

*На правах рукописи*



Бибарсов Дмитрий Александрович

# **ВИРТУАЛЬНАЯ ИГРОФИКАЦИЯ СОЦИАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

Специальность 5.7.7. – социальная и политическая философия

**АВТОРЕФЕРАТ**

**диссертации на соискание  
ученой степени кандидата философских наук**

Астрахань – 2024

Работа выполнена на кафедре философии, культурологии и социологии ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет им. В.Н. Татищева».

**Научный руководитель**

**Храпов Сергей Александрович,**  
доктор философских наук, доцент

**Официальные оппоненты:**

**Алексеева Ирина Юрьевна,**  
доктор философских наук, доцент,  
ведущий научный сотрудник сектора  
философских проблем социальных и  
гуманитарных наук ФГБУН «Институт  
философии РАН»

**Дыдров Артур Александрович,**  
доктор философских наук, доцент,  
профессор кафедры философии ФГАОУ  
ВО «Южно-Уральский государственный  
университет (национальный  
исследовательский университет)»

**Ведущая организация**

Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего  
образования «Саратовский национальный  
исследовательский государственный  
университет им. Н.Г. Чернышевского»

Защита диссертации состоится «27» февраля 2025 г. в 15:00 часов на заседании диссертационного совета 72.2.007.05 на базе ГАОУ ВО МГПУ по адресу: 129226, г. Москва, 2-й Сельскохозяйственный проезд, д. 4.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ГАОУ ВО МГПУ по адресу: 129226, г. Москва, 2-й Сельскохозяйственный проезд, д. 4 и на сайте [www.mgpi.ru](http://www.mgpi.ru).

Автореферат разослан «23» декабря 2024 г.

Ученый секретарь  
диссертационного совета



Сахарова М.В.

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

**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 разворачивается 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, является при этом лучшей ее версией, что создает 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. Наиболее перспективным в связи с этим 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. Дюркгейма<sup>1</sup>, Т. Парсонса<sup>2</sup>, О. Конта<sup>3</sup>, в XX в – Дж. Серла<sup>4</sup>, А.Шюца<sup>5</sup>, Т. Адорно<sup>6</sup>. Также в XX веке социальная реальность описывается в дискурсе постмодерна, что можно проследить в работах Ж. Бодрийера<sup>7</sup>, Ж. Делеза<sup>8</sup>, М. Фуко<sup>9</sup>, Ф. Джеймисона<sup>10</sup>, С. Жижека<sup>11</sup>. 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 А.Г. Здравомыслова<sup>12</sup>, А.Ф.

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<sup>11</sup> Жижек С. Реальность виртуального: выступление 11 декабря 2003 г. в Лондоне [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://www.youtube.com/watch?v=JKu\\_WUgyu3Y](http://www.youtube.com/watch?v=JKu_WUgyu3Y) (Дата обращения: 05.12.2021).

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

Филиппова<sup>13</sup> и Ю.М. Резника<sup>14</sup>, В.Г. Федотову<sup>15</sup>, А.О. Фигуру<sup>16</sup>, А.С. Соколова<sup>17</sup>, И.А. Терентьева<sup>18</sup>, Р.Р. Шарипову<sup>19</sup>.

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. Ланье<sup>20</sup>, А.И. Воронов<sup>21</sup>, И. Ю. Алексеева<sup>22</sup>, В.В. Савчук<sup>23</sup>; с социокультурных – такими, как В.В. Афанасьева<sup>24</sup>, Е.В. Ковалевская<sup>25</sup>, Л.А. Тягунова<sup>26</sup>; с психологических такими исследователями, как Н.А. Носов<sup>27</sup>, с социально-философских – такими, как А.А. Бодров<sup>28</sup>, Т.А.

---

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

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

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

<sup>16</sup> 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.

<sup>17</sup> 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.

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

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

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

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

<sup>22</sup> 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.

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

<sup>24</sup> Афанасьева В.В. Тотальность виртуального. – Саратов: научная книга, 2005. – 103 с.

