

**Философия и культура***Правильная ссылка на статью:*

Лисенкова А.А., Шипунова О.Д., Мурейко Л.В. Специфика социальной драматургии в условиях геймификации цифрового общества // Философия и культура. 2025. № 7. DOI: 10.7256/2454-0757.2025.7.71930 EDN: JSIXP  
URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=71930](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=71930)

## **Специфика социальной драматургии в условиях геймификации цифрового общества**

**Лисенкова Анастасия Алексеевна**

ORCID: 0000-0002-8825-3760

доктор культурологии

профессор; гуманитарный институт; Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого  
директор Высшей школы общественных наук; Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого



194021, Россия, г. Санкт-Петербург, ул. Политехническая, 29, оф. 201а

✉ Oskar46@mail.ru

**Шипунова Ольга Дмитриевна**

ORCID: 0000-0001-8953-7434

доктор философских наук

профессор; гуманитарный институт; Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого



194021, Россия, г. Санкт-Петербург, ул. Политехническая, 29, оф. 201а

✉ o\_shipunova@mail.ru

**Мурейко Лариса Валериановна**

ORCID: 0000-0002-3439-3338

кандидат философских наук

доцент; кафедра "История, философия, политология и социология"; Петербургский государственный университет путей сообщения Императора Александра I



190031, Россия, г. Санкт-Петербург, Московский пр-т, 9

✉ lamureiko@gmail.com

Статья из рубрики "Философия постмодернизма"

**DOI:**

10.7256/2454-0757.2025.7.71930

**EDN:**

JSIXP

**Дата направления статьи в редакцию:**

09-10-2024

**Аннотация:** В статье проводится анализ концепции социальной драматургии, которая приобретает особую актуальность в условиях современного цифрового общества. Основное внимание уделяется игре как центральному элементу, позволяющему моделировать социальные интеракции и создавать новые формы мотивации активного поведения людей в различных сферах деятельности. Игра рассматривается как инструмент для разыгрывания социальных ролей, формирования коллективной интенциональности и трансформации культурных норм. Подчеркивается, что игровые сценарии, распространяемые в цифровых медиасредах и на онлайн-платформах, создают новые механизмы влияния на сознание, размывая границы между реальным и воображаемым, индивидуальным и коллективным. Эти изменения оказывают значительное воздействие на социальные структуры и процессы, открывая новые перспективы для исследования потенциала методов драматургии и роли медиатехнологий в контроле сложной динамики публичной сферы. Принципы и методы социальной драматургии рассматриваются в статье с точки зрения междисциплинарного подхода, определяющего методологическую установку в анализе процесса геймификации цифрового общества и конструировании интеракций. Научная новизна исследования заключается в анализе постдраматического театра как игровой модели общества, в которой размываются границы между реальностью и симуляцией. Любой социальный сценарий становится открытым для множественных интерпретаций, что приводит к необходимости переосмыслиения традиционных подходов к пониманию свободы, закона и текста культуры. Выводы исследования подчёркивают значимость драматургического анализа в развитии современного знания, его междисциплинарную установку и усиление включения традиционных академических областей философии, культурологии, социологии, психологии, лингвистики и других в исследование роли геймификации в повседневной, культурной, организационной и институциональной жизни современного цифрового общества. Таким образом, текст представляет собой исследование функций игры как инструмента социальной драматургии, её влияния на формирование динамичных связей, идентичностей и коллективных интенциональностей в условиях современных медиасред. Авторы подчёркивают необходимость переосмыслиения традиционных подходов к пониманию культурных практик взаимодействия в условиях цифровой медисреды, а также роли геймификации в размывании границ между реальностью и симуляцией.

### **Ключевые слова:**

геймификация, технологии цифровых масс-медиа, дизайн взаимодействий, социальная драматургия, модель общества, постдраматический театр, междисциплинарный анализ, новые медиа, цифровые технологии, коллективная интенциональность

### **Введение**

В условиях интенсивного развития медиасред цифрового общества механизмы социального контроля публичной сферы, определяющие мотивацию и направление мысли человека скрыты в практиках компьютерно опосредованной коммуникации.

Виртуальные медиасреды внедряются в пространство социального и ментального опыта, трансформируя традиционный универсум жизненного мира человека [4, 21]. Технологии цифровых масс-медиа фактически меняют природу социальных взаимодействий, превращая их в игровые сценарии. С этой точки зрения, «виртуальные миры и игры — это цифровое воплощение культурных моделей, в которых каждый объект и сценарий программируются как элемент драмы и сюжета», определяющего смысловой контекст ситуаций в интеракциях [23, с.127].

В социальной практике наличие жизненного контекста любого персонального действия подчеркивает неосознаваемую, автоматическую регуляцию своих побуждений в соответствии с принятыми установками и традициями. Актуальным становится вопрос о неявном контроле индивидуального и массового действия, который связан с принципами социальной драматургии в организации медиасреды, с игровыми инструментами и сценариями вовлечения участников в целенаправленную совместную деятельность [13, 15]. Развёртывание процессов геймификации в современном обществе связано применением игровых техник в различных сферах детальности - экономике, менеджменте, образовании. В дискуссиях о целенаправленном влиянии геймификации на конкретные социально-экономические процессы подчёркивается, что методы вовлечения обращены к психологическому воздействию, изменяющему поведение и сознание людей [16].

