. – 1997. – № 1-2. – С. 5-37
188. Финк О. Основные феномены человеческого бытия – М.: Канон+, 2017. – 432 с.
189. Франк С.Л. Духовные основы общества: Введение в социальную философию / Русское зарубежье: из истории социальной и правовой мысли. – Л., 1991. – 440 с.
190. Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы / Пер. с фр. В. Наумова; под ред. И. Борисовой. – М.: Ad Marginem, 1999. – 480 с.

191. Харви Д. Краткая история неолиберализма. Актуальное прочтение – М.: Поколение, 2007. – 288 с.
192. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
193. Холкина А.С. Ян Амос Коменский: традиции и инновации // Отечественная и зарубежная педагогика. – 2014. – № 1 (16). – С. 138-146.
194. Храпов С.А. Социальная память как когнитивный и «техногенный» феномен // Вопросы философии. – 2020. – № 3. – С. 99-106.
195. Храпов С.А. Техногенный человек: проблемы социокультурной онтологизации // Вопросы философии. – 2014. – № 9. – С. 66-75.
196. Храпов С.А. Человек техногенной цивилизации: методологические проблемы исследования // Вестник Калмыцкого университета. – 2018. – № 2. – С. 169-177.
197. Храпов С.А., Бибарсов Д.А. «Человек играющий» как социокультурная модальность «человека техногенного» // Вестник Калмыцкого университета. 2020 г. №1 – С. 114-119.
198. Черевичко Т.В. Туризм в контексте информационной экономики / Туризм и культурное наследие: Сб. статей. – Саратов: СГУ, 2003. – С. 3-8.
199. Шаповалова Е.С. Философская интерпретация виртуальной реальности / Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры. – СПб., 1996. – С. 6-12.
200. Шарипова Р.Р. Социальная реальность: философский анализ понятия: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11 / Р.Р. Шарипова. – Уфа, 2001. – 162 с.
201. Шевчун В.Н. Новая социальная реальность в контексте становления информационно-коммуникационных технологий: дис. ... канд. филос. наук: 09.00.11 / В.Н. Шевчун. – Ростов-на-Дону, 2013. – 148 с.

202. Шелл Дж. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все. – М.: Альпина Паблишер, 2019. – 640 с.
203. Шереверов В.И. Определение свойств виртуального / Серия «Symposium», Виртуальное пространство культуры. Выпуск 3 / Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г., Санкт-Петербург: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. – С. 56-58.
204. Шюц А. Символ, реальность, общество / Избранное: Мир, светящийся смыслом. – М.: Российская политическая энциклопедия («РОССПЭН»), 2004. – С. 456-532
205. Шюц А. Формирование понятия и теории в общественных науках. В кн.: Американская социологическая мысль. – М.: МГУ, 1994. – 485 с.
206. Эльконин Д.Б. Психология игры. – 2-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
207. Юхвид А.В. Компьютерные виртуальные технологии как новый техно-социальный феномен (социально-философский анализ): дис. ... докт. филос. наук: 09.00.11 / А.В. Юхвид. – Москва, 2013. – 268 с.
208. Яблоков К.В. Компьютерные исторические игры 1990-2000-х гг.: Проблемы интерпретации исторической информации: дис. ... канд. ист. наук: 07.00.09 / К.В. Яблоков. – М., 2005. – 251 с.
209. Яковлева Е.Л. Игра – уникальный феномен культуры // Вестник ОГУ. – 2010. – № 7(113). – С. 150-155.
210. Яндекс.Драйв: управление поведением клиентов через награды в профиле пользователя [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/yandeks-drayv-upravlenie-povedeniem-klientov-cherez-nagradu-v-profile-polzovatelya> (Дата обращения: 13.02.2021).
211. Яндекс Плюс Сити: игровой мир с заданиями и заработком баллов "Плюса" [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/yandeks-plyus-siti-igrvoy-mir-s-zadaniyami-i-zarabotkom-ballov-plyusa> (Дата обращения: 10.02.2021).