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

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

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

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

Бондаренко<sup>29</sup>, Т.А. Кирик<sup>30</sup>, А.В. Юхвид<sup>31</sup>, О.И. Елхова<sup>32</sup>, А.А. Дыдров<sup>33</sup>. Понимание виртуальной игрофикации невозможно без обращения к феномену игры вообще, философские исследования которого существуют уже давно. Среди зарубежных и отечественных исследователей можно отметить Й. Хейзинга<sup>34</sup>, О. Финка<sup>35</sup>, Р. Кайуа<sup>36</sup>, Х.Г. Гадамера<sup>37</sup>, анализировавших понятие игры с культурно-философских позиций, а также Э. Берна<sup>38</sup>, Л. Выготского<sup>39</sup>, Д. Эльконина<sup>40</sup>, рассматривавших психологический аспект игры. Современный отечественный исследователь Р.Р. Ильясов<sup>41</sup>, 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. Богост<sup>42</sup>, М. Леблан, О. Ханике, Р. Зубек<sup>43</sup>, Э. Орсет<sup>44</sup>, Дж. Макгонигал<sup>45</sup>, Н. Дайер-Уайтфорд, Г. Пейтер<sup>46</sup>, А.

---

<sup>29</sup> 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.

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

<sup>31</sup> 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.

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

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

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

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

<sup>36</sup> 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.

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

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

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

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

<sup>41</sup> 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.

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

<sup>43</sup> 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.

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

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

<sup>46</sup> Dyer-Witthford N., De Peuter G. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. – Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2009. – 299 p.

Ветушинский<sup>47</sup>, Е.В. Галанина<sup>48</sup>, У.П. Беляева<sup>49</sup>, Яблоков К.В.<sup>50</sup>, Артамонов Д.С.<sup>51 52</sup>, Тихонова С.В.<sup>53</sup>, Очеретяный К.А.<sup>54</sup>, исследующие непосредственно видеоигры как культурно-социально-технический феномен. Немаловажным аспектом является само понятие игрофикации, исследуемое в работах К. Вербаха и Д. Хантера<sup>55</sup>, Г. Зикерманна и Дж. Линдера<sup>56</sup>, Ю.-К. Чоу<sup>57</sup>, И. Нефедьева<sup>58</sup>. 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. Новиковой<sup>59</sup> и Э.Р. Михайловой<sup>60</sup>.

**Объект исследования** – социальная реальность.

**Предмет исследования** – виртуальная игрофикация социальной реальности.

---

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

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

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

<sup>50</sup> 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.

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

<sup>52</sup> 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

<sup>53</sup> 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.

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

<sup>55</sup> Вербах К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 224 с.

<sup>56</sup> 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.

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

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

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

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



**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 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 и ее проявлений в сфере экономики, образования, социальной и экзистенциальной идентичности человека как актора.

**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 метод были раскрыты положительные проявления и риски виртуальной игрофикации социальной реальности в их взаимосвязи.

Теоретическую основу исследования составили социально-философские идеи К. Маркса, Ф. Джеймисона, 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, Е.В. Галаниной, А. С. Ветушинского;

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.
6. 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, непроизводительность.  

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, формирующем 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.



## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновывается актуальность темы, освещается степень ее разработанности, формулируются цель и задачи исследования, определяются его методологические основания, выделяются научная новизна, теоретическая и практическая значимость работы, излагаются основные положения, выносимые на защиту, а также результаты апробации.

Первая глава **«Теоретико-методологические проблемы исследования виртуальной игрофикации социальной реальности»** раскрытию методологических проблем исследования виртуальной игрофикации социальной реальности.