Игровые модели интеракций в широком социальном контексте представляют собой актуальную проблему философии, затрагивающую глубокие основания отношения человека к жизни, включая неясную природу коллективной интенциональности, которая фиксирует идентификацию с группой в мотивирующей установке и которая подсознательно воспринимается как «мы-намерение» (Селларс) или как «общая точка зрения» (Серл) [11, 12]. Характер отношений между участниками коллективной интенциональности (носит ли она преимущественно когнитивный, нормативный или аффективный характер) требует глубокого анализа и уточнения в русле проблематики игровой модели взаимосвязей людей в обществе.

Цель данной статьи – анализ специфики социальной драматургии в условиях развёртывания процессов геймификации в цифровом обществе.

### **Обзор литературы**

В философской литературе довольно популярной является точка зрения, согласно которой коллективная интенциональность по способу восприятия мира и действия представляет собой особое сочетание когнитивного ожидания и аффективного доверия [10]. Дж. Серль, следуя Э. Гуссерлю, подчеркивает в коллективной интенциональности скрытый за предметной содержательностью способ интерпретации предметного мира [11]. Коллективная интенциональность лежит в основании мотивации поведения индивида с позиции группы (сообщества), формированию представления о себе посредством социальных идентичностей и исполнению определенных социальных ролей.

К понятию игры, понимаемой в широком, социально-культурном контексте, ее влиянию на способ интерпретации предметного мира, на характер знания и доверия, на механизм самоидентификации индивида и группы, на отношение к социальным нормам обращались представители разных наук. В частности, к характерным чертам игры относят: ее "коллективизирующую" роль (В.Н. Всеволодский-Гернгросс); проявление вариативно-смысловой сущности языка (Х.-Г. Гадамер); склонность людей принимать любые правила

как условные (В. Татаркевич); следование правилу и его неотделимость от цели (Б. Сьютс); возможность переживания мнимой ситуации как реальной (В.С. Выготский); творчество художественного характера (В.И. Жуковский); чувство удовольствия от своей деятельности, выполняемой вне принципа полезности труда (В.Вундт); расхождение цели игры с биологическими инстинктами, свобода (Й. Хейзинга); новый способ ориентации в современном состоянии культуры (Ж.Делез).

Информационно-коммуникативные технологии, становясь вектором развития общества, существенно расширяют социальную роль игры. Виды и формы социокультурных взаимоотношений усложняются благодаря созданию их виртуальных моделей. Нахождение человека в виртуальной реальности позволяет ему легко играть с жизнью и смертью, с параметрами пространства и времени, с вариантами пола, возраста. Особенность геймификации в современном обществе заключается в создании дополнительных видов игровой мотивации в отношении серьезной профессиональной деятельности через приздание этой деятельности игрового дизайна и тем самым обеспечение ей сходства с компьютерной игрой. В более кратком виде суть геймификации определяется как использование элементов игрового дизайна в неигровом контексте. В современной литературе подчеркивается функция игры как испытания возможностей, которые открываются в виртуальном поле для экспериментов [18].

Дискуссии о способе связи индивида и группы (сообщества) в ситуации коллективной интенциональности, о специфике ее объекта, модусов и субъекта представляют большой интерес в отношении концептуализации процесса геймификации, суть которого в цифровом обществе связывается с технологиями е-культуры, переводящими повседневные социальные практики взаимодействий в игровой формат. С точки зрения Л. Мановича, суть процесса геймификации в конструировании «управляемых интеракций», где драматургия действий и ролей прописана цифровым интерфейсом. При этом в интерактивном процессе пользователю остается пространство для вариаций, которое позволяет создавать «новую реальность через взаимодействие повседневных культурных практик и цифровой структуры» [23].

Востребованность геймификации в современном обществе определяется спецификой молодого поколения, которое составляет быстрорастущий сегмент рабочей силы и отличается глубокой вовлеченностью в социальные сети и цифровые технологии [19, с.41]. Социальные практики, использующие игровые сценарии, нашли применение во всех информационно-коммуникационных сферах, которые прямо и непосредственно присутствуют в повседневной жизни человека, определяя специфику и качество его труда, быта, досуга, образа жизни и мышления [17]. В сфере менеджмента процесс геймификации выступает в качестве управляемской технологии, направленной на повышение производительности труда через активизацию заинтересованности персонала в результате своей деятельности. Дизайн игры в области менеджмента персонала определяется контролем выполнения операций, вовлеченность носит достаточно формальный и поверхностный характер. Попытки социологической интерпретации дизайна игры в области менеджмента, однако показывают, что геймификация является более сложным феноменом, отражая и воспроизводя существующую систему социальных отношений [20].

Цифровые интерфейсы, как способы перевода онлайн форматов в цифровые среды, открывают возможности для создания уникальных пространств, где пользователи

вступают в новые типы интеракций. Обращение к принципам социальной драматургии помогает понять, как цифровые интерфейсы меняют природу социальных взаимодействий, превращая их в игровые сценарии, поддерживая новую «драматургию» коммуникации и создавая новые культурные практики.