212. Яндекс Плюс Сити: «Секретные задания»: как геймификация «платит» пользователю игровыми бонусами за активность в сервисах Яндекс [Электронный ресурс] // Институт геймификации Сбера. – Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/yandeks-plyus-siti-sekretnye-zadaniya-kak-geymifikaciya-platit-polzovatelyu-igrovymi-bonusami-za-aktivnost-v-servisah-yandeks> (Дата обращения: 30.03.2021).
213. Яндекс.Лавка «Собери плюсы»: игра во время ожидания доставки продуктов [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gamification-now.ru/cases/yandeks-lavka-soberi-plyusy-igra-vo-vremya-ozhidaniya-dostavki-produktov> (Дата обращения: 07.06.2021).
214. Aarseth E.J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. – Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1997. – 216 p.
215. Alibaba. (2020). 2020 Double 11 highlights: Large deployment of cloud-native technology for higher efficiency and lower costs [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://www.alibabacloud.com/blog/2020-double-11-highlights-large-deployment-of-cloud-native-technology-for-higher-efficiency-and-lower-costs_596888 (Дата обращения: 15.04.2021).
216. App Store: Star walk 2 – звезды на небе [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://apps.apple.com/ru/app/star-walk-2-%D0%B7%D0%B2%D0%B5%D0%B7%D0%B4%D1%8B-%D0%BD%D0%B0-%D0%BD%D0%B5%D0%B1%D0%B5/id892279069> (Дата обращения: 06.09.2021).
217. Baumeister R.F., Hutton D.G. Self-presentation theory: self-construction and audience pleasing. // In B. Mullen, & G. R. Goethals (Eds.), Theories of group behavior, 1987. – PP. 71-88.
218. Best English Teacher Ever Gets Class Xboxes, Nintendo Switches, And PS5 [Электронный ресурс] // The Gamer. – Режим доступа: URL:<https://www.thegamer.com/english-teacher-buys-xbox-nintendo-switch-ps5/> (Дата обращения: 16.07.2022).

219. Bordo M., Eichengreen B., Klingsbiel D., Martinez-Peria M. The crisis problem grouping more severe? // *Economic policy*. – Vol. 32. – 2001. – PP. 51-82.
220. Bresser-Pereira L.C. The global financial crisis and a new capitalism? // *J of post – Keynesian economics*. – Armonk, 2010. – Vol. 32, №4. – PP. 499-534.
221. Brophy-Warren Jamin. Networking your way to a Triple-Word Score [Электронный ресурс] // *Wall Street Journal*, October 13, 2007. – Режим доступа: <https://www.wsj.com/articles/SB119222790761657777> (Дата обращения: 28.04.2021).
222. Chase-Dunn, Christopher. Globalization: A World-Systems Perspective. / – *Journal of World-Systems Research*. 5. 2015. – pp. 187-215;
223. Choi J., Choi H., So W., Lee J., You J. A study about designing reward for gamified crowdsourcing system // In International conference of design, user experience, and usability. *User Experience Design for Diverse Interaction Platforms and Environments. DUXU 2014*. – Lecture Notes in Computer Science, vol 8518. – Springer, Cham. – PP. 678-687.
224. Chou Y.-K. Actionable Gamification: beyond Points, Badges and Leaderboards. – Fremont, 2015. – 514 p.
225. Chou Y.-K. Octalysis complete Gamification framework [Электронный ресурс]. – 2013. – Режим доступа: <http://yukaichou.com/gamificationexamples/octalysis-complete-gamification-framework/> (Дата обращения: 15.09.2021).
226. Classcraft – зачем игрофицировать? [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.classcraft.com/ru/overview/> (Дата обращения: 04.09.2021).
227. Crotty James. Structural Causes of the Global Financial Crisis: A Critical Assessment of the ‘New Financial Architecture’ // *Economics Department Working Paper Series*. – Vol. 33. – 4, Special Issue: The Global Financial Crisis (July 2009) – PP. 563-580.

228. Panhans D. Gaming & Esports: Media's Next Paradigm SHIFT, 15 декабря 2021 года [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.bcg.com/2021/gaming-and-esports-sector-are-the-next-shift-in-media> (Дата обращения: 27.01.2023).
229. Daniel Schorn. Fatal1ty article at CBS News /CBS News. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.cbsnews.com/news/cyber-athlete-fatal1ty/> (Дата обращения: 16.09.2021).
230. Dean J. Blog Theory. Feedback and Capture in the Circuits of Drive. – Polity. – 2010. – 145 p.
231. Deci E.L., Koestner R., Ryan R.M. Extrinsic rewards and intrinsic motivation in education: Reconsidered once again // Review of Educational Research. – 71(1). – 2007. – PP. 1-27.
232. Deng X., Joshi K., Galliers R. D. The duality of empowerment and marginalization in microtask crowdsourcing: Giving voice to the less powerful through value sensitive design // MIS Quarterly. – 40(2). – 2016. – PP. 279-302.
233. Denny P. The effect of virtual achievements on student engagement // Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems, 2013. – PP. 763-772.
234. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. From game design elements to gamefulness: Defining gamification // Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference on envisioning future media environments, 2011. – PP. 9-15.
235. Dyer-Witthof N., De Peuter G. Games of Empire: Global Capitalism and Video Games. – Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2009. – 299 p.
236. Eickhoff C., Harris C.G., Vries A.P.D., Srinivasan P. Quality through flow and immersion: gamifying crowdsourced relevance assessments // Proceedings of the 35th international ACM SIGIR conference on research and development in information retrieval, 2012. – PP. 870-880.