В параграфе 1 **«Концептуализация понятий «виртуальная реальность» и «социальная реальность» в философских и социогуманитарных науках»** рассматриваются понятия «социальная реальность» и «виртуальная реальность». Историко- философский генезис понятия «социальная реальность» связан с творчеством таких социальных философов, как Г. Гегель и К. Маркс, которые одними из первых социальных философов попытались провести систематический анализ существующей социальной реальности: Г. Гегель – в «Философии права», К. Маркс – в многочисленных трудах. Концепция К. Маркса и Ф. Энгельса предложила 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. Среди мыслителей XIX-XX века стоит отметить также Э. Дюркгейма, О. Конта, Ж.-П. Сартра, философов Франкфуртской школы М. Хоркхаймера, Д. Адорно, Г. Маркузе, Э. Фромма, которые подходили с иных, социо-антропологических и экзистенциальных позиций. Немаловажными являются также исследования А. Щюца, М. Вебера, П. Бергера и Т. Луркмана, которые можно объединить в

рамках социально-феноменологического подхода. В конце XX века в работах Ж. Бодрийяра и Дж. Серла прослеживается идея о симулятивности социальной реальности, рассматриваемая с постмодернистских и структуралистских позиций. Постмодернистские концепции, в частности Ж.Бодрийяра, вводят в исследование социальной реальности проблематику симуляционности, виртуальности, игрового начала. 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 переживании 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.

Русская философская традиция обладает особой спецификой, которая проявляется в повороте к мистицизму и интуитивизму, а также испытывает большое влияние русской религиозной традиции. Отечественные авторы (Н. Бердяев, С. Франк) считают, что подлинное понимание общества невозможно посредством социологического исследования, базирующегося на рационалистическом мышлении. Русская философия XX века, испытавшая сильное влияние марксизма, меняет траекторию и сосредотачивается на исследовании понятия «общественное сознание»; ярким представителем позднесоветской социальной философии является К.Х. Момджян, который определяет предмет социальной философии как системный анализ социальной реальности, рассмотренной в единстве ее сущности и существования. Обобщая ход нашей работы, делаем вывод о том, 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.

Концептуальный анализ понятия «социальная реальность» позволяет понять, что формирование определения 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 переживании 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.

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.

Другим определяющим термином для анализа виртуальной

игрофикации социальной реальности становится понятие виртуальной реальности, определение которого представляет собой методологическую сложность, исходящую из двойственности толкования понятия «виртуальное». 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. Виртуальное может пониматься и как нечто, созданное с помощью цифровых технологий, и как нечто потенциальное, еще не совершившее переход в реальность. Различные психологические, информационно-технологические, социально-философские концепции позволяют посмотреть по-разному на виртуальную реальность. Исходя из анализа этих концепций, виртуальную реальность можно понимать как тип реальности, модифицируемый 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, что открывает возможности для осмысления ее в контексте процесса виртуальной игрофикации. Онтологически виртуальную реальность можно рассматривать через модель виртуального С. Жижека, которая описывает бытийственное состояние субъекта, находящегося и в реальном, и в виртуальном мирах. Раздвоение либо растрояние личности – это не размежевание двух-трех сущностей, содержаний, а отделение сущности от ничто, идентификационного признака от пустоты. Основная черта символического порядка состоит в том, что это не только инструмент или средство коммуникации, но и то, что децентрирует субъекта. 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 виртуальности. Таким образом, виртуальность является не только техническим термином, но и носит глубокий 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 децентрированной 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 наличии некоего времени, т.к. процессы виртуального взаимодействия обладают темпоральностью.

Во втором параграфе **«Игра и видеоигра как социокультурные феномены»** актуализируются основные методологические сложности и основания, возникающие при исследовании процесса виртуальной игрофикации социальной реальности. Выделяются следующие основания. Сложность и многогранность определений «игры» вообще и «видеоигры» в частности. Игра как вид деятельности существует с человеком с древнейших времен, сам термин является крайне многогранным. Исследование игры с помощью культурно-философского подхода (Й. Хейзинга, Р. Кайуа, О. Финк, Х.-Г. Гадамер) позволяет выделить следующие признаки игры как социально-культурного феномена: 1) добровольность; 2) внутренняя свобода при внешней ограниченности правилами; 3) неопределенность исхода; 4) наличие

пространства-времени (темпоральность); 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. Анализируя видеоигры как продолжение игр в рамках экранной 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. Можно выделить такие сущностные свойства видеоигр: 1) экранная виртуальность; 2) наличие геймплея как особой совокупности механик, эстетик и систем; 3)

нарративность; 4) интерактивность. 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.