### **Метод социальной драматургии**

Функции социальной драматургии связаны с организацией социально-культурной среды в определенном публичном действии с использованием игры для неявной трансляции смысловых установок, направляющих массовое сознание и поведение. В данном отношении социальная драматургия, как отмечает Э. Гоффман, опирается на понятие «сценариев», которые люди разыгрывают в своих общественных ролях, взаимодействуя друг с другом на «сцене» повседневной жизни [5, 11]. Эти сценарии, могут быть интерпретированы как игровые структуры, в которых для достижения целей каждый участник действует по определенным правилам и алгоритмам. Значимость таких социальных игр заключается в их способности формировать и поддерживать социальные нормы и ожидания. Технологии масс-медиа расширяют пространство и возможности игры, постоянно наращивая виртуальные среды дополненной киберреальностью, создавая гибридные пространства, где физическая и виртуальная реальности сливаются воедино, предоставляя бесконечные возможности для создания и разыгрывания новых социальных ролей. При этом границы между реальностью и ее симуляцией становятся все более размытыми.

Отмечая эту особенность глобальной сети социальных коммуникаций, современные авторы выявляют общие черты между дизайном компьютерного интерфейса и театральной сценой [6]. Пользователь цифрового интерфейса, как и актер на сцене, действует по заранее определенным правилам и сценариям (алгоритмам), которые определяют варианты его возможных действий и результатов. Таким образом, интерфейсы становятся своеобразными «сценами», на которых разворачиваются действия, подобные театральным спектаклям с заданной алгоритмической структурой. С распространением компьютерных игр и онлайн сетей в повседневной жизни, профессиональной деятельности и образовании, театральная драматургия оказывается имманентной для всей социальной жизни, приобретая новые масштабы, охватывая как реальную, так и виртуальную действительность. В которой игра, как инструмент воздействия на социальное поведение, все чаще используется не только как развлечение, но и как стратегия профессиональной деятельности.

### **Модель общества как постдраматического театра**

Авторский подход в данном исследовании акцентирует сходство дизайна интеракций в процессах геймификации с постановкой игровой ситуации в постдраматическом театре. Расширение игрового реального и виртуального пространства в социуме аналогично размыванию границ места и времени действия в неклассических постановках, реализующих модель «постдраматического театра» [7]. В этой связи представляется актуальным исследование функций игры как инструмента социальной драматургии в анализе нового масштаба игрового пространства (сцена или регион) и динамики интеракций (разыгрывание социальных ролей). В современных играх участники разыгрывают свои роли не только в физическом мире, но и в виртуальной среде, где происходит постоянное переосмысление, трансформация и «пересборка» их идентичностей [22, с.320] и социальных ролей. Примером этого может служить феномен новых медиа (в т.ч. социальных сетей), в которых пользователи взаимодействуют друг с

другом, через образы, созданные в соответствии с алгоритмами той или иной платформы. Этот феномен акцентирует внимание на том, что функции игры в современной социальной драматургии охватывают не только развлекательные практики, но и глубинные процессы формирования социальных связей, идентичностей и коллективных интенциональностей. Таким образом значение драматургического анализа в развитии современного знания растет, благодаря междисциплинарной установке, которая усиливается включением традиционных академических областей философии, культурологии, социологии, психологии, лингвистики и др. в исследование роли геймификации в повседневной, культурной, организационной и институциональной жизни в быстро меняющуюся цифровую эпоху [2]. Анализ структуры игрового опыта в междисциплинарном аспекте связан с матричным подходом к исследованию формирования социального поведения, в котором совмещаются мотивирующие факторы онтологического, психологического, информационного, прагматического, гедонистического плана [8, 9].

### **Инструменты социальной драматургии в конструировании интеракций**

Проблема игрового сценария в конструировании взаимодействий занимает центральное место в концепции социальной драматургии и является одним из ключевых элементов понимания современного общества. Вступающий в игру перемещается в некоторую пространственно-временную «магическую» зону воображаемой реальности, которая в обход сознания может восприниматься как действительность. Это явление особенно ярко проявляется в контексте медийных и цифровых технологий, которые позволяют расширять пространство и возможности игры, создавая виртуальные среды, имитирующие физическую реальность, где пользователь оказывается во власти игры. Фактически возникает пространство, где «власть производит реальность» [2], а игра, как часть этой власти, обладает способностью преобразовывать восприятие, создавая новую, порой альтернативную действительность, воспринимаемую как реальную. В результате реальное и воображаемое сливаются в одно целое, и это слияние становится новой нормой, а «мы живем в мире, где копия предшествует оригиналу», и это утверждение применимо к игровым и виртуальным средам, где границы между реальностью и симуляцией становятся все более неявными.

