

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ ИГРОФИКАЦИИ СОЦИАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Д. А. Бибарсов

Астраханский государственный университет имени В. Н. Татищева

Поступила в редакцию 1 ноября 2023 г.

Аннотация: в статье анализируются методологические проблемы исследования виртуальной игрофикации социальной реальности. Автор выделяет вопросы соотношения понятий «виртуальность» и «реальность», сложности и многозначности игры как понятия и явления, онтологизации виртуальной реальности в современном обществе. Обозначено место данных проблем, а также дан их подробный социально-философский анализ. Автор обращает внимание на понятие «виртуальность», носящее многозначный характер, обозначает роль и место игр вообще и видеоигр в частности в человеческой культуре, а также на конкретных примерах рассматривает виртуальную игрофикацию как экспликацию игровых механик в социальную реальность.

Ключевые слова: виртуальность, виртуальная игрофикация, философия видеоигр, социальная философия, социальная реальность.

Abstract: the article analyzes the methodological problems of the study of virtual gamification of social reality. The author highlights such problems as the correlation of the concepts of «virtuality» and «reality», the complexity and ambiguity of the game as a concept and phenomenon, the problem of ontologization of virtual reality in modern society. The author identifies the place of these problems, and also gives their detailed socio-philosophical analysis. The author draws attention to the concept of «virtuality», which has a multi-valued character; designates the role and place of games in general and video games in particular in human culture, and also considers virtual gamification as an explication of game mechanics into social reality using concrete examples.

Key words: virtuality, virtual gamification, philosophy of video games, social philosophy, social reality.

Современное развитие информационных технологий создает необходимость философского их осмысления, однако социальные философы сталкиваются со сложностью, вызванной междисциплинарностью объекта исследования. Современному исследователю необходимо обладать не только социально-философской методологией, но и понимать сущность технологических трансформаций общества [1]. При исследовании виртуальной игрофикации социальной реальности можно обнаружить и выделить следующие методологические сложности.

Соотношение Реального и Виртуального

Первая проблема связана со сложностью дефиниции понятий «виртуальность» и «виртуальная реальность». 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 выявления, существующего в рамках социальной реальности, и соотнести эти характери-

стики с феноменом видеоигр. Сложность здесь обнаруживается в двойственности значения понятия «виртуальное» – информационно-технологическом и философско-онтологическом. С информационно-технологической стороны термин «виртуальная реальность» был предложен исследователем Дж. Ланье, принявшем участие в разработке программного интерфейса, с помощью которого к такой реальности одновременно смогли подключиться несколько человек. Дж. Ланье выделяет техническую природу как основу виртуальной реальности, для него это «реальность визуальных образов, генерируемая исключительно компьютерной техникой» [2]. Такой подход, который ставит во главу угла техногенный характер виртуальной реальности, на наш взгляд, упрощает проблему исследования этой реальности: возможность для генерации виртуального является более широкой, что находит отражение в сознании человека вообще.

Философско-онтологическая сторона выглядит куда сложнее. Можно выделить таких отечественных исследователей, как Л. В. Тягунову и Н. А. Носова, а также философа С. Жижика, который разрабатывал

особое понимание виртуального в рамках параллаксной онтологии. Важно отметить, что, конечно, вопрос об онтологическом статусе виртуального проблематизировали куда более широкий круг исследователей, однако в рамках работы мы отметим указанных выше. С точки зрения Л. В. Тягуновой, которая рассматривает категорию виртуального через социальную реальность, можно определить ее как тотальную и универсальную характеристику социума: так, виртуальность 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» [3]. Таким образом, ею делается вывод о том, что культура целиком может рассматриваться в качестве виртуальной реальности. 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 полноценная реальность. Разделяя идею «многоуровневой реальности» в вопросе онтологического статуса, Н. А. Носов заключает, что, несмотря на порожденность виртуального реальным, их тождественность очевидна: «Совокупность виртуальных объектов относительно порождающей реальности и образует виртуальную реальность» [4]. 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 с моментом 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 длится [5].

Особым взглядом на Виртуальное является параллаксная онтология С. Жижки, основанная на идеях К. Маркса, Г. Гегеля, Ж. Лакана. Центральной для всех его рассуждений является идея разрыва, который формирует параллаксное видение, которое обеспечивает изменение положения предмета вследствие изменения взгляда наблюдателя [6]. 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 – одним из таких разрывов и является разделение виртуальное/реальное. В работе «Реальность Виртуального» С. Жижек 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. Это, если хотите, особый эффект реального. И именно здесь лежит настоящая проблема» [7].

