

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ ДИССЕРТАЦИОННОГО СОВЕТА 72.2.007.05
НА БАЗЕ ГОСУДАРСТВЕННОГО АВТОНОМНОГО
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДА МОСКВЫ «МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» ДЕПАРТАМЕНТА
ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ ПО ДИССЕРТАЦИИ
НА СОИСКАНИЕ УЧЕНОЙ СТЕПЕНИ КАНДИДАТА НАУК**

аттестационное дело № _____

решение диссертационного совета 27 февраля 2025 г. №32

О присуждении **Бибарсову Дмитрию Александровичу**, гражданину Российской Федерации, ученой степени кандидата философских наук (философские науки).

Диссертация «Виртуальная игрофикация социальной реальности» по специальности 5.7.7. – социальная и политическая философия принята к защите 19 декабря 2024 г., протокол №31 диссертационным советом 72.2.007.05 на базе Государственного автономного образовательного учреждения высшего образования города Москвы «Московский городской педагогический университет» (Департамент образования города Москвы). Адрес: 129226, г. Москва, 2-й Сельскохозяйственный проезд, дом 4, корпус 1. Приказ Федеральной службы по надзору в сфере образования и науки (Рособрнадзор) № 2651-700 от 26.11.2010 г. «О совете по защите докторских и кандидатских диссертаций Д 850.007.11 при Московском городском педагогическом университете».

Соискатель **Бибарсов Дмитрий Александрович**, 1995 года рождения. В 2018 году **Бибарсов Д.А.** окончил Астраханский государственный университет (присвоена квалификация бакалавр педагогического

образования, программа «История и обществознание»). В 2020 году Бибарсов Д.А. окончил магистратуру Астраханского государственного университета (присвоена квалификация магистр, программа «Социальная философия»). В 2023 году соискатель окончил аспирантуру кафедры философии Астраханского государственного университета им. В.Н. Татищева. Профиль программы аспирантуры: 09.00.11. – социальная философия. В период подготовки диссертации и по настоящее время работает старшим преподавателем кафедры философии, культурологии и социологии ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет им. В.Н. Татищева». Общий научно-педагогический стаж 5 лет.

Диссертация выполнена на кафедре философии, культурологии и социологии Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Астраханский государственный университет имени В.Н. Татищева» (ведомственная принадлежность – Министерство науки и высшего образования Российской Федерации).

Научный руководитель – Храпов Сергей Александрович, доктор философских наук, доцент, почетный работник образования РФ, профессор кафедры философии, культурологии и социологии Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Астраханский государственный университет имени В.Н. Татищева».

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 (национально-исследовательский университет)». Оппоненты дали положительные отзывы на диссертацию.

Ведущая организация – Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Саратовский

национальный исследовательский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского» в своем положительном заключении, подготовленном доктором философских наук, профессором кафедры теоретической и социальной философии С.В. Тихоновой и утвержденным проректором по научной работе и цифровому развитию ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского», доктором физико-математических наук, профессором Короновским Алексеем Александровичем указала, что 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. № 9-14 «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.

Соискатель имеет 15 опубликованных научных работ по теме диссертационного исследования объемом 8 печатных листов, 6 из которых опубликованы в рецензируемых научных изданиях, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученых степеней доктора и кандидата наук.

Все публикации по теме исследования выполнены соискателем самостоятельно. В публикациях отражены основные положения диссертации, касающиеся содержания понятия «виртуальная игрофикация»; авторскую интерпретацию процесса виртуальной игрофикации; проявления и степень ее влияния на различные общественные сферы (экономика, образование, социальное бытие человека).

Недостоверные сведения об опубликованных соискателем ученой степени работах в диссертации отсутствуют.

Наиболее значимые публикации:

1. Храпов С.А., Бибарсов Д.А. «Человек играющий» как социокультурная модальность «человека техногенного» // Вестник Калмыцкого университета. 2020. № 1 (45). С. 114-120. (0,8/0,5 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 общества // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2023. №1(74). С. 128-133. (0,6 п.л.)
5. Бибарсов Д.А. Теоретико-методологические проблемы исследования виртуальной игрофикации социальной реальности // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Философия. 2023. №4. С. 18-25. (0,9 п.л.)
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. (1,3/0,4 п.л.)