Сегодня инструменты социальной драматургии привлекли особое внимание ученых, которые исследуют влияние видеоигр и цифрового театра на качество взаимодействия между пользователями социальных сетей, представителями художественной среды, а также между артистами и аудио-аудиторией [3, 14]. Так например, игры, такие как «The Sims», «Minecraft» или «Second Life», предоставляют игрокам возможность разыгрывать социальные сценарии и исследовать различные модели поведения в условиях искусственно созданных миров. Эти пространства становятся платформами для экспериментов с социальными ролями и статусами, моделируя различные ситуации и стратегии поведения, выстраивая собственные идентификационные сценарии в алгоритме игры. Таким образом новый цифровой дизайн интеракций в виртуальном пространстве соответствует форме перформанса без сценария, в котором игровое представление координируется взаимодействием актеров и зрителей, и каждый участник этого представления может играть обе эти роли. Концептуальную основу такого постдраматического театра, по Х.-Т. Леман [7], составляет деструкция традиционной семантической связи в сюжетной линии, разрушение единства времени-места-действия, смещение ролей персонажа-актера, мимезиса, связки напряжения-увлекательности, катарсиса, текста пьесы. Этот новый подход к театральной драматургии находит свое

отражение в видеоиграх и цифровых интеракциях, где пользователи взаимодействуют в режиме реального времени, создавая свои сценарии на основе реакций и действий других участников.

Идейная канва игрового сценария в модели общества как постдраматического театра определена положением, что текст культуры и социальной жизни не может быть полностью выражен вербально и поэтому не доступен полностью для однозначного прочтения, а «любое текстуальное выражение содержит множество смыслов, которые не могут быть сведены к единой интерпретации» [25, 26]. В этом контексте постдраматический театр, как и виртуальные игровые среды, создает возможность для множества интерпретаций, разрушая традиционную семантическую связь между словом и действием, которые соотносятся с культурным кодом смыслобразования [13]. В условиях геймификации цифрового общества это приводит к тому, что любой социальный сценарий, будь то в театре, игре или новых медиа, становится нефиксированным, открытым для множественных интерпретаций. Распространение технологии цифровых масс-медиа в конструировании социальных взаимодействий чревато размыvанием границы в отношении осмысленного текста, в том числе, в отношении понимания свободы и закона (правила).

Прорыв к подлинной реальности, свободной от искусственных, дискурсивных шаблонов – основной дискуссионный тезис теоретиков, рассматривающих театральную драматургию в широком социально-культурном контексте. Эта идея берет свое начало в классических и постклассических теориях игры, таких как работы Й. Хейзинги и Р. Кайуа, которые рассматривали игру не только как элемент культуры, но и как способ выхода за пределы обыденности. Й. Хейзинга усматривает особенность любой игры в особом сочетании правил и импровизации, не укладывающейся в рамки шаблона. В современном контексте, особенно в русле идей постдраматического театра, игра больше не зависит от линейного нарратива или традиционных форм сюжетной организации, она представляет собой свободу вариаций в интерпретации реальности, противопоставляя себя верbalному дискурсу, рассматриваемому как одно из средств ограничения свободы [28]. Это безусловно ведет к усложнению контроля в отношении социального порядка и социальных рисков, вызванных размытой границей дозволенности в неопределенной социальной структуре. Постдраматический театр моделирует деструкцию игровой текстуально-дискурсивной формы классической театральной постановки в условиях геймификации современной социально-культурной среды.

### **Специфика геймификации как формы социальной практики в условиях цифровой медиасреды**

Представление об игре в современных исследованиях часто связывают с освобождением человека от ограничений, порождаемых обществом. Геймификация в современном обществе заимствует из классически понимаемой игры, прежде всего, такие ее свойства, как свобода и источник наслаждения. При этом в игровые отношения вовлекается реальная деятельность с задачей достичь поставленные цели, используя игровую мотивацию. Другими словами, основной функцией геймификации является превращение реальной деятельности и социальных взаимодействий в игру. С учетом особой роли в современном обществе цифровых медиа складывается тревожная тенденция нейтрализации границы между реальным и виртуальным мирами для играющего субъекта. Это особенно характерно для ситуаций, когда подлинные цели игры скрыты от играющих (в частности, так бывает в играх, предлагаемых маркетингом, рекламой и т.п.). Игра конструируется таким образом, что на первый план выходит не

содержание, а ее необычный дизайн. Общий принцип форматирования игры оказывается для играющего неявным, поскольку на поверхности он выглядит пластичным и динамично изменчивым. При этом играющему обещаны приятные ощущения от новых возможностей благодаря виртуальной свободе от ограничений социальных оценок, норм и стереотипов.

В модели постдраматического театра акцентируется свобода вариаций в понимании реальности, а традиционный вербальный дискурс рассматривают как одно из средств ограничения этой свободы [24]. Дискурсивные игры постдраматического театра особенно ярко демонстрируют риск разрушения смысловых основ, скрепляющих социум в единое целое. В этой связи остро дискуссионными становятся вопросы о значении традиционного дискурса в идентификации физической и социальной реальности, о норме адекватности понимания реальности на уровне индивидуального и массового сознания, о пределах смысловых и ментальных трансформаций в условиях гибридных информационных сред цифровой цивилизации.

