

Отзыв

официального оппонента, доктора философских наук, профессора **Бондаренко Тамары Алексеевны** на диссертацию **Новиковой Оксаны Николаевны «Игроизация бытия человека: концептуализация и социокультурные репрезентации»**, представленную на соискание ученой степени доктора философских наук по специальности 09. 00. 13- философская антропология, философия культуры (философские науки)

Актуальность и новизна. Актуальность темы диссертационного исследования не вызывает сомнений, поскольку важно осознать, какие изменения происходят в бытии человека, под влиянием каких факторов и каковы последствия этих изменений, проявляющиеся в поведенческих формах. Как отмечает диссертант, обосновывая актуальность своей темы, бытие человека в современной культуре интегрирует в себе характерные особенности информационного общества с его потребительской философией, массовым сознанием, проблемами глобализации и ценностями постмодерна, что в совокупности обостряет проблему идентичности человека, и одним из способов решения социокультурных и личных проблем становится конструирование собственной реальности, значительное место в котором занимает игра. Актуальным представляется осмысление антропологического смысла, социокультурного значения феномена игроизации человеческого бытия, что по мнению автора, представляет собой нерешенную научную проблему. И данная работа, несомненно, вносит свой вклад в понимание этого круга проблем.

Сильной стороной данной диссертации является всесторонняя и глубокая проработка текстов теоретических источников, что позволило автору на основе их анализа выработать своё видение проблемы. Диссертант демонстрирует знание современных методов исследования и методологических подходов, владеет ими и удачно сочетает для реализации поставленной цели. В частности исследование многозначности и многомерности проявлений игроизации бытия человека осуществляется в единстве философско-антропологического и социокультурного подходов, применяется аксиологический, герменевтический и элементы диалектического и системно-синергетического подходов.

Научно-теоретическая значимость авторской постановки проблемы видения тенденций и форм игроизации бытия человека через социокультурные репрезентации подтверждает теоретическую новизну исследования. Раскрываемое в диссертации антропологическое следствие виртуальной формы игроизации бытия человека – формирование нового типа

человека – Homo Mobiludens со всеми приведенными его характеристиками, также отличается новизной и является несомненной заслугой автора. Диссертантом разработана концепция игроизации бытия человека, в которой выявлены и описаны социокультурные формы её репрезентации как в историческом плане, так и специфика игроизации бытия человека в условиях антропологического сдвига в современной культуре. Также раскрыты современные антропологические и социокультурные следствия игроизации бытия человека.

Практическая значимость диссертации определяется введением в научный оборот концептуальных разработок игроизации человеческого бытия, что может служить исходным моментом дальнейших исследований как самого автора, так и других ученых, чей научный интерес связан с данной проблематикой. Материал данного исследования может быть использован специалистами в области культурологии, образования, психологии и др.

Цель и вытекающие из нее задачи сформулированы достаточно ясно и логично. Структура диссертации в целом способствует решению диссертантом поставленных задач. Положения, вынесенные на защиту, сформулированы достаточно четко, коррелируются с поставленными задачами, являются обоснованными и вытекают из содержания работы. В целом работа носит поисковый, творческий характер и отражает авторскую позицию в решении поставленных задач.

Диссертационное исследование состоит из введения, в котором автор всесторонне характеризует состояние и степень разработанности проблемы, выявляя её наиболее острые моменты и актуальность, определяет объект, предмет, цель и задачи исследования, обосновывает методологические подходы к решению поставленных задач. В работе четыре главы, заключение и библиографический список общим объемом 400 страниц.

Собственным методологическим и теоретическим основанием всего исследования выступает **первая глава «Игроизация как форма бытия человека в культуре»**, посвященная определению социокультурных форм игроизации бытия человека с опорой на философско-антропологическую и социокультурную трактовки игры в контексте исторических этапов развития культуры. Основательно проработаны вопросы о сущности, функциях, формах игры, её социокультурном значении.

Автор вводит базовое для своего исследования понятие «игроизация», которое видит как феномен расширенного способа присутствия человека в бытии через игровые практики в процессе их проникновения во все виды деятельности человека (с. 44). Такая трактовка оказалась продуктивной в

исследовательском плане, что позволило решить поставленные диссертантом задачи.

Были выявлены и описаны социокультурные репрезентации игроизации бытия человека: образно-метафорическая форма, соответствующая культуре Древнего мира; знаково-символическая форма игроизации бытия человека, проявляющаяся в культуре Средневековья; творческо-продуктивная форма игроизации бытия человека, характерная для культуры Возрождения и Нового времени. Для этого автор использовал междисциплинарный подход, привлекая серьезные исследования из области культурологии, психологии, этнографии, истории.

Во второй главе **«Игроизация бытия человека и конструирование идентичностей»** предлагается понимание игроизации бытия человека как способа конструирования собственной идентичности: персональной, гендерной, этнической и поколенной. Автор рассматривает конструирование идентичности как процесс самообнаружения, справедливо отмечая, что этот процесс имеет внутренний и внешний план, что он носит перманентный характер и не может быть завершенным по определению. Такая позиция подкрепляется описанием игровых практик в разные возрастные периоды с обнаружением их специфики и конкретизацией функций.