237. Goffman E. The Presentation of Self in Everyday Life. – New York: Doubleday, 1959. – 159 p.
238. Goh D.H., PeThan E.P.P., Lee C.S. Perceptions of virtual reward systems in crowdsourcing games // Computers in Human Behavior. – 70. – 2017. – PP. 365-374.
239. Gry komputerowe na liście lektur szkolnych. Nowy pomysł premiera (Компьютерные игры в списке школьной литературы. Новая идея премьер-министра) [Электронный ресурс] // Радио Краков. – Режим доступа: <https://www.radiokrakow.pl/aktualnosci/aktualnosci/gry-komputerowe-na-liscie-lektur-szkolnych-nowy-pomysl-premiera> (Дата обращения: 28.05.2021).
240. Hamari J., Koivisto J. Social motivations to use gamification: An empirical study of gamifying exercise. – In European conference on information systems, 2013. – PP. 1-12.
241. Hamari J., Sjoekint M., Ukkonen A. The sharing Economy: Why people participate in collaborative consumption // Journal of the Association for Information Science and Technology. – 67(9). – 2016 – PP. 2047-2059;
242. Harlen W., Deakin Crick R. (2003). Testing and motivation for learning. // Assessment in Education: Principles, Policy & Practice. – 10(2). – 2003. – PP. 169-207.
243. How eBay and Amazon Wield Gamification Techniques [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://yukaichou.com/gamification-examples/ebay-amazon-gamification/> (Дата обращения: 21.04.2021).
244. Hunicke R., LeBlanc M., Zubek R. MDA: a formal approach to game design and game research // Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in game AI. – Vol. 4. – 2004. – PP. 176-182;
245. Huotari K., Hamari J. Defining gamification: A service marketing perspective. – International Academic Mindtrek Conference, 2022. – PP. 17-22.

246. Hwang J., Choi L. (2020). Having fun while receiving rewards: Exploration of gamification in loyalty programs for consumer loyalty // *Journal of Business Research*. – 106. – 2020. – PP. 365–376.
247. Kapp K. M., Blair L., Mesch R. *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. – Wiley, 2014. – 480 p.
248. Kim H.-W., Gupta S., Koh J. Investigating the intention to purchase digital items in social networking communities: A customer value perspective. // *Information & Management*. – 48(6). – 2011. – PP. 228-234.
249. Lanier J. *You are not a Gadget: A Manifesto*. – N.Y., 2010. – 220 p.;
250. Lin Zhang, Zhen Shao, Xiaotong Li, Yuqiang Feng, *Gamification and online impulse buying: The moderating effect of gender and age* // *International Journal of Information Management*. – Volume 61. – 2021. – PP. 250-268.
251. Lister M.C. *Gamification: The effect on student motivation and performance at the post-secondary level* [Электронный ресурс] // *Issues and Trends in Learning Technologies: vol. 3, 2015*. – Режим доступа: <https://journals.uair.arizona.edu/index.php/itet/article/view/18661/18410> (Дата обращения: 03.07.2022).
252. Lynch M., Boyd A. *Gamification is a Key to Motivating Students – Education week* [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.ed-week.org/education/opinion-gamification-is-a-key-to-motivating-students/2018/02> (Дата обращения: 21.05.2022).
253. Lynch M. *How does gamification effect the learning process?* // *The Edvocate* [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.theedadvocate.org/how-does-gamification-effect-the-learning-process/> (Дата обращения: 21.05.2022).
254. *Magna advertising forecasts (Summer 2019 update)* [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://magnaglobal.com/magna-advertising-forecasts-summer-2019-update/> (Дата обращения 23.05.2020).