Такая онтологическая модель описывает и бытийственное состояние субъекта, находящегося и в реальном, и виртуальном мирах. Раздвоение либо расщепление личности – это не размежевание двух-трех сущностей, содержаний, а отделение сущности от ничто, идентификационного признака от пустоты [8]. Современный человек обнаруживает присутствие экрана, через который он общается с окружающей действительностью, что подтверждает наличие изначально в структуре субъекта находится фундаментальной виртуальности. С. Жижек подчеркивает симулятивный характер виртуального мира, утверждая, что это «обобщение процедуры введения продукта, лишённого собственной сущности. Так же, например, как кофе без кофеина, есть запах и вкус, но это не кофе, иными словами, реальность переживается как реальность, но таковой не является» [9]. При этом размывание реальности происходит не только в виртуальном мире, но и на более элементарном уровне – благодаря усилению «гиперреализма» образов, которыми общество обеспечивают СМИ.

Таким образом, виртуальной реальностью мы можем считать не только технически порожденное пространство внутри компьютера, но также и социальное пространство, порожденное как социальными отношениями, так и культурными кодами. Виртуальная реальность является абстрактной моделью, символическим выражением воображаемого порядка социальной реальности, которая, в свою очередь, порождена общественно-экономическим развитием. Виртуальная реальность при этом обладает собственным пространством-временем и вступает в обратное взаимодействие с социальной реальностью. На наш взгляд, можно выделить следующие черты виртуальности: 1) порожденность; 2) автономность; 3) интерактивность; 4) симулятивность; 5) коммуникативность. Виртуальная реальность, в силу своей абстрагированности и симулятивности, смыкается здесь с понятием игры, о котором речь пойдет дальше.

Понятия «Игра», «Видеоигра», степень их соотносительности

Следующая проблема связана с явлением игры. Игра – многогранное, сложное философско-культур-

ное понятие, однако мы можем установить ряд общих признаков: игра – это 1) всегда деятельность; 2) не имеющая результата (однако не являющаяся бесполезной); 3) свободная, при одновременно существующих строгих правилах; 4) обладающая пространственно-временными характеристиками; 5) имеющая специальные игровые средства. Наиболее многосторонний анализ игры возможен, на наш взгляд, с позиций философско-культурного подхода, который раскрывается в работах Й. Хейзинги, Р. Кайуа, О. Финка, исследование Й. Хейзинги при этом является определяющим общие мотивы данного подхода. Для Хейзинги игра -- «необходимый способ социальной жизни, то, что поддерживает идеал, в свою очередь определяющий духовную культуру эпохи» [10]. Иными словами, игра – это естественное поведение индивидов, способ организации человеческой деятельности. С точки зрения Й. Хейзинги, под игрой мы можем понимать такую ненастоящую, свободную деятельность, которая не связана с практическими результатами или не ставит перед собой материальной цели. Игра обладает строгими правилами и особым пространством-временем, которые выражают ее законченность и отстраненность во времени и пространстве. Дадим подробную характеристику некоторым из выделенных им признаков, наиболее важным для текущего анализа.

Прежде всего, стоит остановиться на таком признаке игры, как ее инореальность – «игра не есть обыденная, настоящая жизнь» [там же]. Человек, играя в игру, отстраняется от одной реальности и строит вокруг себя новую, которая разительно отличается от его реальности. Причем в этой новой реальности он мог как заниматься чем-то отличным от своей привычной деятельности, так и моделировать ее [11].

Однако игра не подменяет собой реальность, вопреки обычным представлениям, а как бы «надставляет» над обычной действительностью реальность иного порядка, инореальность. Иной не менее важный признак игр – ее свобода: «игра свободна, она есть свобода» [10]. 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. 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, однако, как только человек заключает себя в игровую инореальность, он обязан подчиняться строгим правилам самой игры.

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 от того считается чем-то легкомысленным» [12]. Исследователь отмечает, что любая игра – явление социальное и без зрителей быстро наскучит играющему, таким образом, 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: 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» [там же]. Таким образом, Кайуа, дополняя уже существовавшие концепции, показал, что игра выступает как средство формирования социальных институтов, но и для их преодоления и разрушения.

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» [13]. 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» [там же]. За счет особой темпоральности игра ценна состоянием со-бытия «здесь и сейчас», дает человеку возможность на время уйти от реальности и погрузиться в мир воображаемого, несущий человеку счастье и отдых, так как игра, отмечает Финк, не имеет цели, «ее цель и смысл в себе самой».