Показана роль игровых практик в формировании гендерных отношений. Сами гендерные роли в современном обществе лишаются автономного их прочтения и исполнения. Гендерный образ редуцирован и формализован, т.е. формирование гендерной идентичности также, как и в прошлом происходит под влиянием общих социокультурных установок. Здесь можно было указать на размывание именно этих установок. Гендерные различия в их социальном выражении утрачивают диаметральность, а игровые практики приводят к формированию универсального гендера, своего рода унисексуального. Это уже не новая, но набирающая значимость тенденция. В выводах по главе автор указывает на наличие такого явления, но и только.

Показано, что игровые практики русского этноса формировали типичные качества: коллективность мышления, общность в социальной жизни, воспитывалась инициатива, поощрялась готовность принять брошенный вызов, преодолеть себя, свои страхи и слабости, взаимовыручка и т.д. (с. 173). Отмечается, что современной культуре практика традиционного игрового взаимодействия подменена играми, пришедшими из глобального мира, что негативно сказывается на формировании этнокультурной идентичности русского этноса.

В этой же главе автор рассматривает динамику изменения игровых практик при определении поколенческой принадлежности на основе

предложенного видения проявления человека в культуре в трех аспектах: как объекта культурного воздействия, как носителя и выразителя культурных ценностей и как создателя инноваций в социокультурном пространстве.

Такой авторский подход позволил обосновать вывод, что каждое поколение в ходе собственного бытия формирует определенный способ самоопределения поколенческой принадлежности человека, используя полученный опыт игровых практик детства как основу дальнейших жизненных стратегий (с. 206).

Интересен анализ игровых практик современного молодого поколения. Одной из их особенностей является интерактивность, которая распространяется в различные сферы деятельности. Диалектический подход в исследовании позволил определить противоречие, складывающееся в условиях погруженности в интерактивные практики. Участие в интерактивных событиях требует автономности в выстраивании поведения, однако технология осуществления интерактивов изначально задает рамки, ограничивающие автономного участника через предложение выбора из имеющегося репертуара, что лишает тему интерактива смысла и превращает все происходящее в игру, в имитацию.

В третьей главе **«Игроизация бытия человека в современной культуре»** рассматриваются вопросы игроизации в виртуальном пространстве, игровые практики в их функциональной способности реорганизации хронотопа в условиях современной культуры, состояние которой автор оценивает как аксиологический сдвиг. Содержательно это понятие раскрывается с позиций постмодернизма, представители которого отмечают неустойчивость и непостоянство современного состояния общества и культуры, нивелирование ценностей предыдущей эпохи, неуверенность в завтрашнем дне, ощущение чуждости современного мира. Характеризуя состояние современной культуры, диссертант указывает (с. 215): «Многие формы человеческой деятельности, такие как труд, власть, любовь, смерть, утрачивают свою глубину и значение, приобретая черты легковесности, развлечения, необязательности». Происходит смысловое наполнение бытия потребительскими ценностями, выхолащивается содержание всех человеческих проявлений. Вывод, сделанный автором относительно роли аксиологического сдвига культуры, можно считать вполне обоснованным: аксиологический сдвиг в современной культуре привел к усилению игроизации бытия человека, всевластию игрового праксиса.

Интересным представляется обоснование игроизации как способа упорядочивания пространства и времени. Именно игровые практики в виртуальном пространстве позволяют, как пишет автор, заигрывать,

экспериментировать со временем и пространством, так как компьютерные технологии позволяют это сделать. Существенным следствием таких практик является возможность конструирования собственной реальности, что обеспечивает человеку новые возможности развития и самореализации, возможность заглянуть и прожить будущее (форсайт-технологии и игровая трансгрессия).

Четвертая глава «Современные антропологические и социокультурные следствия игроизации бытия человека», как справедливо отмечает автор, раскрывает взаимосвязь между феноменом игроизации бытия человека в условиях современной культуры и его антропологическими и социокультурными следствиями. Можно уверенно сказать, что задача выявления антропологических изменений, происходящих с человеком, решена. Констатируя принципиальный характер этих изменений, автор вводит понятие Homo Mobiludens – человек, который живет в игроизированном мире, воспринимая реальность через виртуальные игровые практики (с. 276). Это человек, для которого виртуальная среда более реальна, чем сам реальный мир. Именно символическая сущность такой среды, её порожденность, искусственность, интерактивность позволяют сконструировать свой мир, в котором человек чувствует себя естественно и комфортно. Она определяет такие качества, как адаптивность, аддикцию, автономность поведения. Эти качества достаточно противоречивы как результат погруженности в столь же противоречивый мир цифровой культуры. Именно они определяют своего рода отрыв от реальной жизни, сложности нахождения в которой приводят к формированию эскапистского типа поведения, тем более что виртуальная среда легко его реализует. И хотя автор выделяет две формы: продуктивную и деструктивную, но, по сути, они обе подменяют реальные отношения с миром на воображаемые и выполняют защитную психологическую функцию, отрывая человека от проблем реального мира.

