

**ОТЗЫВ ОФИЦИАЛЬНОГО ОППОНЕНТА**  
**доктора философских наук, доцента Елены Олеговны Труфановой**  
**на диссертацию Оксаны Николаевны Новиковой**  
**«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)**

Диссертация Оксаны Николаевны Новиковой посвящена анализу актуальной ситуации в культуре, вызванной внедрением во все сферы общественной жизни новых информационно-цифровых технологий, приводящим к увеличению роли виртуальной реальности в жизни человека и, как следствие, к размыванию грани между реальным и виртуальным, между подлинным и «игровым» бытием. Одновременно с этим усложнение социального бытия, которое создает множество новых вариантов реализации жизненных сценариев (по сравнению с жестко регламентированным устройством социума предшествующих эпох, предполагающих ограниченное количество возможных подобных сценариев) делает игру одним из важных инструментов человека в выборе наиболее перспективных из них. Игровые практики (или заимствованные из них отдельные элементы) проникают в различные сферы жизни человека, от бизнеса до рекреации, от политики до науки. Это важная антропологическая проблема, которая требует осмысления и формулировки новой роли игры в бытии человека, ее экзистенциального и социокультурного смысла в современных обстоятельствах. Исследование О.Н. Новиковой предлагает попытку такого осмысления.

Диссертация О.Н. Новиковой состоит из четырех глав, введения и заключения, и сопровождается списком литературы, насчитывающем 560 позиций. Во введении обосновывается актуальность исследования, дается обзор

существующей научной литературы по проблематике исследования, формулируются объект и предмет, цель и задачи, методология исследования, формулируются основные результаты исследования и их новизна, а также представляются положения, выносимые на защиту, обосновывается теоретическая и практическая значимость исследования. Представлены сведения об апробации исследования на ряде российских и зарубежных научных конференций и о 52 публикациях автора по теме диссертации, среди которых 17 публикаций в журналах, включенных в Перечень ВАК, 1 публикация в журнале, индексируемом в Web of Science и 2 индивидуальных монографии.

Первая глава «Игроизация как форма бытия человека в культуре» вводит центральное для диссертации понятие «игроизации» бытия человека и разворачивает исторический анализ проявлений игроизации в разные культурно-исторические периоды – от древнего мира до Нового времени включительно. В первом параграфе рассматриваются подходы к феномену игры, предложенные в философии и психологии. Отдельно делается акцент на терминах «игроизация» (Л.Т. Ретюнских) и «играизация» (С.А. Кравченко) как предшествующих предложенному автором понятию игроизации бытия человека как процесса «конструирования новой социокультурной реальности на основе проникновения игровых практик в неигровые виды деятельности человека, что способствует упорядочиванию времени и пространства его бытия» (с.47). Во втором, третьем и четвертом параграфах анализируются, соответственно, проявления игроизации бытия человека в древнем мире и античности, Средневековье, Возрождении и Новом времени. На основе проведенного анализа автор демонстрирует, что для античности характерна образно-метафорическая форма игроизации, для Средневековья – знаково-символическая, а для Возрождения и Нового времени – творческо-продуктивная.

Вторая глава «Игроизация бытия человека и конструирование идентичностей» рассматривает различные аспекты влияния игровой составляющей на построение идентичностей по различным основаниям. В первом параграфе идет речь о роли игры в конструировании личности, в частности, о ролевых играх, в том числе – сетевом ролевом поведении. Второй,

третий и четвертый параграфы рассматривают игровую компоненту в построении гендерных идентичностей, идентичности русского этноса и поколенческих идентичностях соответственно. Автор делает вывод, что игроизация является одним из инструментов конструирования идентичностей.

Третья глава «Игроизация бытия человека в современной культуре» рассматривает различные проявления феномена игроизации в современной культуре. В первом параграфе проводится анализ влияния изменения культурных ценностных установок на процессы игроизации бытия человека. Во втором параграфе речь идет о игре как способе упорядочивания времени и пространства, в частности – проектировании будущего. Третий параграф посвящен виртуальным способам игроизации бытия человека. Автор показывает, что виртуальная форма игроизации выходит в современном мире на главные роли.