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 самое себя». Не имея полезности и целесообразности, игра, тем не менее, позволяет человеку погрузиться в инобытие, отвлекая его от рутины, без игры – и досуга – человеческое существование превратилось бы в почти животное выживание.

Подводя итог философско-культурному анализу игры, мы можем выделить следующие признаки игры как социально-культурного феномена: 1) добровольность; 2) внутренняя свобода при внешней ограни-

ченности 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 социальные привычки и рефлексы. 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.

Специфика понятия «игра» становится сложнее, когда речь идет о понятии «видеоигра», рассматриваемом в культурно-философском и информационно-технологическом аспектах. Сложность состоит в том, что видеоигры представляют не только игровую деятельность, реализуемую с помощью технических средств, но и 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?» [14]. Нарратологи, такие как 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 и, но с единым образом, а также связанный между собой гиперссылками. Таким образом, под видеоиграми нарратологи понимали еще один способ повествования, наряду с кино, литературой и театром. 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. Зубеком [15], 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 сюжет, музыки, графики играет более скромную роль. Другой подход – SSM, подходящий для анализа современных игр, в которых комбиниру-

ются 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 (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 отличаются от прочих игр тем, что объединяют в себе интерактивность (взаимодействие между игроками по правилам) с нарративностью, свойственной другим текстам (кино, театр, проч.). Продолжая этот анализ, российский исследователь видеоигр Александр Ветушинский в работе «Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре» показывает историю и генеалогию развития видеоигр в связи с историей игр вообще. Исходя из теории медиа, согласно которой медиатехнологии являются главными субъектами истории [16], А. Ветушинский сравнивает технологические сдвиги в медиа с технологическими сдвигами в играх и выдвигает такие этапы: телесные игры, аналоговые игры, видеоигры. Переход к видеоиграм сопряжен, как мы уже написали выше, с удвоением удвоения идентичности игрока: игрок теперь не только отстранен от игрового пространства, но и от своей аватары в нем. Игрок в видеоигре 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. Как мы уже говорили выше, основная функция игр вообще – моделирование социальной инореальности – усиливается в видеоиграх. Это происходит за счет геймплея – компонента игры, отвечающего за взаимодействие игры и игрока [17]. Основа геймплея – правило, выступающее в качестве необходимого ограничения, установленного предела возможных действий. Изучая механики игры, выстраивая определенные тактики и стратегии, игрок получает в качестве воз-

награждения победу в игре или высокое положение в рейтинговой таблице. Виртуальное пространство также обладает особым пространством-временем, которое формируется посредством сочетания графики и звука, игровой механики, сеттинга. Сеттинг – «это смысловое поле медиапродукта. Некий набор правил и установок, свойственных миру, моделируемому контентом» [18]. 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.

Подводя 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 и формируют виртуальную игрофикацию современного социума.

Виртуальная игрофикация как процесс

Осмыслив две методологические проблемы, связанные с понятиями «виртуальное» и «видеоигра», мы можем перейти теперь к проблематике игрофикации. Методологическая сложность здесь проявляется в том, что, создавая виртуальную инореальность, видеоигры отражают социальную реальность, моделируя ее в упрощенном, абстрактном виде. Однако в современном мире наблюдается обратный процесс, когда различные игровые механики эксплицируются в социальную реальность, что происходит благодаря их эффективности и простоте. Идея этого была сфор-

мулирована исследователем С. Детерингом в 2011 г. в работе «From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”», который определил игрофикацию как «проникновение игровых элементов в неигровую среду» [19]. Капп дополняет понимание игрофикации, отмечая использование «игровых механик, эстетик, а также игрового мышления для увлечения людей, мотивации к действию, улучшения образования и решения проблем» [20] Кевин Вербах и Дэн Хантер дают такое определение: «игрофикация – использование игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте» [21]. Сеаборн и Фелс отмечают непосредственную роль игровой системы – получение опыта: «Игрофикация – преднамеренное использование игровых элементов для создания игрового опыта неигровых задач и контекстов» [22]. 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 – отдельные инструменты, на основе которых строится система игрофикации; Вербах и Хантер выделяют такие: достижения, аватары, бейджи (значки), коллекционирование, подарки, рейтинги лидеров, уровни, профиль, команды, товары. Отдельно друг от друга эти элементы ничего не дают, поэтому должны быть скреплены механиками, к которым исследователи относят задания, шанс, соревнование, обратная связь, накопление ресурсов, вознаграждения, сделки, ходы, состояние победы. Игровые механики и элементы реализуются в неигровом контексте – т.е. в любой деятельности, которая не относится к игровой, имеет некоторые внешние цели и результаты. Такое взаимодействие реализуется через различные игрофикационные модели, которые отражают три основных аспекта построения игрофицированных систем: 1) механический – использование определенных наборов механик (PBL-модель); 2) целеполагающий – формирование конкретных, простых и понятных целей (модель Вербаха-Хантера [21]); 3) мотивационно-психологический – создание внешней или внутренней мотивации для участия в игре (Октализ Ю-Кай Чоу [23]).

