

## ТРЕНДЫ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА

DOI: 10.24290/1029-3736-2023-29-2-197-218

### ГЕЙМИФИКАЦИЯ СОЦИАЛЬНЫХ ПРАКТИК

**А.К. Мамедов**, докт. социол. наук, проф., зав. кафедрой коммуникативных систем социологического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова, Ленинские горы, 1, стр. 33, г. Москва, Российская Федерация, 119234\*

**Э.Д. Коркия**, канд. социол. наук, доц. кафедры социологии коммуникативных систем социологического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова, Ленинские горы, 1, стр. 33, г. Москва, Российская Федерация, 119234\*\*

*Игровая практика является сегодня передовым краем формирования будущего общества, период глобальной цифровой трансформации которого можно зафиксировать моментом тотального общественного вовлечения в цифровую реальность в 2016 г., когда произошло массовое внедрение дополненной цифровой реальности. Завершив, тем самым, период пост-пост-модерна, выражением которого стал человек, пребывающий в растерянности, причем не перед “дивным новым миром”, а перед ускользающим старым. На сегодняшний момент накоплены основания для прогнозов, дорогу которым авторы предстоящей статьи попытаются открыть данным материалом.*

*Авторы утверждают, что за наиболее яркими проявлениями эффектов цифровизации, воздействующих на социальную реальность, скрывается тотальность их влияния на многие аспекты повседневности. Скрытая перестройка социальных практик, приходящая с каждой вышедшей многопользовательской игрой, привносится через игровой мир вовлеченных игроков и бизнес-структуры, использующие психологические, тактические, стратегические достижения разработчиков в собственных коммерческих целях. Станет ли геймификация социальных практик новым “бутылочным горлом” для цивилизации или мы сможем интегрировать гуманитарный подход и гуманистическую экспертизу в стратегические центры управления развитием цифровых технологий?*

**Ключевые слова:** социализация, одиночество, геймификация, социальные практики, игровая индустрия, индивид, бизнес, досуг, теория деятельности, “медиа будущего”, игровой мир, личность, виртуальное общество.

---

\* Мамедов Агамали Куламович, e-mail:akmnauka@yandex.ru

\*\* Коркия Эка Демуриевна, e-mail:ekakorkiya@mail.ru

## GAMIFICATION OF SOCIAL PRACTICES

**Mamedov Agamali K.**, Doct. Sociol. Sciences, Prof., Head of the Department of the sociology of communication systems, Faculty of Sociology, Lomonosov Moscow State University, Leninskye Gory, 1-33, Moscow, Russian Federation, 119234, e-mail: akmnauka@yandex.ru

**Korkiya Eka D.**, PhD in Sociology, Associate Professor of the Department of the sociology of communication systems, Faculty of Sociology, Lomonosov Moscow State University, Leninskye Gory, 1-33, Moscow, Russian Federation, 119234, e-mail: ekakorkiya@mail.ru

*Gaming practice is today the cutting edge of the formation of the future society, the period of global digital transformation of which can be fixed by the moment of total public involvement in digital reality in 2016, when augmented digital reality was massively introduced. Thus, completing the period of post-post-modernity, the expression of which was a person who is at a loss, and not in front of the "brave new world", but in front of the elusive old one. To date, the grounds for forecasts have been accumulated, the way for which, the authors of the presented article will try to open with this material.*

*The authors argue that the most striking manifestations of the effects of digitalization affecting social reality hide the totality of their influence on many aspects of everyday life. The hidden restructuring of social practices that comes with every multiplayer game released comes through the game world of involved players and business structures that use the psychological, tactical, strategic achievements of the developers for their own commercial purposes. Will the gamification of social practices become a new "bottleneck" for civilization or will we be able to integrate a humanitarian approach and humanitarian expertise into strategic control centers for the development of digital technologies.*

**Key words:** socialization, loneliness, gamification, social practices, game industry, individual, business, leisure, activity theory, "media of the future", game world, personality, virtual society.