В четвертой главе «Современные антропологические и социокультурные следствия игроизации бытия человека» автор выдвигает свою концепцию современного «человека играющего» и показывает, как она функционирует в различных актуальных социокультурных контекстах. В первом параграфе автор рассматривает предлагаемую ей новую модель человека играющего, которую она называет *homo mobiludens*, и которая призвана отображать специфику виртуальных игровых отношений, сформировавшуюся в цифровом пространстве. Второй параграф посвящен проблеме эскапизма и различным его проявлениям, основанным на игровой ориентированности современного человека. В третьем параграфе рассматриваются игровые практики в образовательном процессе. *Homo mobiludens* – новый «человек играющий» описывается автором как «зависимый от умных приспособлений (гаджетов, мобильных девайсов и др.), живущий по своим правилам в виртуальном пространстве, которое становится для него упрощенной формой реальной жизни» (с.346).

В заключении работы представлены основные выводы исследования, обосновывающие вынесенные на защиту основные положения диссертации.

Работу О.Н. Новиковой отличает масштабный историко-культурный и историко-философский анализ роли игры в социальной и культурной жизни

разных эпох – от античности до современности. Он демонстрирует эрудированность автора, хорошее владение культурно-антропологическим материалом. Можно отметить, что автор не склонен к алармизму и осуждению увеличения роли игровой составляющей в человеческой жизни, но взвешенно демонстрирует достоинства и недостатки этой ситуации, показывая, что игра является не только проявлением праздности или тяги к эскапизму, но и успешным инструментом для осуществления разных видов деятельности. Ей успешно обосновывается, почему в современном обществе возрастает роль игровой компоненты.

В целом, исследование О.Н. Новиковой отличается постановкой масштабной исследовательской проблемы, демонстрирует широкий кругозор автора в области релевантной научной литературы. Оно написано ясным научным языком, выводы достаточно четко сформулированы.

Вместе с тем, данная работа не лишена недостатков.

Во-первых, автор берется за рассмотрение крайне масштабной темы игры, затрагивающей все сферы культуры и социального бытия, и следствием из этого является то, что в массиве информации часто теряется главный тезис автора. Есть ощущение, что автор стремится «объять необъятное», от чего работа существенно страдает. Элементы игры автор усматривает практически во всех социокультурных процессах, что вызывает вопрос – а что же тогда в человеческих взаимоотношениях не может являться игрой?

Во-вторых, представляется не очень хорошо проработанным сам концептуальный аппарат исследования. Не прояснено, например, чем используемый автором термин «игроизация» отличается от широко используемого сейчас термина «геймификация» (другой вариант – игрофикация). Не уточняется, что автор подразумевает под идентичностью (а этой проблеме посвящена целиком вторая глава), эскапизмом и т.д. – поскольку эти понятия имеют широкий спектр трактовок, это затрудняет понимание некоторых положений автора.

В-третьих, в тексте автор делает ряд ненаучных утверждений, носящих определенный ценностно-идеологический или попросту беллетристический характер, например: «Мужчина живет сознательным, а женщина

бессознательным. Мужчине интересна, как правило, несвободная женщина, принадлежащая другому, ведь так раскрывается чувство соперничества, желание выиграть, победить. Мужчина стремится к женщине, представляющей для него опасность, и общество навязывает женщине разные «личины»: хищницы, ведьмы, вампира, стервы или домашней простушки. Современная культура устанавливает женщине быть разной, меняться в зависимости от ситуации, адаптироваться и стать той, кем ее хочет видеть «сильный пол» (с.165), «Произвести впечатление на мужчину, поймать его в свои сети и есть смысл женской природы» (с.164), «Бинарность русского сознания проявляется в способности не терять головы в трудных обстоятельствах и сохранять честь и достоинство при гибельных ситуациях» (с.185) и т.п. Подобного рода высказывания сосредоточены во второй главе исследования, которая, как следствие, читается как публицистика, не подкрепленная научной аргументацией, и нарушает общий научный стиль исследования. Я полагаю, что от изъятия этой главы диссертация бы только выиграла.