В игровой ситуации возможности выхода из стереотипных ситуаций И. Гофман видит в связи индивидуального и социального через интеракции, разыгрывание индивидом социальных ролей в пространстве воображения. Люди живут, играя типовыми ситуациями. Все дело в осознании человеком собственного исполнения рутинных правил. Игра, согласно И. Гофману, имеет два плана. Один из них представляет индивидуальный интерес, другой - надиндивидуальную структуру отношений. Последний безразличен к сюжетам, базируется на формально кодифицированных правилах. Но именно вокруг него чаще всего и разворачиваются игры на основании интерпретаций размытых смыслов фоновых допущений тех или иных церемоний. Драматургический подход к исследованию И. Гофманом соотношения свободы и ее ограничителя (правила) выявляет тот факт, что свобода возможна не только через разрушение формальных, рутинных правил (без них мир стал бы враждебной средой), сколько через их применение. Сами правила содержат не только ограничения, но и ресурс социального действия. Это утверждение созвучно идеям П. Бурдье о «габитусе», в котором культура и социальные структуры действуют как наборы правил и норм, одновременно ограничивая и предоставляя возможности для социального действия. Таким образом, игра по правилам, пронизывая культуру человеческой деятельности, позволяет моделировать социальные процессы как игру во взаимодействие. В цифровом обществе, где виртуальные среды заменяют физические пространства, постдраматический театр находит свое новое воплощение в виде перформансов и интерактивных медиа, где игра становится не просто развлекательной или развивающей практикой, но и ключевым методом исследования социальной реальности на основе правил заданного алгоритма.

Разыгрывание ситуации в игровом шоу выступает конструктивным методом социальной драматургии [5]. Подобную игру во взаимодействие подчеркивает Ж. Бодрийяр, характеризуя распространение гигантских гипермаркетов. Создание атмосферы шоу в гипермаркетах призвано эмоционально возбуждать публику. В этом гипермаркеты подобны театрам и гигантским аренам, «где реальность и симуляция сливаются в единую гиперреальность, насыщенную знаками и символами, утратившими свои первичные значения» [1]. В качестве ключевых моментов разыгрывания культа потребления рассматривается интенсификация эмоционального напряжения. При этом управление вниманием аудитории по силе психического воздействия на работу воображения превосходит рассказанное или прочитанное. Использование игровых элементов в маркетинге, образовании и даже политике создает новые формы социальной драматургии, где участники постоянно вовлечены в сценарии, управляемые алгоритмами

и не всегда осознаваемыми. Игровые инструменты скрытого влияния на стереотипы массового поведения начинают действовать повсеместно. Этот феномен усиливается в условиях цифровых технологий, которые позволяют внедрять элементы игры в любые аспекты социальной жизни, от онлайн-коммуникаций и онлайн транзакций до профессиональной деятельности.

Обобщенно процесс геймификации, ориентированный на игровую технику вовлечения, предполагает конструирование управляемых интеракций на основе многослойной и нелинейной матрицы. Инструментами медиасреды в контексте социальной драматургии выступают видеоигры и сети в которых пользователь создает сюжет через свои интеракции. Пользователь выбирает, как будет развиваться его сюжет, создавая контент, публикуя сообщения и вступая в диалог, однако его выбор находится под контролем алгоритма. Алгоритмы социальных сетей, предсказывающие реакции и предлагающие рекомендательный контент, задают заранее продуманную драматургию действий, оставляя пользователю выбор, но лишь в пределах заданной системы.

## **Заключение**

В условиях геймификации современного цифрового общества форма традиционно понимаемого театрального действия трансформируется. Постдраматический театр отменяет четкую сюжетную линию события и его локализацию в пространстве и времени. Методы социальной драматургии, ориентированные на модель постдраматического театра в организации интеракций в коммуникативном процессе, во многом соответствуют характерным чертам цифрового общества, где границы между реальностью и игрой в нее становятся все более туманными. Виртуальные игры, социальные сети и другие коммуникативные онлайн платформы создают новые формы взаимодействий, где социальные роли и идентичности постоянно пересобираются и меняются, адаптируясь к новым условиям игры. В этом контексте социальные интеракции становятся не просто рутинными процессами, но частью более сложных и многослойных игровых сценариев, где каждый участник может создавать новые смыслы в зависимости от своих целей и мотивов в своем виртуальном постдраматическом театре.

Параллели между цифровыми интерфейсами и театральной драматургией не случайны. Геймификация является своего рода цифровым культурным интерфейсом, в котором повседневные практики переведены в игровой формат. Постдраматический театр также разрушает привычные границы сюжета, времени и места действия, аналогично тому, как цифровые интерфейсы разрушают строгие рамки реальных взаимодействий. Сценарий интерактивный действий прописан заранее, но может быть изменен в зависимости от предпочтений игрока, как и в постдраматическом театре, где зритель может влиять на сюжетные линии в рамках заданного фрейма. В этом смысле цифровой интерфейс функционирует как «сцена» для социальных ролей позволяя пользователям быть и актерами, и зрителями, но при этом их поведение программируется и направляется алгоритмами, которые формируют предсказуемые сценарии.

Процессы развертывания геймификации в цифровом обществе усиливают данную тенденцию, превращая цифровой интерфейс в виртуальную социальную сцену, где пользователь взаимодействует не только с программой, но и со своей социальной ролью. Таким образом, растет роль интерфейсов как места, где социальная драматургия приобретает свою виртуальную форму, создавая новые инструменты структурирования культурных практик.