На автореферат диссертации поступило 4 положительных отзыва:

1. Крючковой С.Е., доктора философских наук, профессора, профессора кафедры гуманитарных наук Федерального государственного образовательного бюджетного учреждения высшего образования «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации» (Москва), в котором отмечается, что автором было проведено фундаментальное исследование, обладающее высокой практической значимостью, поскольку предлагает всестороннее изучение виртуальной игрофикации. Автор отзыва подчеркивает, что в диссертации не только рассматривается концепция игрофикации, но и освещаются

методологические трудности, возникающие при исследовании этого непростого явления. Крючкова С.Е. высказала замечание, что неправомерно рассматривать феномен виртуальности как технологически обусловленный, с ее точки зрения, он требует более глубокого философского осмысления онтологического статуса виртуального, его соотношения с реальностью, а также его потенциала для переосмысления самих категорий бытия. В отзыве сделан вывод о том, что автореферат отвечает всем требованиям, а его автор достоин присуждения искомой степени.

2. Меликова И.М., доктора философских наук, профессора, профессора кафедры современных аксиологических проблем и религиозной мысли Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российский государственный социальный университет» (Москва), в котором отмечается, что автор опирается на обширный теоретический и методологический арсенал, объединяя разнообразные социально-философские перспективы и инструменты, что свидетельствует о стремлении к междисциплинарности и интеграции философских, социологических и культурологических аспектов. В отзыве подчеркивается значимость экзистенциального анализа, связанного с существованием «человека играющего» как новой идентификационной модальности и рассмотрения тенденции погружения в виртуальность и отчуждения от реальности. В качестве замечания высказано мнение, что автор не уделяет достаточного внимания этической стороне виртуальной игрофикации, в связи с чем было предложено глубже исследовать проблемы конфиденциальности данных, манипуляции поведением пользователей и психологического влияния игровых механик на развитие личности. В отзыве сделан вывод о том, что автореферат отвечает всем требованиям, а его автор достоин присуждения искомой степени.

3. Митрошенкова О.А., доктора философских наук, профессора, профессора

кафедры ЮНЕСКО Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации» (Москва), в котором отмечается актуальность и ценность работы, обусловленная тем, что предлагается детальное изучение того, как виртуальная игрофикация проявляется в экономике (в сферах производства и потребления), образовании, а также влияет на социальную и экзистенциальную жизнь человека. Конкретные примеры и описание механизмов воздействия игровых механик делают исследование более понятным и доказательным. Ценным автор отзыва считает рассмотрение положительных и отрицательных сторон виртуальной игрофикации и в целом двойственности процесса. Отзыв без замечаний.

4. Тутова Л.А., доктора философских наук, профессора, заведующего кафедрой философии и методологии экономики Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова» (Москва), в котором отмечается, что научная новизна работы заключается в обосновании диалектической взаимосвязи между понятиями «виртуальная реальность» и «социальная реальность». Автор отзыва подчеркивает, что Бибарсов Д.А. аргументированно раскрывает значение виртуальной игрофикации для экономики, образования, социальной жизни и экзистенциальной сферы человека, одновременно выявляя как возможности, так и риски, сопряженные с применением игровых методов. Отзыв без замечаний.

Все отзывы на автореферат диссертации положительные. Во всех отзывах подчеркивается актуальность исследования, отмечаются новые научные данные, полученные автором, подтверждается достоверность и обоснованность результатов, теоретическая и практическая значимость работы. На вопросы, заданные в отзывах на автореферат, во время заседания диссертационного совета Д.А. Бибарсов дал исчерпывающие ответы.

Выбор официальных оппонентов и ведущей организации обосновывается компетентностью оппонентов в соответствующей отрасли науки и наличием у них публикаций по проблемам, затрагиваемым в диссертационном исследовании. Специалисты кафедры теоретической и социальной философии Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского» широко известны в области социальной философии, являются авторами научных публикаций о процессах цифровой трансформации культуры и общества и способны выявить научную и практическую значимость диссертации.