В-четвертых, заметна некоторая неряшливость автора при приведении примеров ряда культурных феноменов – некоторые явления упоминаются как однопорядковые, тогда как они принадлежат к разным классам. Например, автор пишет «Лолиты, анимешники, ванильки, гламур – эти молодежные объединения, конструирующие свое бытие на манер фарфоровой куклы» (с.290). Опуская тот факт, что «конструируется» не столько бытие, сколько внешний образ, тем не менее следует отметить, что «анимешники» – это субкультура любителей японских аниме, которая не сводится к поддержанию какого-то внешнего образа и весьма разнообразна в своих проявлениях, т.е. не может выступать через запятую с «лолитами» и «гламуром». Далее автор пишет «Современные участники коммуникативных игр предпочитают вживаться в ролевое взаимодействие несуществующих, вымышленных героев популярных фильмов, комиксов, скетч-шоу: Человек-паук, Гари Поттер, Бэтмен, Дарт Вейдер, Гэндальф, Саруман, зомби» (с.325) – перечисление персонажей абсолютно произвольно, а что делают в этом ряду зомби (не являющиеся каким-то конкретным героем) вовсе непонятно. В целом

возникает впечатление, что автор очень поверхностно знаком с феноменами и произведениями популярной культуры, которые упоминает, и не взял на себя труд в них разобраться. Есть и ошибки в упоминании некоторых Интернет-терминов – например автор пишет *nik* вместо *nick* (от *Nickname* – дословно с англ.: «прозвище», в Интернете – «виртуальное» имя пользователя, под которым он вступает во взаимодействие с другими пользователями). Все это не является серьезными недостатками, поскольку напрямую не связано с обоснованием тезиса, но все же производит впечатление, что эти фрагменты текста написаны небрежно.

Наконец, в качестве недостатка можно отметить достаточно небольшое количество работ на иностранных языках в списке литературы.

Изложенные выше замечания, тем не менее, не умаляют достоинства проделанной автором масштабной исследовательской работы.

Новизна исследования, проведенного О.Н. Новиковой состоит в предложенной формулировке разных типов проявления игроизации бытия человека в разные исторические периоды и в выдвижении новой модели «человека играющего», учитывающей современные особенности технозависимости человека и усиление роли виртуальной реальности в социальном бытии.

Обоснованность и достоверность полученных научных результатов и выводов обусловлена компетентным подбором источников, детально проведенным автором анализом релевантных проблем, хорошей степенью аргументированности научных положений, выносимых на защиту.

Диссертация Новиковой Оксаны Николаевны является научной квалификационной работой и представляет собой результат самостоятельно выполненного и завершенного научного исследования, обладающего научной новизной и оригинальностью. Автореферат соответствует содержанию диссертации. Диссертация соответствует требованиям пунктов 9–11, 13, 14 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г., № 842.

Автор диссертации «Игроизация бытия человека: концептуализация и социокультурные репрезентации», Новикова Оксана Николаевна заслуживает присуждения ей ученой степени доктора философских наук по специальностям 09.00.13 – философская антропология, философия культуры.

Официальный оппонент

ведущий научный сотрудник сектора теории познания

Института философии РАН,

доктор философских наук

(09.00.01 – Онтология и теория познания),

доцент

Труфанова Елена Олеговна

10.04.2022



Подпись \_\_\_\_\_

ЗАВЕРЯЮ:

Зав. отделом кадров Института философии РАН *Т. П. / А. В. Коваленко*

Почтовый адрес: 119240, Москва, ул. Гончарная, д. 12, стр. 1.

Контактный телефон: +7 (495)697-91-09

E-mail: [iph@iph.ras.ru](mailto:iph@iph.ras.ru); сайт: <https://iph.ras.ru>