Перестройка основных принципов взаимодействия человека и окружающего мира, пожалуй, никогда не была особенно планомерной. Открытия, изобретения, события вторгались в процесс взаимодействия субъективного начала человека и объективного предела природы к историческому времени уже в течение считанных лет, в крайних случаях десятилетий, существенно меняя облик цивилизации. Так было с открытием полезных свойств огня и способностью его поддерживать, так было с освоением строительного камня, с появлением книгопечатания, с изобретением машин, вызывавших протесты луддитов, но наряду с тем давших старт промышленной революции. С каждым последующим явлением, способствующим перестройке повседневной жизни, период адаптации становится все короче, а сущность социальных перемен оказывается все значитель-

нее. Изобретение компьютера, и даже рождение сетевых коммуникаций не оказались предельной феноменологической переменной в социальном организме, каким становится явление игрового мира, обеспеченного этими технологиями. Качественные изменения в коммуникативных стратегиях, которые стали следствием развития социальных сетей, порождают немалый интерес ученого сообщества и беспокойство социальных работников, однако следует указать на то, что эти эффекты — лишь первые ласточки тех реальных общественных изменений, которые будут следовать за геймификацией и иными социальными практиками.

Существует разночтение в понимании механизма влияния игровой практики на социальную действительность. Точнее, это разночтение заключается в обозначении приоритетов факторов влияния. Так, можно указать на растущую высокими темпами экономическую значимость игровой индустрии. Прогнозируемый рост индустрии в России составляет 15–18% в год. В разгар пандемии 2020 г. он составил 34%, что, конечно, можно отнести к исключительным обстоятельствам изоляции. “Прогноз по мировому рынку игр и без учета возможной новой вспышки пандемии впечатляющ: к 2025 г. будут вовлечены 3,2 млрд человек, которые потратят на свой досуг около 200 млрд долл.”<sup>1</sup>

Растущие рынки Латинской Америки, Азиатско-Тихоокеанского региона, Ближнего Востока и Африки обеспечат сохранение тенденций роста в ближайшие годы. Тот факт, что наибольшими темпами растет рынок мобильных игр и он уже достиг половины от всех доходов индустрии, говорит о желании пользователей всегда иметь “под рукой” возможность воспользоваться входом в виртуальный мир игры. Но это мировая тенденция. В России пока свыше половины пользователей предпочитают использование ПК<sup>2</sup> с качественной визуализацией и звуком, высокими скоростными характеристиками периферийных устройств, рынок которых также растет<sup>3</sup>.

Другим значимым фактором влияния игровой практики называют преобразование бюджета времени вовлеченных пользователей. В нашей стране число рабочих часов в год выводит тру-

---

<sup>1</sup> Global Games Market Report. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>

<sup>2</sup> Благодаря пандемии объем российского рынка видеоигр вырос на 35% // РБК. Технологии и медиа. URL: [https://www.rbc.ru/technology\\_and\\_media/29/03/2021/6061a30e9a79471323188935](https://www.rbc.ru/technology_and_media/29/03/2021/6061a30e9a79471323188935)

<sup>3</sup> Gaming peripherals market: global industry trends, share, size, growth, opportunity and forecast 2022–2027. Report. URL: <https://www.researchandmarkets.com/reports/5769265/gaming-peripherals-market-global-industry>

дящегося на 4-е место в мире по занятости производственной деятельностью. Это данные за 2019 г. За 2021 г. у ОЭСР данных по России нет, но видно, что и Корея покинула тройку лидеров, опережавших Россию<sup>4</sup>. Это означает, что часов досуга у наших граждан остается не так много. Больше всего их в северо-кавказских и южных регионах: Ингушетии — 5 ч. 39 мин., Северной Осетии — 5 ч. 12 мин., Чечне — 5 ч. 11 мин., Дагестане — 5 ч. 4 мин., Карачаево-Черкесии — 4 ч. 55 мин., Кабардино-Балкарии — 4 ч. 53 мин., Калмыкии — 4 ч. 45 мин., Севастополе — 4 ч. 38 мин., Крыму — 4 ч. 31 мин., Приморском крае — 4 ч. 28 мин. В число лидеров по свободному времени также попали Москва (4 ч. 26 мин.) и Санкт-Петербург (4 ч. 9 мин.). Никакого парадокса здесь нет. В список лидеров попали богатейшие регионы с высокоразвитым рынком труда и, наоборот, регионы, где много безработных. Для сравнения, на последнем месте находится Ямало-Ненецкий округ, где средне-статистическому жителю остается лишь 3 ч. 23 мин. на проведение досуга<sup>5</sup>. Вот собственно то время, которое можно потратить на гейминг при условии наличия работы. Для детей, подростков ситуация будет другая, но с ними и проблема иная, чем структура досуга.