Диссертационный совет отмечает, что на основании выполненных соискателем исследований:

Актуальность и новизна исследования определяется постановкой проблемы и привлечением внимания к феномену виртуальной игрофикации социальной реальности – одним из ключевых элементов, формирующим современную повседневность. В исследовании всесторонне и аргументированно **выявлены** эссенциальные характеристики виртуальной игрофикации социальной реальности как процесса, определены его конструктивные элементы и риски. Понятия «виртуальная реальность» и «социальная реальность» **концептуализированы** как диалектически взаимосвязанные через деятельность человека. **Обоснован тезис** о статусе виртуальной реальности не только как технологически воспроизводимой, но и как онтологизированной во взаимодействии различных субъектов и групп социальной реальности. Виртуальная игрофикация **определена** как процесс внедрения игровых механик и игровых продуктов в цифровые виртуальные среды, обнаруживаемые в социальной реальности как сервисы. На конкретных примерах социальной практики современного техногенного общества **показано** влияние игровых механик и виртуальных игрофицированных сервисов на социальную реальность, в частности, на

экономику (в контексте производства и потребления), образование, и – что особенно важно – на социальное и экзистенциальное бытие человека.

В диссертации использованы следующие методы исследования: диалектико-материалистический подход, позволяющий рассматривать социальную реальность через призму определенных общественно-экономических отношений. Результатом такого анализа становится понимание виртуальной игрофикации как процесса, не только связанного с технологическим развитием, но и как продиктованного логикой позднего капитализма. Через обращение к таким исследователям, как К. Маркс, Ж. Бодрийяр, Ф. Джеймисон, Дж. Серл, становится возможным понимание диалектической взаимосвязи виртуальной реальности и социальной реальности. Не менее важным является обращение к семиотическому подходу, который позволяет понимать виртуальную реальность не только как технически онтологизированную, но и как континуум межгрупповых и межсубъектных отношений, проявляющихся через знаки и символы. Обращаясь к играм как к явлению, автор анализирует их с позиций культуро-философского подхода, который можно найти в работах Й. Хейзинги и Р. Кайуа, а также с экзистенциальных позиций О. Финка. Анализ видеоигр и виртуальной игрофикации невозможен без информационного подхода, который позволяет сосредоточиться на понимании видеоигр как информационно-технологического артефакта, анализ которого способствует более полному пониманию виртуальной игрофикации. Обращаясь к человеку как одновременно актору и субъекту процесса виртуальной игрофикации, автор использует экзистенциальный подход, позволяющий выделить глубокое как положительное, так и отрицательное влияние процесса виртуальной игрофикации на экзистенциальные стратегии и поиск современного человека.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что:

- его результаты **расширяют** теоретико-методологическое поле современного социально-философского знания о социальной динамике в условиях техногенной (цифровой) цивилизации;
- **обосновано положение** о существовании в условиях техногенного общества и позднего капитализма процесса виртуальной игрофикации социальной реальности и его проникновении в базовые социальные структуры;
- **представлен** целостный социально-философский анализ виртуальной игрофикации социальной реальности;
- **выявлены** специфические черты виртуальной игрофикации, такие как цифровая виртуальность и когнитивная симулятивность, сервисность, интерактивность, прибавочность, агональная социальность;
- **аргументирован тезис** о том, что видеоигра, являясь значимой частью современного спектра игр и логическим продолжением игры в рамках игровой культуры, обладает такими характеристиками как экранная виртуальность, нарративность, интерактивность и наличие геймплея как особой совокупности механик, эстетик и систем;
- на конкретных примерах **показана** роль виртуальной игрофикации в мотивации к производству (через виртуальные сервисы и краудсорсинг) и к потреблению (через симуляционный и игровой характер современного потребления), тем самым **выявлена** роль рассматриваемого феномена в экономической сфере;
- **показана** дидактическая, социализирующая, мотивационная значимость видеоигр и игрофикационных продуктов для образования на основании практики применения таких продуктов;
- **представлена идея** о «человеке играющем» как новой идентификационной социально-антропологической модальности, формирующейся под влиянием процесса виртуальной игрофикации социальной реальности;

- **установлено** влияние игровых механик на экзистенциальные стратегии современного человека, ищущего удовлетворения подлинно творческих, духовных потребностей в виртуальном мире игры, подчеркнут мощный творческий и социальный потенциал игр;
- **выявлены** риски внедрения механик виртуальной игрофикации, связанные с текущим социально-экономическим устройством общества, усиливающим отчуждение и потребительское поведение человека.