255. Marczewski A. Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivation Design, Create Space Independent Publishing Platform; 1 edition, 2015. – 220 p.
256. Mccall Jeremiah. Gaming the past: Using video games to teach secondary history. – Routledge, 2011. – 192 p.
257. Minecraft – Minecraft Wiki [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://minecraft.fandom.com/ru/wiki/Minecraft> (Дата обращения: 31.09.2021).
258. Minecraft: Educational Edition – Minecraft [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://minecraft.fandom.com/ru/wiki/Education_Edition (Дата обращения: 31.09.2021).
259. Molenda M. Educational Technology: A Definition with Commentary. – New York; Abington: Routledge, 2007. – 384 p.
260. Motion Picture Association. THEME Report 2021 [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2022/03/MPA-2021-THEME-Report-FINAL.pdf> (Дата обращения: 30.10.2022).
261. Nielsen. (2018). Connected commerce [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.nielsen.com/wp-content/uploads/sites/3/2019/04/connected-commerce-report.pdf> (Дата обращения: 01.04.2021).
262. Palma J.G. The revenge of the market on the rentiers. Why neo-liberal reports of the end of history turned out to be premature // Cambridge Journal of Economics. – 33. – PP. 829-869.
263. Panhans D. Gaming & Esports: Media’s Next Paradigm SHIFT, 15 декабря 2021 года [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.bcg.com/2021/gaming-and-esports-sector-are-the-next-shift-in-media> (Дата обращения: 15.07.2022).

264. Reinhart C.M., Rogoff K.S. Banking crisis: An equal opportunity menace // Cambridge, Journal of Banking & Finance. – Vol 37, issue 11. – 2013. – P. 4557-4573.
265. Rouse Richard. Game Design: Theory & Practice. – Los Rios Boulevard, Plano, Texas, USA: Wordware Publishing, 2004. – 698 p.
266. Schutz A. Collected Papers. Vol. 1: The Problem of Social Reality. – The Hague, 1962. – 362 p.
267. Seaborn K., Fels D. I. Gamification in theory and action: A survey // International Journal of Human-Computer Studies. – 74. – 2015. – PP. 14-31.
268. Searle J.R., The Construction of Social Reality. – New York: Free Press, 1995. – 245 p.
269. Selwyn N., Pangrazio L., Nemorin S., Perrotta C. What might the school of 2030 be like? An exercise in social science fiction // Learning, Media and Technology. – Vol. 45(1), 2020. – PP. 90-106.
270. Simoes J., Redondo R.D., Vilas A.F. A social gamification framework for a K-6 learning platform // Computers in Human Behavior. – 29(2). – 2013. – PP. 345-353.
271. Stern H. The significance of impulse buying today // The Journal of Marketing. – 26. – 1962. – PP. 59-62.
272. Suh A., Cheung C.M., Ahuja M., Wagner C. Gamification in the workplace: The central role of the aesthetic experience // Journal of Management Information Systems. – 34(1). – 2017. – PP. 268-305.
273. Sun, Y., Wang, N., Yin, C., & Zhang, J. X. Understanding the relationships between motivators and effort in crowdsourcing marketplaces: A Non-linear analysis // International Journal of Information Management. – 35. – 2015. – PP. 267-276.
274. Sweeney J.C., Soutar G.N. Consumer perceived value: The development of a multiple item scale // Journal of Retailing. – 77(2). – 2001. – PP. 203-220.

275. Timothy Jordan, Mukesh Dhamala. Video game players have improved decision-making abilities and enhanced brain activities. – Neuroimage: Reports. – Volume 2, Issue 3, 2022. – P. 1-9.
276. Tech, Media & Telecom (TMT) Predictions 2022 – Thematic Research [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.global-data.com/store/report/tmt-predictions-theme-analysis/#tab-table-of-contents> (Дата обращения: 06.10.2022).
277. The Global Games Market Reaches \$99.6 Billion in 2016, Mobile Generating 37% [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://newzoo.com/insights/articles/globalgames-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37> (Дата обращения: 15.07.2022).
278. The Role of Gamification in Amazon's Business Strategy [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://smartico.ai/gamification-in-amazon-business-strategy/#:~:text=Amazon%20leverages%20gamification%20to%20enhance,a%20strong%20connection%20with%20users> (Дата обращения: 29.11.2021).
279. The Top Gamification Statistics and Facts For 2015 You Need to Know [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://elearningindustry.com/top-gamification-statistics-and-facts-for-2015> (Дата обращения: 19.04.2022).
280. This War of Mine – Gry w edukacji (This War Of Mine – игры в образовании) [Электронный ресурс] // Сайт Правительства Польши. – Режим доступа: <https://www.gov.pl/web/grywedukacji/this-war-of-mine> (Дата обращения: 27.05.2021).
281. Ulicsak M., Williamson B. (2010) Computer Games and Learning, Futurelab [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.futurelab.org.uk/sites/default/files/Computer_games_and_learning.pdf (Дата обращения: 15.11.2020).

282. Wang H.-Y., Liao C., & Yang L.-H. What affects mobile application use? The roles of consumption values // International Journal of Marketing Studies. – 5(2). – 2013. – PP. 11-22.