

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по научной работе и
цифровому развитию ФГБОУ ВО
«Саратовский национальный
исследовательский государственный
университет имени Н.Г. Чернышевского»
доктор физико-математических наук,
профессор Короновский Алексей
Александрович

« 27 » сентября 2025 г.

ОТЗЫВ ВЕДУЩЕЙ ОРГАНИЗАЦИИ

ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского» о
диссертации Бибарсова Дмитрия Александровича на тему:
«Виртуальная игрофикация социальной реальности»,
представленной на соискание учёной степени кандидата философских
наук по специальности 5.7.7. Социальная и политическая философия

Актуальность избранной темы обоснована тем, что в современной социальной философии наблюдается повышенный интерес к анализу трансформаций, обусловленных масштабным распространением информационных технологий на социальную реальность. Данные технологические изменения оказывают существенное воздействие на все социальные сферы и институты, что диктует необходимость их системного социально-философского осмысления. Учитывая принципиальную новизну процессов информатизации, цифровизации, виртуализации возникает методологическая необходимость выработки нового концептуального языка социальной философии как для описания данных трансформаций социального бытия, так и для исследования новых форм социальной реальности.

В этих условиях виртуальная игрофикация представляет особой интерес для современного социально-философского познания, поскольку прогрессивное развитие индустрии видеоигр сопровождается проникновением игровых механик в различные сферы социальной реальности. Диссертант рассматривает игру в исторической перспективе не только как специфический вид деятельности, ориентированный на рекреацию, но и как средство познания окружающей действительности, инструмент культурного воспроизводства и механизм социальной адаптации индивида. В данном концептуальном контексте видеоигры, благодаря присущей им интерактивности и визуальной выразительности, формируют внутри себя инореальность, разворачивающуюся перед пользователем и выступающую в качестве своего рода «второй», виртуальной реальности. В связи с этим, возникают актуальные вопросы о взаимосвязи и взаимодействии между социальной и виртуальной реальностями, использовании

виртуальной игрофикации в различных сферах обществах и социальных институтах, а также ее влиянии на экзистенциальные трансформации социального бытия человека.

Степень обоснованности и достоверности полученных результатов обосновывается использованием широкого круга источников по теме исследований, как отечественных, так и зарубежных, с опорой как на классических авторов, так и на современных исследователей. Диссертант опирается также на практические примеры внедрения игрофикационных методик, адекватно их анализирует, выделяет положительные и отрицательные аспекты.

Основное содержание работы и научная новизна. 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.

В первой главе «**Теоретико-методологические проблемы исследования виртуальной игрофикации социальной реальности**» диссертант раскрывает методологические проблемы исследования виртуальной игрофикации социальной реальности. Он показывает, что 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 (С. 18). В XX веке появляется традиция, связанная с антропологическим и лингвистическим поворотами в философии, в рамках которой можно выделить экзистенциальные, постмодернистские и структуралистские подходы. Автор утверждает, что 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. Кроме того, им выдвигается рабочая дефиниция социальной реальности, которая определена как тип реальности, формирующейся в процессе общественно-антропологического развития, содержащий социальные институты, социальные процессы, социальные субъекты (С. 32). Бытие социальной реальности диссертант последовательно раскрывает в технологической, экономической, политической, правовой, культурной, социальной сферах, пронизанных дискурсивными практиками.

Далее автор обращается к сложности и многогранности определений «игры» вообще и «видеоигры» в частности. Игра как вид деятельности существует с человеком с древнейших времен, сам термин является крайне многогранным (С. 49). Исследование игры с помощью культурно-философского подхода (Й. Хейзинга, Р. Кайуа, О. Финк, Х.-Г. Гадамер) позволило выделить следующие признаки игры (С. 51) 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. На их основе диссертант доказывает, что видеоигра объединяет в себе интерактивность предыдущих игр (вместе с другими признаками) и нарративность иных видов искусства, являясь интегративным культурно-техническим феноменом. Эта специфика игры кладется им в фундамент виртуальной абстракции 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 (С. 77). В качестве сущностных свойств видеоигр диссертант выделяет: 1) экранную виртуальность; 2) наличие геймплея как особой совокупности механик, эстетик и систем; 3) нарративность; 4) интерактивность. Видеоигры, таким образом, трактуются как непосредственный участник формирования виртуальной игрофикации современного социума, во-первых, как объект медиа (С. 78), отражающий социальную реальность, во-вторых, за счет встраивания игровых механик в поведение и принятие решений человека.

Далее автор обосновывает существование процесса виртуальной игрофикации социальной реальности (С. 80), доказывая, что игрофикация используется для мотивирования людей к определенному поведению, подобно самим играм, делающим человека свободным, но ограниченным некоторой системой правил, которая поощряет «правильное» поведение. На этом основании диссертант выделяет три 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 (С. 88). Автор определяет виртуальную игрофикацию как процесс внедрения игровых механик и игровых продуктов в цифровые виртуальные среды, обнаруживаемые в социальной реальности как сервисы (С. 95).

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. Д.А. Бибарсов рассматривает влияние виртуальной игрофикации на такие экономические институты, как производство и потребление, выделяет три точки соприкосновения игры и потребления: симуляционность потребления, сосредоточенность на пространстве и «выпадение» из времени, статусность потребления (С. 171). Раскрывается роль виртуальной игрофикации в обеспечении эффективности способов повышения мотивации к производству посредством краудсорсинга, а также PBL-механик, применяемых в крупных капиталистических компаниях (Microsoft, Amazon, Сбербанк). Тезис о том, что сложные задачи могут

быть быстро реализованы, если их перевести в игровой формат, доказываются примерами краудсорсинга в играх Ingress, Investigate your MP's Expenses.