Если рассматривать геймификацию как процесс, который превращает повседневные

практики в игровые, то можно увидеть, что цифровые интерфейсы в данном отношении выступают своего рода медиаторами между миром реальных потребностей и миром игровых механик, где каждый элемент интерфейса подчинен определенной игровой логике, создающей ощущение нахождения в контролируемом пространстве. Таким образом, повседневные социальные практики через интерфейсы и геймификацию обретают черты своеобразной социальной «игры», в которой существуют свои правила, награды и механизмы поощрения. Это порождает новую форму социальной драматургии, в которой цифровой интерфейс одновременно является и сценой, и режиссером, а также «персонажем», взаимодействующим с пользователем.

## **Библиография**

1. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Жан Бодрийяр // Избранные произведения / ред. М. Постер. – Стэнфорд: Stanford University Press, 1988. – 230 с.
2. Benford, R. D., Hare, P. Dramaturgical Analysis // International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences (Second Edition) / ed. James D. Wright. – Elsevier, 2015. – P. 645–649. – ISBN 9780080970875. DOI: 10.1016/B978-0-08-097086-8.32046-3.
3. Brilli, S., Gemini, L., Giuliani, F. Theatre without theatres: Investigating access barriers to mediatized theatre and digital liveness during the covid-19 pandemic // Poetics. – 2023. – Vol. 97. – P. 101750. – ISSN 0304-422X. DOI: 10.1016/j.poetic.2022.101750.
4. Floridi, L. The Fourth Revolution – How the infosphere is reshaping human reality. – Oxford: Northwestern Oxford University Press, 2014. – 272 p.
5. Goffman, E. Interaction Ritual: Essays in Face to Face Behavior. – New York: Pantheon Books, 1967.
6. Laurel, B. Computer as Theater // Reading Digital Culture / ed. D. Trend. – London: Blackwell, 2001. – P. 23–28.
7. Lehmann, H.-T. Postdramatic Theatre / trans. K. Jürs-Munby. – L.; N.Y.: Routledge, 2006. – 214 p. DOI: 10.4324/9780203088104.
8. Mureyko, L., Shipunova, O. The Game in the Context of Social Dramaturgy // Lecture Notes in Networks and Systems. – 2023. – Vol. 830. – P. 27–36. DOI: 10.1007/978-3-031-48020-1\_3.
9. Nibu, J.T., Rupashree, B., Crocco, O.S., Mohanan, S. A framework for gamification in the metaverse era: How designers envision gameful experience // Technological Forecasting and Social Change. – 2023. – Vol. 193 (August). – Article 122544. DOI: 10.1016/j.techfore.2023.122544.
10. Schmid, H. Wir-Intentionalität Kritik des ontologischen Individualismus und Rekonstruktion der Gemeinschaft. – Freiburg i.Br.: Alber, 2005.
11. Searle, J. Making the Social World: The Structure of Human Civilization. – N.Y.: Oxford University Press, 2010. DOI: 10.1017/S0266267111000265.
12. Sellars, W. Essays in Philosophy and its History. – Dordrecht: Reidel, 1974.
13. Shipunova, O.D., Mureyko, L.V., Kozhurin, A.Y., Kolomeyzev, I.V., Kosterina, O.N. Resources to matrix control of mental activity in information environments // Utopia y Praxis Latinoamericana. – 2019. – Vol. 24 (Extra5). – P. 113–122.
14. Sutton-Smith, B. Play for Life: Play Theory and Play as Emotional Survival. – The Strong, 2017. – 281 p.
15. Авдеева, А.П., Сафонова, Ю.А. Геймификация: характеристики, тренды, риски // Вестник университета. – 2024. – № 8. – С. 175–184.
16. Аверьянова, О.В., Благих, И.А., Рябухина, А.А. Геймификация социально-экономических коммуникаций: новые вызовы // Проблемы современной экономики. – 2020. – № 3(75). – С. 67–70.
17. Аверьянова, О.В., Благих, И.А. Социально-экономическая роль геймификации //