В третьем параграфе **«Виртуальная игрофикация социальной реальности как процесс»** определяется, что 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, проникновение сервисов и интерфейсов в социальное бытие человека. Идея игрофикации была сформулирована исследователем С. Детерингом в 2011 в работе «From game design elements to gamefulness: Defining «gamification», который определил игрофикацию как «проникновение игровых элементов в неигровую среду». Игровые механики, приложенные к неигровым ситуациям, могут повышать мотивацию человека к деятельности из-за того, что игроки участвуют не ради цели, а ради самой деятельности – словом, 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 при этом нужны строго очерченные нормы поведения и взаимодействия; 3) увлекательность – игрофицированные системы должны завлекать человека, само выполнение заданий должно стать наградой. Исходя из информационно-технологической трансформации социума 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. Экспликация игровых механик в социальную реальность наиболее заметна, на наш взгляд, в таких социальных институтах, как потребление и производство, образование, а также в социальном и экзистенциальном бытии человека.

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, что мы раскроем позднее во второй главе.

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 в образовании. Социальное бытие человека является результатом и одновременно двигателем упомянутых выше процессов и явлений, так как, несмотря на все трансформации реальности, человек все еще остается деятельным субъектом социальной реальности. Таким образом, выбор конкретных сфер социальной реальности для анализа влияния виртуальной игрофикации на них обоснован как внутренней логикой этих систем, так и процессами взаимодействия между собой и другими объектами социальной реальности.

Во второй главе **«Виртуальная игрофикация социальной реальности в контексте динамики современного общества»** определяются конкретные проявления процесса виртуальной игрофикации. Для выявления были выбраны две наиболее ключевые сферы общественной жизни, в которых применение виртуальных игровых механик раскрывается более ярко и полно: экономическая (через производство и потребление) и образовательная.

В параграфе **«Виртуальная игрофикация экономических институтов»** выявляется влияние игровых механик на производство и потребление как основные институты экономической деятельности в современных условиях. Производство и потребление испытывают наибольшее влияние в рамках виртуальной игрофикации. С позиции игрофикации потребления мы выделяем три точки соприкосновения игры и потребления: симуляционность потребления, сосредоточенность на пространстве и «выпадение» из времени, статусность потребления. Возможность неограниченного производства изменяет подход к потреблению вещей, заменяя их симулякрами (Ж. Бодрийяр), что напрямую отражается

симулятивным характером видеоигр, которые не только разворачиваются в как-бы-бытии, но и существуют в виртуальном пространстве, онтологически определяемом как цифровая симуляция. Человек погружен в особое пространство-время, существующее здесь и сейчас, возникающее и уничтожающееся на его глазах, подобно пространству игры. Статусность потребления логически выходит из предыдущих особенностей потребления и раскрывается через потребление знаков ради престижа и статуса через идентификацию со статусными группами более высокого порядка. В рамках игровых механик данное соприкосновение реализуется через получение определенных символов-вещей, подчеркивающих статус игрока (значки, достижения, внутриигровые предметы), создавая таким образом прибавочное наслаждение. Наиболее яркими примерами подтверждения выделенных соприкосновений являются игрофицированные платформы потребления, существующие в рамках акций Double Eleven, Черная пятница, а также в игрофицированных приложениях – Яндекс.Лавка, Яндекс.Драйв, Яндекс Плюс Сити. 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.

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). Примеры краудсорсинга в играх Ingress, Investigate your MP's Expenses показывают, как сложные задачи могут быть быстро реализованы, если их перевести в игровой формат. Другим примером является использование игровых механик для найма работников в IT-услуги посредством приложений Sbercraft и SberCoders. Однако в рамках такого производства открытым остается вопрос об усилении отчуждения в силу того,

что «работники» в таких системах получают не денежное вознаграждение, а удовольствие от процесса, в то время как их наниматели увеличивают непосредственные прибыли. Таким образом, виртуальная игрофикация экономической сферы, с одной стороны, способствует повышению мотивации к трудовой деятельности, укреплению социальных связей на разных этапах экономического взаимодействия, с другой стороны, навязывает ложные потребности, стимулируя потребление за счет игрового характера, импульсивных покупок, прибавочного наслаждения.

