

Отзыв на автореферат диссертации
**Игроизация бытия человека: концептуализация и
Социокультурные репрезентации**
на соискание ученой степени доктора философских наук
по специальности 09.00.13 – философская антропология,
философия культуры (философские науки)
Новиковой Оксаны Николаевны

Диссертационное исследование **Новиковой Оксаны Николаевны** посвящено феномену игры. В своём исследовании автор выбирает традиционную логику перехода от исторической ретроспективы к анализу современных форм игроизации, заявленной в качестве объекта исследования. Игровая культура вписывается в общий контекст бытия человека, как его неотъемлемая часть. Заявляется существование игры как социокультурного и экзистенциального феномена. Этот подход показывает, что автор хорошо владеет историческим материалом и умело использует его для обобщений и концептуализации своих выводов.

Логически оправданным представляется вынесенное в начало автореферата определение игроизации, даваемое автором. «Игроизация бытия человека понимается автором как процесс конструирования новой социокультурной реальности на основе проникновения игровых практик в неигровые виды деятельности человека, что способствует упорядочиванию времени и пространства его бытия». Вместе с тем, само понятие бытия человека остается размытым, по тексту автореферата понятно, что это, и бытие культуры, и бытие психоэмоциональной сферы, и некая обобщённая сущность антропологической реальности. Возможно, более точные дефиниции даются в тексте диссертации. Иногда оказывается непонятным также значение употребляемых терминов, которые в сочетании друг с другом выглядят как тавтология («со-бытие бытия», «реальность бытия человека» и т.п.).

В первой главе О.Н. Новикова исследует содержание понятий «игра» и «игроизация», рассматривает исторические формы существования игроизации, показывает ее сопричастность ритуальной и праздничной культуре. Приходит к выводу об участии игроизации в процессе идентификации человека. И эта мысль становится одним из важных положений диссертации. Понимание игроизации как одной из стратегий формирования идентичности представляется очень перспективным и интересным, и является, без сомнения, личным достижением автора.

Вторая глава полностью посвящена анализу конструирования идентичностей (персональной, гендерной, этнической, поколенческой) с помощью игровых элементов бытия. Этими элементами названы игровые практики, которые, как показывает автореферат подробно проанализированы в тексте. Как вывод, автор предлагает принять тезис о том, что игроизация предстает как в трех исторически сложившихся формах: образно-метафорической, знаково-символической, креативно-продуктивной, так и в рамках новой формы игроизации бытия человека, складывающейся в последние двадцать-тридцать лет – виртуальной. Эта мысль представляется весьма зрелой и продуктивной. Предложенная автором классификация форм игроизации прекрасно работает в его исследовательской модели.

Третья глава исследует игроизацию бытия человека в современной культуре. Ярко и заинтересованно описан мир человека в рамках виртуальной реальности социальных сетей, игровых контентов и др. Прослеживается влияние цифровой реальности на идентификационные процессы, а также на тип формирования собственной реальности каждого человека. «Игроизация бытия, вплетая воедино технологические, маркетинговые, социокультурные и управленческие инновации, организует жизнь человека, упорядочивая его жизненные риски», – пишет автор. Здесь же фиксируется возникновение новой ипостаси

«Человека играющего» (Й.Хейзинга) - Homo Mobiludens. Это положение, без сомнения, является авторским открытием. Оно подробно раскрывается в следующей главе.

Четвертая глава исследует взаимосвязь между феноменом игроизации бытия человека в условиях современной культуры и его антропологическими и социокультурными смыслами. Особый интерес, на мой взгляд, представляет параграф об образовании. Автор рассуждает о создании сегодня виртуального образовательного пространства, предрекая ему активное проникновение в реальность школы и вуза. Нельзя не разделить с автором тревогу за судьбы образования. Его активная виртуализация и игроизация, с одной, стороны, создает новые возможности образовательного процесса за счет использования технологий, а с другой, разрушает традиционную образовательную среду, из которой вымывается как личность, так и личностные отношения, нивелируется роль учителя, переставшего быть источником информации. Кто он вне личной коммуникации с учеником? Эти проблемы обострило внезапное погружение образования в онлайн среду, с которым мы столкнулись в условиях пандемии. Поэтому попытки осмыслить эти вызовы современности и найти оптимальную стратегию «выживания» для образования, вызывают уважение к диссертанту и благодарность.

Таким образом, диссертационное исследование «Игроизация бытия человека: концептуализация и социокультурные репрезентации» является научно-квалификационной работой, в которой решена научная проблема, имеющая важное политическое, социально-экономическое, культурное значение, и отвечает всем критериям, указанным в разделе II «Положения о присуждении ученых степеней», параграфы 9-11,13-14, утвержденного Постановлением Правительства РФ от 24.09.2013 г. № 842 (в редакции от 11.09.2021 г.), а ее автор заслуживает присуждения ученой степени доктора философских наук по специальности 09.00.13 – философская антропология, философия культуры.

**Доктор философских наук
(09.00.01 – онтология и гносеология),
профессор кафедры философии естественных
факультетов философского факультета МГУ
Ретюнских Лариса Тимофеевна**



«14» апреля_2022 г.

**Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Московский государственный университет
имени М.В. Ломоносова»
адрес: ул. 117234, Российская Федерация,
г.Москва, ул. Ленинские Горы, 1
электронная почта: dekan@philos.msu.ru,
тел.: +7(495) 939-19-25.**

Подпись И. О. Фамилия ЗАВЕРЯЮ

(должность, подпись, И. О. Фамилия)

М. П.

Дьячкова М.В.