Отдельного внимания заслуживает авторский анализ воздействия виртуальной игрофикации на трансформационные процессы в рамках образования, на основании которого делается вывод о том, что в современном образовании игра приобретает все большую значимость, появляются совершенно новые явления, такие как «эдыютеймент», «серьезные игры», «игры для обучения», «обучение, основанное на игре» (С. 137). Автор выделяет три тесно связанных аспекта процесса игрофикации образования: социализирующий, мотивационный, дидактический.

Диссертант обращается также к экзистенциальному анализу человека играющего в условиях виртуальной игрофикации социальной реальности. 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 (С. 198). Диссертант переопределяет концептуальную конструкцию «человек играющий», раскрывая ее содержание как социально-антропологический тип, атрибутами бытия которого являются игровое восприятие и игровое поведение (реализующееся через геймплей) в экзистенциальном, виртуальном и социальном типах реальности. В этом содержании выделяются два аспекта: социальный, раскрываемый через понимание этого термина как идентичности, а также как субкультуры геймеров (С. 209); экзистенциальный, понимаемый как принятие игры в качестве определенной жизненной стратегией (С. 213). Вызывает интерес авторская концептуализация положительной стороны игрового поведения, состоящая 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 сводится к тому, 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 (С. 214).

Диссертация Д.А. Бибарсова содержит новый взгляд на социально-философское исследование виртуальной игрофикации как феномена и процесса. Соискателем определены сущностные характеристики и риски 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.

Д.А. Бибарсов не только исходит из диалектической связи социальной реальности и виртуальной реальности, но и определяет основные тенденции виртуальной игрофикации социальной реальности как процесса. Исследование

соискателя включают решение конкретных вопросов трансформации современной социальной реальности под влиянием цифровых (виртуальных факторов), в частности им установлена специфика влияния виртуальной игрофикации на экономическую сферу общества и такие ее институты, как производство и потребление, кроме этого большое внимание автора уделено проблеме виртуальной игрофикации образования как социального института, отмечены сложности реализации игрофикационных методик в образовательном процессе.

Значимым аспектом диссертации Д.А. Бибарсова является социально-антропологический подход в контексте определения специфики бытия человека в условиях виртуализации социальной реальности. Им определены 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.

Теоретическая и практическая значимость. Диссертационное исследование Д.А. Бибарсова обладает существенными признаками теоретической и практической значимости. В современной социальной философии идет поиск методологических средств и формирование нового концептуального языка для описания процессов цифровизации (виртуализации) социальной реальности и определения модальностей бытия человека в этих условиях. Диссертанту удалось выдвинуть и обосновать ряд идей, решающих данные задачи. Практический характер данной диссертации раскрывается в концептуальном обосновании виртуальной игрофикации как интегрального процесса, происходящего как в непосредственно игровой реальности, так и в реальности социальной, что позволяет рассмотреть роль видеоигровых механик в трансформационных процессах не только социального, но и личного бытия человека. Представляют практический интерес идеи автора о виртуальной игрофикации в экономике, образовании, социальном бытии человека. Результаты диссертации Д.А. Бибарсова могут быть использованы при разработке и внедрении технологий виртуальной игрофикации в данных сферах.

Тем не менее, положительные стороны работы не отменяют следующих замечаний:

1. При концептуализации категорий «социальная реальность» и «виртуальная реальность» диссертант не использует ни классическую работу Д.В. Иванова «Виртуализация общества» (СПб., 2000), ни литературу по цифровому повороту в digital&media studies, игнорирует существование в литературе категории «цифровая реальность».

2. Вызывает вопросы однозначное обращение автора к категории «виртуальная реальность», хотя большинство игр, к которым автор апеллирует как к примерам, отнюдь не относятся к категории VR.

3. В тексте не аргументируются, почему «сервисы» относятся к «виртуальным средам», хотя большинство современных сервисов реализуются как мобильные приложения и представляют собой версии дополненной реальности.

4. Вызывает серьезные сомнения новизна, оригинальность и целесообразность авторской интерпретации концепта «человек играющий» – в научной литературе таковые встречаются регулярно, закрепления и поддержки не находят.

Автореферат и публикации полностью отражают содержание диссертации.

Таким образом, диссертация Бибарсова Д.А. **«Виртуальная игрофикация социальной реальности»**, представленная на соискание ученой степени кандидата философских наук по специальности 5.7.7. Социальная и политическая философия, является научной квалификационной работой, соответствующей требованиям пп. № 9-11, 13,14 «Положения о присуждении ученых степеней» от 24 сентября 2013 г. № 842 (в действующей редакции), а ее автор заслуживает присуждения искомой ученой степени кандидата философских наук по специальности 5.7.7. Социальная и политическая философия.

Отзыв подготовлен доктором философских наук, доцентом Тихоновой Софьей Владимировной (диссертация защищена по научной специальности 09.00.11 Социальная философия), профессором кафедры теоретической и социальной философии ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского».

Отзыв обсужден и утвержден на заседании кафедры теоретической и социальной философии ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского», протокол №8 от 20 января 2025 года

Заведующий кафедрой теоретической
и социальной философии
ФГБОУ ВО «Саратовский национальный
исследовательский государственный университет
имени Н.Г. Чернышевского»,
кандидат философских наук, доцент

 Сергей Александрович Данилов

Сведения о ведущей организации:

Полное наименование организации – Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского»

Сокращенное наименование: СГУ

Адрес: 410012, г. Саратов, ул. Астраханская, 83

Телефон: +7 (8452) 26 - 16 - 96

E-mail: rector@sgu.ru

Адрес сайта: <http://www.sgu.ru>