В качестве конкретных примеров виртуальной игрофикации социальной реальности можно выделить два наиболее ярких и известных – в науке и менеджменте. Самым ярким примером использования геймификации в науке является игра Foldit (2008) [24], пример которой до сих пор считается наиболее удачным. Игра была разработана биологами и исследователями-медиками из Стэнфордского университета с целью понять механизм фолдинга – сворачивания белка. Foldit представляла собой симуляцию сворачивания белка, которую можно было загрузить на

компьютер: программа получала доступ к вычислительным мощностям ПК, а игроки получали анимацию симуляции фолдинга белка. Таким образом? Стэнфордский институт распределял данные, для анализа которых ушло бы большое количество времени, среди энтузиастов-геймеров со всего мира, откликнувшихся на просьбу помощи. В течение шести месяцев геймерам удалось обработать колоссальный объем данных. Другим ярким примером является виртуальная игрофикация экономической сферы, базирующаяся на «поиске экономической эффективности» и «потребительском сознании» [25]. В частности, особо стоит выделить проект Investigate Your MP's Expenses. Это проект, который разработала газета The Guardian в 2009 г. Газете предоставили отчеты о собственных расходах члены английского парламента, целью газеты стало составить список чрезмерных трат, однако у редакции не было таких человеческих ресурсов, и тогда они обратились к краудсорсингу – привлечению большой группы людей для решения проблемы. The Guardian создали игру «Изучи расходы своего ЧП», суть которого заключалась в поиске и анализе документов и расходах, указанных в них, и дальнейшей загрузке данных на сайт. Всего через три дня свыше 20 тысячи игроков изучили более 170 тысяч документов. Успех объяснялся эмоциональным переживанием от успешно завершённой игры, а также наличием явного результата действий – игроки взаимодействовали с множеством различных кнопок на сайте, которые сразу же выдавали запрашиваемую информацию.

Таким образом, мы можем видеть, что 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. Игофикация используется для мотивирования людей к определенному социальному 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 социального 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. Как следствие, человек, участвуя в игре, смещает мотивационный фокус на саму деятельность, удовольствие от которой становится результатом и эквивалентом. 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. В условиях геймификации проблема заключается в том, что с рабочим, во-первых, вообще никакого официального договора не заключается, всё происходит исключительно в рамках добровольной игры, а во-вторых, единственная форма вознаграждения рабочего – это удовольствие, которое он получает от игры. Однако об этих проявлениях мы поговорим позже, при рассмотрении игрофикации образования и экономики.

Еще один аспект экспликации игровых механизмов в социальную реальность – бытие человека как основного субъекта социальной реальности. Видеоигра, как мы уже сказали становится в современном мире своеобразным способом моделирования окружающей действительности, социокультурных взаимодействий. Видеоигры обладают когнитивным эффектом и позволяют приобретать новые знания, помогают в тренировке и оттачивании реакции, памяти, являются релаксирующим и компенсаторным средством [18]. Кроме этого, видеоигры в силу своей виртуальности и обратимости решений позволяют человеку прожить несколько жизней подряд, посетить различные места и эпохи, как существовавшие, так и гипотетические. Жанровое и сеттинговое разнообразие игр позволяет человеку ощутить себя героем истории как фэнтэзи-мира, так и научно-фантастического, 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, как говорилось выше, 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.

Игре как феномену свойственны упрощенное восприятие реальности и развлекательный характер. Беря 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» [11]. Геймплей, таким образом, станет таким же содержанием жизни человека играющего, каким он является для видеоигры.

При исследовании виртуальной игрофикации социальной реальности мы выделили ряд основополагающих методологических проблем: 1) соотношение понятий «виртуальность» и «реальность», существующих в рамках виртуализации социальной реальности как таковой, сложность которой заключается в двойственном понимании виртуальности как реальности, созданной цифровыми средствами, так и реальности, разворачиваемой в межличностных и межгрупповых отношениях в социальной реальности; 2) сложность и многогранность определений «игры» вообще и «видеоигры» в частности, проблематизирующая многогранность понятия «игра», которое рассматривается как с культурно-философских, социально-философских, так и информационно-технических позиций; 3) понимание виртуальной игрофикации как экспликации игровых механик в социальную реальность и дальнейшей реакции социальной реальности на эти процессы, рассматриваемой через различные подходы к виртуальной игрофикации, а также проникновению игровых механик в различные сферы социальной реальности.