В параграфе «**Виртуальная игрофикация образования**» определяется роль виртуальной игрофикации в трансформационных процессах в рамках института образования. Образование и игра наиболее тесно связаны между собой, эту связь можно проследить с древнейших времен. В современном образовании игра приобретает все большую значимость, появляются совершенно новые явления, такие как «эдьютеймент» (от англ. edutainment – обучение через развлечение), «серьезные игры» (от англ. serious games – видеоигры, в которых основная цель – не развлекательная), «игры для обучения» (от англ. Games for learning – игры, непосредственно разработанные в целях обучения или имеющие вторичную образовательную ценность), «обучение, основанное на игре» (от англ. game-based learning – подход в обучении, основанный на игре). Мы выделяем три тесно связанных аспекта процесса игрофикации образования: социализирующий, мотивационный, дидактический. Социализирующий аспект раскрывается через понятие социального взаимодействия – совокупности действий, совершаемых индивидами в рамках социальных контактов по поводу достижения определенных целей. В рамках института образования социальное взаимодействие может быть как вертикальным (учитель-ученик), так и горизонтальным (ученик-ученик). Элементы социального взаимодействия могут подвергаться игрофикации в силу, во-первых, уже упомянутой сопряженности игры и образования, во-вторых, благодаря тому, что игры по своей сущности могут укреплять социальные связи и способствовать

взаимодействию. 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 непосредственном применении игр в качестве вспомогательного образовательного материала. Этому способствует появление т.н. *serious games* – подробных симуляторов, с помощью которых можно обучать определенным навыкам. 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. Реализуется эта возможность через процедурную риторику – убеждение человека с помощью игровых механик. 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».

Применение видеоигровых механик и видеоигр в образовании несет с собой ряд проблем, среди которых можно выделить следующие: технические, вспомогательность игры как вида деятельности, упрощенность и модельность видеоигрового пространства аддиктивные риски, вызываемые видеоиграми.

В параграфе **«Виртуальная игрофикация социального бытия человека»** анализируются основные тенденции и риски онтологизации «человека играющего» в социальном бытии как отражении виртуальной игрофикации. Виртуальная игрофикация оказывает влияние на социальность и экзистенциальность самого человека, усиливая и резонируя с общим социально-экономическим развитием социальной реальности, и порождая

новый тип идентичности – человек играющий. «Человек играющий» – это социально-антропологический тип, атрибутами бытия которого являются игровое восприятие и игровое поведение (реализующееся через геймплей) в экзистенциальном, виртуальном и социальном типах реальности. Мы также выделяем два аспекта человека играющего: социальный, раскрываемый через понимание этого термина как идентичности, а также как субкультуры геймеров; экзистенциальный, понимаемый как принятие игры в качестве определенной жизненной стратегией. Социально-культурные факторы формирования человека играющего определяют социокультурную форму его бытия как геймера – человека, увлеченного компьютерными играми. 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. Человек играющий становится в современном мире экзистенциальной стратегией, которую человек принимает, находясь в мире, с одной стороны, отчужденности человека от человека и человека от самого себя, с другой стороны, требующем полной включенности во все происходящие в нем процессы. Таким образом, виртуальная игрофикация влияет и на поведение человека в социуме, что можно проследить как с положительных, так и с отрицательных сторон. 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 состоит 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. Возможности видеоигр, 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.

В **Заключении** подведены итоги диссертационного исследования, обобщены достигнутые результаты, сформулированы выводы и определены возможные перспективы дальнейших разработок по данной тематике.

**Основные положения диссертационного исследования отражены  
в следующих публикациях:**

**Статьи в научных журналах, рекомендованных ВАК РФ**

1. Храпов С.А., Бибарсов Д.А. «Человек играющий» как социокультурная модальность «человека техногенного» // Вестник Калмыцкого университета. – 2020. – № 1 (45). – С. 114-120. (0,8 п.л., авт.вкл. 0,5 п.л.)
2. Бибарсов Д.А. Игрофикация в условиях цифрового образования: перспективы и риски // Вестник Калмыцкого университета. – 2020. – № 3 (47). – С. 122-130. (1,0 п.л.)
3. Бибарсов Д.А. Проблема социальной реальности в зарубежной философии XIX века // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Философия. – 2021. – № 2 (40). – С. 128-133. (0,6 п.л.)