Посвятив свою жизнь образовательной деятельности, автор не мог не затронуть игроизацию образовательного пространства. Анализируется широкие возможности создания обучающих игр и формирование нового направления – игропедагогики, направленной на разработку инновационных методов образования, основанных на игровых технологиях, проектирующих и решающих конкретную педагогическую задачу или жизненную ситуацию. Соглашусь с общей оценкой, что эта сфера, где позитивные следствия игроизации наиболее проявлены.

Резюмируя все выше сказанное, отмечу, что О.Н. Новикова продемонстрировала исследовательскую культуру, реконструировав

ключевые понятия по указанной проблематике, создала собственный понятийный аппарат исследования, представила авторское видение решаемых проблем и взвешенную теоретическую позицию. В целом автор показал философскую эрудицию и теоретическую состоятельность. Работа написана хорошим литературным языком, отличается просматриваемой логикой изложения материала, новизной и достоверностью.

Вместе с тем, как всякая творческая работа, диссертационное исследование О.Н. Новиковой вызывает некоторые замечания.

1. Содержание глав выстроено таким образом, что автор анализирует формы игроизации в различных ракурсах. Показаны исторические слои и типичные для них формы игровых практик. Также конструирование идентичностей (личностной, гендерной, этнической и идентичности поколенной принадлежности) в процессе игровых практик, сформированных в эти же исторические эпохи. С одной стороны, это позволило рассмотреть предметное явление всесторонне, с другой, - просматриваются некоторые повторы и описательный характер некоторой части текста.

2. Реконструируется само понятие идентичности, однако, не полно. Э. Эрикссон, который сделал это понятие широко употребимым в научной лексике, понимает её как форму личностного бытия, интегрирующую на субъективном уровне внутренний мир человека и мир внешний по отношению к нему в единую психосоциальную вселенную. Проблемы, возникающие в процессе данной интеграции, т.е. когда единство так и не достигается, приводят к «спутанности идентичности» или же к негативной, ложной идентичности при тотальной самоидентификации через уподобление себя кому-либо, т.е. кризис идентичности, современным проявлением которого выступает сетевая идентичность. Последняя, по мнению А. Е. Войскунского, характеризует скорость и легкость видоизменения идентичности вплоть до полной ее замены на нечто противоположное. Такое дополнение могло бы послужить прямым методологическим обоснованием части выводов по 3 и 4 главам.

3. С одной стороны, философская и тематическая эрудиция автора подкупает, но с другой стороны, можно отметить некоторую перенасыщенность материала ссылками и отправлениями к другим авторам, их позициям и мнениям. Тем более, что есть повторы мыслей, например, представителей постмодернизма при характеристике современной культуры; классификация игр Р. Кайуа.

4. Проблему описания состояния человека в цифровом пространстве и последствий, вызванных погруженностью в него, можно было раскрыть, используя постмодернистскую номадологию (Ж.Делёз, Ф.Гваттари, Ж.

Аттали). Человек-кочевник, его задача – не укорениться в этом мире (узнавать, понять, строить), а «скользить», заигрывать с жизнью и со своим будущим. Виртуальное пространство обеспечивает человеку этот опыт, что неоднозначно проявляется в его социальной судьбе.

Могу заметить, что замечания носят скорее дискуссионный характер и не снижают научных достоинств работы. В целом диссертация О.Н. Новиковой «Игроизация бытия человека: концептуализация и социокультурные репрезентации» представляет собой самостоятельное научное исследование, поставленные диссертантом задачи в полной мере реализованы. Основные положения работы прошли необходимую научно-теоретическую апробацию и отражены в публикациях (52), в том числе в изданиях, рекомендованных ВАК РФ, 1 публикации, индексируемой в WoS, 2 монографиях). Автореферат дает полное представление о диссертационном исследовании и соответствует его тексту.

Диссертационное исследование «Игроизация бытия человека: концептуализация и социокультурные репрезентации» полностью соответствует критериям, установленным Положением о присуждении ученых степеней, а её автор, Новикова Оксана Николаевна, заслуживает присуждения ученой степени доктора философских наук по специальности 09. 00. 13 – философская антропология, философия культуры (философские науки).

Официальный оппонент
доктор философских наук
(09. 00. 11 – социальная философия),
профессор, профессор кафедры «Философия и мировые религии»
ФГБОУ ВО «Донской государственной технической университет»
Адрес: 344010 Пл. Гагарина, 1
<http://www.dstu.ru>
тел. 863 2381554
E-mail: 2467@mail.ru

Тамара Алексеевна Бондаренко
5. 04. 2022г.

Подпись доктора философских наук, профессора Т.А. Бондаренко
удостоверяю:

Ученый секретарь ученого совета

В.Н. Анисимов