- Проблемы современной экономики. – 2021. – № 4(80). – URL: <https://m-economy.ru/art.php?nArtId=7194>.
18. Аликин, В.А. Категория счастья в контексте философии игры // Вестник Волгоградского государственного университета. Сер. 7: Философия. – 2017. – Т. 16. – № 1. – С. 116–122. DOI: 10.15688/jvolsu7.2017.1.13.
  19. Артамонова, В.В. Геймификация как инструмент управления трудовой мотивацией: дис. ... канд. социол. наук. – Нижний Новгород, 2022.
  20. Диева, А.А. Социологическая модель анализа процессов геймификации в организациях // Государственное и муниципальное управление. Ученые записки. – 2018. – № 1.
  21. Быльева, Д.С. Сеть Интернет как новый тип пространства // Научно-технические ведомости Санкт-Петербургского государственного политехнического университета. – 2016. – № 2(244). – С. 124–130. DOI: 10.5862/JHSS.244.15.
  22. Лисенкова, А.А. Цифровая идентичность: свобода фрагментированности и дискретности или опасная целостность // Человек как открытая целостность / Институт философии Российской академии наук. – Новосибирск: ООО "Академиздат", 2022. – С. 320. DOI: 10.24412/cl-36976-2022-1-319-327.
  23. Манович, Л. Язык новых медиа. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 399 с.
  24. Мурейко, Л.В. Конструктивистский театр и «общество спектакля»: к проблеме конструирования образного знания // Общество. Коммуникация. Образование. – 2021. – Т. 12. – № 3. – С. 20–35. DOI: 10.18721/JHSS.12302.
  25. Тарнопольский, В. «Э. Фишер-Лихте: что будет после «пост»? // URL: <https://oteatre.info/erika-fisher-lihte-chto-budet-posle-post/>.
  26. Фишер-Лихте, Э. Эстетика перформативности / пер. с нем. Н. Кандинской. – М.: Play&Play, Канон+, 2015. – 376 с.
  27. Фуко, М. Интеллектуалы и власть: Избранные политические статьи, выступления и интервью / пер. с фр. О. Окуневой. – М.: Практис, 2005. – Ч. 2. – 193 с.
  28. Хёйзинга, Й. Homo Iudens. Человек играющий. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

## **Результаты процедуры рецензирования статьи**

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

### **Рецензия**

на статью «Специфика социальной драматургии в условиях геймификации цифрового общества»

Предметом исследования рецензируемой работы является театральная драматургия, которая у условиях современной социокультурной ситуации оказывается имманентной всей социальной жизни. Для современного общества характерно использование игры для неявной трансляции смысловых установок, направляющих массовое сознание и поведение.

Социально-игровое отношение к жизни представляет собой актуальную проблему современной философии, поскольку современная драматургия опирается на понятие «сценариев» (Э.Гоффман), в рамках которых на сцене повседневности разворачивается социальные роли людей. Автор справедливо отмечает, что технологии масс-медиа расширяют пространство и возможности игры, постоянно наращивая виртуальные среды дополненной киберреальностью, создавая гибридные пространства, где физическая и

виртуальной реальности сливаются воедино, предоставляя бесконечные возможности для создания и разыгрывания новых социальных ролей. При этом границы между реальностью и ее симуляцией становятся все более размытыми. Данная ситуация нуждается в научном осмыслении, что актуализирует представленное исследование.

Автором использованы общенаучные методы научного познания - анализ, обобщение и т.д. Подробно проанализированы с использованием сравнительно-сопоставительного анализа игровые основы общества постдраматического театра, инструменты социальной драматургии в конструировании интеракций, специфику геймификации как формы социальной практики в условиях цифровой медиасреды.

Научная новизна представленной работы заключается выявление игровых оснований общества постдрамы, которые соответствуют цифровому обществу, в котором границы между реальностью и игрой становятся все более размытыми. Убедительно показано такая особенность современного общества, когда сценарии общественных ролей людей могут быть интерпретированы как игровые структуры, в которых для достижения целей каждый участник действует по определенным правилам и алгоритмам. Значимость таких социальных игр заключается в их способности формировать и поддерживать социальные нормы и ожидания. Технологии масс-медиа расширяют пространство и возможности игры, постоянно наращивая виртуальные среды дополненной киберреальностью, создавая гибридные пространства, где физическая и виртуальная реальности сливаются воедино, предоставляя бесконечные возможности для создания и разыгрывания новых социальных ролей. Данная специфика современного общества, конечно же, требует всестороннего анализа.

Статья написана научным языком, претензий к стилю изложения нет. Структура соответствует требованиям, предъявляемым к научному тексту. Содержание статьи соответствует названию и разделам.

Библиография статьи включает 20 библиографических источников, но в ней не так много научных исследований последних лет. Положительной оценки заслуживает использование трудов классиков постмодернистской философии (М. Фуко) и работы Й. Хейзинга, которые составляют важную методологическую базу исследования.

Выводы автора представляют несомненную ценность в контексте анализа театрального действия. Постдраматический театр в условиях цифрового общества теряет черты традиционного театра. В условиях текущего характера социальных ролей и идентичностей социальные интеракции становятся не просто рутинными процессами, но частью более сложных и многослойных игровых сценариев, где каждый участник может создавать новые смыслы в зависимости от своих целей и мотивов в своем виртуальном постдраматическом театре.

В целом, считаю, что данная статья, посвященная геймификации в обществе постдрамы будет представлять большой интерес в контексте исследования сущностных основ цифрового общества.