4. Бибарсов Д.А. Виртуальная игрофикация экономической сферы современного общества // Каспийский регион: политика, экономика, культура. – 2023. – № 1. (0,6 п.л.)

5. Бибарсов Д.А. Теоретико-методологические проблемы исследования виртуальной игрофикации социальной реальности // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Философия. – 2023. – №4. (0,9 п.л.)

#### **Публикации в других изданиях:**

6. Khrapov S.A., Baeva L.V., Grigorev A.V., Bibarsov D.A. Virtual gamification and problems of students' social interaction // Galactica Media: Journal of Media Studies. – 2022. – Т. 4. № 3. – С. 237-248. (1,3 п.л., авт.вкл. 0,4 п.л.)

7. Храпов С.А., Лопатинская Т.Д., Бибарсов Д.А. Проблемы информационного кризиса социокультурной идентичности и переживания экзистенциального опыта в компьютерных играх (на примере The Stanley Parable и Antichamber) // Юридический мир. – 2019. – № 9. – С. 59-65. (0,6 п.л., авт.вкл. 0,2 п.л.)

8. Бибарсов Д.А. Применение исторических стратегических компьютерных игр в условиях цифровизации образования // В сборнике: Астраханские Петровские чтения. Материалы IV Международной научной конференции. / Ответственный редактор и составитель: Е.Г. Тимофеева, А.О. Тюрин. – 2020. – С. 140-143. (0,4 п.л.)

9. Бибарсов Д.А. «Человек играющий» и «человек техногенный»: социокультурная характеристика и проблема сопряженности // В книге: Социальные процессы в современном российском обществе: проблемы и перспективы: Материалы IV Всероссийской научной конференции с международным участием / Отв. редактор О.Б. Истомина. – Иркутск, 2020. – С. 332-338. (0,8 п.л.)

10. Храпов С.А., Бибарсов Д.А. Трансформация социальной реальности в условиях цифровой цивилизации // В сборнике: Актуальные вопросы гуманитарных и общественных наук 2020: Сборник научных трудов



II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – СПб., 2020. – С. 56-62. (0,4 п.л., авт.вкл. 0,2 п.л.)

11. Храпов С.А., Бибарсов Д.А. Цифровые игрофикационные методики как инструмент профилактики утраты мотивации к обучению и социализации // В сборнике: Информатизация образования и методика электронного обучения: цифровые технологии в образовании: Материалы V Международной научной конференции: в 2-х частях / Под общей редакцией М.В. Носкова. – Красноярск, 2021. – С. 696-700. (0,4 п.л., авт.вкл. 0,3 п.л.)

12. Бибарсов Д.А. Ценностный аспект игрофикации образования // В сборнике: Устойчивое развитие, открытое мышление и цифровые трансформации: Сборник материалов Всероссийской конференции с международным участием. – Астрахань, 2022. – С. 106-113. (0,5 п.л.)

13. Храпов С.А., Бибарсов Д.А. Технологии видеоигр в процессе цифрового обучения и социализации обучающихся // В сборнике: Информатизация образования и методика электронного обучения: цифровые технологии в образовании. материалы VI Международной научной конференции: в трех частях. – Красноярск, 2022. – С. 355-359. (0,4 п.л., авт.вкл. 0,2 п.л.)

14. Бибарсов Д.А. Виртуальное пространство игры и проблемы безопасности // В сборнике: Проблемы геополитической и социокультурной безопасности Прикаспия: Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием / Под редакцией Е.В. Хлыщевой [и др.]. – Астрахань, 2022. – С. 216-221. (0,6 п.л.)

15. Бибарсов Д.А. Социально-экономические аспекты онтологизации «человека играющего» в виртуальной социальной реальности: проблемы безопасности // В сборнике: Материалы Международной конференции «Проблемы комплексной безопасности Каспийского макрорегиона». – Астрахань, 2023. – С. 11-17. (0,8 п.л.)