Решение данных проблем необходимо не только в теоретико-методологическом контексте, но и в условиях объективного социального бытия, с учетом рисков для современного социоантропогенеза.

ЛИТЕРАТУРА

1. Храпов С. А. Техногенные основания кризиса социокультурной идентичности / С. А. Храпов // Социальная политика и социология. – 2012. – № 1 (79). – С. 88–104.

2. Lanier J. You are not a Gadget : a Manifesto / J. Lanier. – N. Y., 2010.

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

4. Носов Н. А. Виртуальная реальность / Н. А. Носов // Вопросы философии. – 1999. – № 10.

5. Носов Н. А. Виртуальная психология / Н. А. Носов. – М. : Аграф, 2000. – 432 с.

6. Жижек С. Устройство разрыва. Параллаксное видение / С. Жижек. – М. : Европа, 2008. – 511 с.

7. Жижек С. Реальность виртуального : выступление 11 декабря 2003 г. в Лондоне / С. Жижек. – URL: http://www.youtube.com/watch?v=JKu_WUgyu3Y

8. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек // Искусство кино. № 2. Февраль 1998. – URL: <http://kinoart.ru/archive/1998/02/n2-article19>

9. Жижек С. Добро пожаловать в пустыню реального / С. Жижек. – М., 2002. – 159 с.

10. Хейзинга Й. Homo Ludens / Й. Хейзинга // Человек играющий : статья по истории культуры / пер. с нидерланд. и сост. Д. В. Сильвестрова. – 2-е изд., испр. – М., 2003 – 400 с.

11. Храпов С. А. «Человек играющий» как социокультурная модальность «человека техногенного» / С. А. Храпов, Д. А. Бибарсов // Вестник Калмыцкого университета. – 2020. – № 1. – С. 113–118.

12. Кайуа Р. Игры и люди : статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа ; сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. – М. : ОГИ, 2007. – 288 с.

13. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия / Е. Финк. – М. : Канон+, 2017. – 432 с.

14. Богост Ян. Бардак в видеоиграх / Ян Богост // Логос. – 2015. – № 1 (103).

15. Hunicke R. MDA : a formal approach to game design and game research / R. Hunicke, M. LeBlanc, R. Zubek // Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in game AI, Vol. 4. The AAAI Press, Menlo Park, C.A., 2004, July 25–26.

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

17. Rouse Richard. Game Design : Theory & Practice / Richard Rouse. – 2. – Los Rios Boulevard, Plano, Texas, USA : Wordware Publishing, 2004. – 698 p.

18. Сидоренко М. Г. Тенденции смыслообразования в современном медиаконтенте: обратный эффект Люцифера / М. Г. Сидоренко // Педагогика и психология образования. – 2012. – № 4. – С. 84–93.

19. Deterding S. From game design elements to gamification : Defining gamification / S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke // Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference on envisioning future media environments. – 2011. – MindTrek'11. – P. 9–15.

20. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction fieldbook : Ideas into practice / K. M. Kapp, L. Blair, R. Mesch. – Wiley, 2014.

21. *Вербак К.* Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербак, Д. Хантер. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 206 с.

22. *Seaborn K.* Gamification in theory and action / K. Seaborn, D. I. Fels // A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*. – 2015. – 74. – P. 14–31.

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

23. *Chou Y.-K.* Octalysis complete Gamification framework [Electronic resource] / Y.-K. Chou. – 2013. – URL: <http://yukaichou.com/gamificationexamples/octalysis-complete-gamification-framework/>

25. *Храпов С. А.* Антропологический фактор становления потребительской направленности общественного сознания современной России / С. А. Храпов // *Вестник Волгоград. гос. ун-та. Серия 7: Философия. Социология и социальные технологии*. – 2009. – № 1 (9). – С. 52–57.

Астраханский государственный университет имени В. Н. Татищева

Бибарсов Д. А., ассистент кафедры философии, культурологии и теологии

E-mail: www.legion95@mail.ru

*Astrakhan State University named after V. N. Tatischev
Bibarsov D. A., Assistant of the Department of Philosophy, Cultural Studies and Theology*

E-mail: www.legion95@mail.ru