## **Результаты процедуры повторного рецензирования статьи**

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

Рецензируемый материал представляет собой набросок статьи, посвящённой вопросам релевантности «игровых сценариев» задачам управления обществом в условиях цифровизации. Тема статьи, несомненно, является актуальной. Правда, автор уделяет

крайне мало внимания сравнению приводимых им на этот счёт суждений (главным образом, зарубежных авторов) самой социальной реальности, вследствие чего для статьи в целом характерна подражательность. Складывается впечатление, что изложение материала «безвольно течёт» по знакомому руслу постмодернистских рассуждений, которым автор беспрекословно следует то ли в силу личной убеждённости в их истинности, то ли в силу удостоверенного кем-то их авторитета, не допускающего ни возражений, ни простого сомнения и проверки. Одним словом, «взгляды» (чьи бы то ни было) философ должен всегда соотносить с реальностью, обращения же к социальной реальности как таковой в статье нет. Подходу автора явно не хватает критического отношения к воспроизведимым им «взглядам» и свободы в их оценке, если они (как может выясниться) неадекватно описывают саму действительность. Следует также обратить внимание на то, что введение статьи не вполне удовлетворяет требованиям, которые предъявляются к этой части текста научной публикации. В этом небольшом фрагменте автор говорит лишь о понятии «коллективной интенциональности», и только в самом конце замечает, что «характер отношений между участниками коллективной интенциональности (носит ли она преимущественно когнитивный, нормативный или аффективный характер?) требует глубокого анализа и уточнения в русле проблематики игровой модели взаимосвязей людей в обществе». Понятно, функции введения сводятся к тому, чтобы читатель согласился с указанным устремлением, что, конечно, не соответствует общепринятым пониманию цели и задач введения в научной статье. При этом основная часть текста статьи структурирована весьма грамотно, автор последовательно рассматривает вопросы, в которых раскрывается содержание заявленной темы (точнее, как указано выше, представление этого содержания в зарубежной литературе). Заключение статьи следует расширить, в этом фрагменте автор не столько предлагает читателю выводы, сколько повторяет положения об изменении характера социальности и новых возможностях транслирования «смыслов» в условиях «цифрового общества». Однако отмеченные недостатки, по мнению рецензента, могут быть устранены. Статья в её сегодняшнем виде имеет небольшой объём (0,35 а.л.), в силу чего у автора остаются возможности для её доработки. В статье присутствует идейное содержание, которое, если его развернуть и соотнести с самой социальной реальностью, может дать интересные результаты. Следует также отметить, что в тексте практически нет стилистических, пунктуационных и т.п. ошибок, опечатки немногочисленны («в современных исследования») и не мешают восприятию смысла. Рекомендую отправить статью на доработку.

## **Результаты процедуры окончательного рецензирования статьи**

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

Предметом исследования статьи «Специфика социальной драматургии в условиях геймификации цифрового общества» выступает игра в широком значении этого слова. Акцент, при этом делается на виртуальную реальность и перенос игры из «игрового поля» в повседневность. Своей целью автор статьи видит анализ специфики «социальной драматургии» в условиях развёртывания процессов геймификации в цифровом обществе. При этом в статье не поясняется, что именно он понимает под «социальной драматургией», давая достаточно косвенную ссылку к Э. Гоффману, указывающему, на то, что социальная драматургия «опирается на понятие «сценариев», которые люди разыгрывают в своих общественных ролях, взаимодействуя друг с другом на «сцене» повседневной жизни». Такая категориальная неопределенность размывает

границы исследования.

Методология исследования не определена. Автор прибегает к спонтанной аналитике происходящих социальных процессов, обращаясь при этом к существующим классическим исследованиям игры и процессов, происходящих в виртуальной реальности.

Актуальность исследования связывается автором с тем, что в современном обществе цифровых медиа складывается тревожная тенденциянейтрализации границы между реальным и виртуальным мирами для играющего субъекта. В этой ситуации исследование функций игры, при которой участники могут разыгрывать свои роли не только в физическом мире, но и в виртуальном, может позволить предотвратить кризисы личностной идентичности и сохранить устойчивость социальным связям.

Научная новизна связана с авторским подходом, фиксирующим сходство дизайна интеракций в процессах геймификации с постановкой игровой ситуации в постдраматическом театре. Автор показывает, как расширение игрового пространства в социуме аналогично размыванию границ места и времени действия в неклассических постановках, реализующих модель «постдраматического театра».

Стиль статьи несколько излишне наукообразен. Присутствует неоправданное использование специальной лексики, затуманивающее мысль и мешающее ее восприятию. Не лишнем, как отмечалось в начале, было бы прямое определение ключевых терминов, таких как «геймификация», «социальная драматургия», «театральное действие», «цифровой интерфейс», «виртуальная социальная сцена» и некоторые другие.

Структура и содержание соответствуют заявленной проблеме. Развивая мысль о геймификации как процессе, который превращает повседневные практики в игровые, автор последовательно рассматривает темы: методов социальной драматургии, моделей общества как постдраматического театра, инструментов социальной драматургии в конструировании интеракций.

Библиография статьи включает 28 наименований работ как отечественных, так и зарубежных авторов, посвященных рассматриваемой проблеме.

Апелляция к оппонентам присутствует. Автор обращается к идеям классиков в изучении феномена игры - Л. Мановичу, Дж. Серлю, Э. Гоффману, современным зарубежным авторам - , Р.Дю Бенфорду, П. Хэйру, С. Брилли, , Л. Джемини, Ф. Джулиану, Х.-Т. Лехманну и др.

Круг потенциальных читателей ограничен лицами, знакомыми с терминологией виртуальной игровой реальности или читателями, пожелавшими прорваться сквозь терминологическую путаницу.