Значение полученных соискателем результатов исследования для практики обусловлено тем, что в исследовании были выявлены как положительные, так и отрицательные стороны виртуальной игрофикации социальной реальности. Соискателем определены 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 конкретных сферах социальной реальности: производстве, потреблении, образовании, социальном и экзистенциальном бытии человека.

Положения диссертации служат методологической и мировоззренческой основой для осмысления места видеоигр и игровых технологий в современном обществе, их роли в социальном и экзистенциальном поведении человека как актора и субъекта социальной реальности.

Работа является источником материалов для создания междисциплинарной модели виртуальной игрофикации, объединяющей знания из социальной философии, социологии и исследований в области видеоигр.

Материалы диссертации могут быть использованы в рамках курсов по философии, культурологии, философии информационного общества, истории философии для студентов, обучающихся по социально-гуманитарным и

философским специальностям в высших учебных заведениях, а также в сфере создания и потребления медиауслуг.

Результаты диссертационного исследования были внедрены в практику работы кафедры философии, культурологии и социологии ФГБОУ ВО «Астраханского государственного университета им В.Н. Татищева» при преподавании философских дисциплин, апробированы на международных научно-практических конференциях.

Личный вклад соискателя состоит в:

- в самостоятельном выборе, определении и обосновании включения в исследование круга наиболее важных объяснительных концепций и методологии;
- сравнительном анализе и описании основных подходов к пониманию виртуальной игрофикации;
- в разработке концептуального подхода, в рамках которого виртуальная игрофикация рассматривается как неотъемлемая часть как социального, так и экзистенциального бытия современного человека и общества;
- в выделении не только положительных сторон виртуальной игрофикации, но и рисков и проблем, которые несет внедрение игровых механик в неигровые среды;
- в апробации результатов исследования на научно-практических конференциях разного уровня, включении их в лекционные курсы;
- в подготовке и публикации статей по теме диссертации.

В ходе защиты были высказаны следующие критические замечания: некорректное использование терминов «механико-материалистическое понимание истории» и «материалистическая диалектика», отсутствие упоминаний и концептуального анализа теории М. Кастельса, невнимание к ценностному компоненту при исследовании

феномена виртуальной игрофикации, ориентация преимущественно на западную философскую традицию.

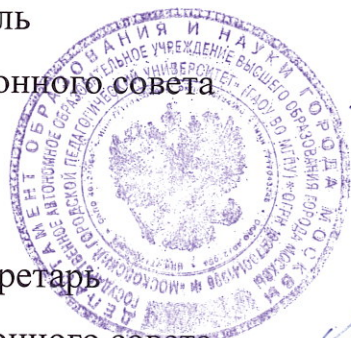
Соискатель Бибарсов Дмитрий Александрович обосновал свою позицию и ответил на задаваемые ему в ходе заседания вопросы.

На заседании 27 февраля 2025 г. диссертационный совет принял решение: за разработку теоретических положений, совокупность, которых можно квалифицировать как научное достижение, присудить Бибарсову Дмитрию Александровичу ученую степень кандидата философских наук по научной специальности: 5.7.7. – социальная и политическая философия (философские науки).

При проведении тайного голосования диссертационный совет в количестве 15 человек, из них 5 докторов наук по специальности рассматриваемой диссертации, участвовавших в заседании, из 21 человека, входящих в состав совета, дополнительно введены на разовую защиту 0 человек, проголосовали: за – 14, против – 1, недействительных бюллетеней нет.

Председатель

диссертационного совета



Жукоцкая Александра Васильевна

Ученый секретарь

диссертационного совета

Сахарова Мария Викторовна

Заключение оформлено 27 февраля 2025 г.