Тенденция, связанная непосредственно с игровой практикой, — это увеличение игрового времени. По данным Nielsen Media Research, игроки стали тратить в 2020 г. на 30–40% больше своего времени, чем прежде<sup>6</sup>. Исследование НАФИ, проведенное в форме опроса россиян выявило две группы геймеров<sup>7</sup>. Те, кто играет эпизодически, тратят на игры 3–5 ч. в неделю. Те же, кто играет регулярно, тратят 3–4 ч. в день. Опрос проводился среди совершеннолетних респондентов, из которых 60% оказались увлечены видеоиграми. Еще 21% показал, что хотя сами не играют, в их семьях есть геймер. По данным только одной игровой платформы Steam, число пользователей, использующих ее ежедневно, составляет свыше 60 млн.

Эта небольшая статистика показывает масштаб цифрового досуга, который планомерно замещает нишу активного отдыха и непосредственное общение. Десятилетнее (1997–2007 гг.) исследование

---

<sup>4</sup> Яковлева Е.Л. Игра как мотивация и действие в коррупционном социальном // Актуальные проблемы экономики и права. 2015. № 4. С. 96–103.

<sup>5</sup> Сторр У. Статус. Почему мы объединяемся, конкурируем и уничтожаем друг друга. М., 2022.

<sup>6</sup> Риски и угрозы, сопутствующие развитию индустрии киберспорта и гейминга. URL: <https://rdc.grfc.ru/2021/05/cybersport-and-gaming/> (дата обращения: 08.01.2023).

<sup>7</sup> Гейминг-2022: сколько времени и денег россияне тратят на видеоигры. URL: <https://nafi.ru/analytics/geyming-2022-skolko-vremeni-i-deneg-rossiyane-tratyat-na-videoigry/> (дата обращения: 08.01.2023).

структуры досуга Института социологии ФНИСЦ РАН показало тенденцию уменьшения (более чем в два раза) общения в компании среди людей зрелого возраста<sup>8</sup>. У молодежи отмечался рост интереса к тем, кто разделяет их увлечения и соседям. С уходом в виртуальное пространство эти тенденции продолжились в нем. Об этом говорит успех социальных сетей, а в особенности — коммуникативных сетей игровых платформ. Тот же сервис Twitch, по данным Similarweb, набирает свыше миллиарда посещений в месяц<sup>9</sup>. Пользователей из России на декабрь 2022 г. было 4,62%. Основные интересы в порядке убывания — новости, игры, программное обеспечение, онлайн-трансляции. То, что пользователи даже за новостями приходят на глобальные сервисы, говорит о высоком уровне доверия к этому медийному спутнику игровой индустрии. Появление виртуальных банков игровых платформ, магазинов собственной цифровой продукции показывает не только способности игровой индустрии к монетизации, но и возможности удаленного управления поведением пользователя, который получил эффективную систему для покупки эмоций и заместительной терапии переживаний.

Как довольно аргументированно обозначил Ник Ланд цифровую экономику, даже личность с определенного ракурса представляет собой “промышленно-информационное тело”: “Поскольку тело составляет частичную или открытую систему, преобразующую потоки материи, энергии и информации, оно способно функционировать в качестве модуля экономически оцениваемой рабочей силы. Промыленно-информационное тело играет роль съемного сборочного элемента, способного закрывать производственные цепи и приносить стоимость в пределах товарной метрики. Оно является переключателем входных и выходных потоков, который определяется через свое положение среди машин, а еще более точно — через свою миграцию по мутационным швам в машинном континууме: где машинерия была неполной — там появляетесь вы”<sup>10</sup>.

Когда в кино показывают человека, любящего разгадывать загадки, который оказывается втянут в детективную историю, легко ориентируется в ней и находит преступника лучше и быстрее профессионального следователя, нам показывают пример потенциала игрового мира. Мотивация профессионала часто оказывается недо-

---

<sup>8</sup> Досуг российской молодежи: динамика последних 10-ти лет. URL: [https://www.isras.ru/analytical\\_report\\_Youth\\_7\\_2.html](https://www.isras.ru/analytical_report_Youth_7_2.html) (дата обращения: 08.01.2023).

<sup>9</sup> twitch.tv. URL: <https://www.similarweb.com/ru/website/twitch.tv/#geography> (дата обращения: 08.01.2023).

<sup>10</sup> Ланд Н. Сочинения: В 6 т. / Под науч. ред. А. Морозова. Т. 2. Кибберготика. Пермь, 2018. С. 169–170.

статочной для того, чтобы сравняться по эффективности с человеком, “горящим” поставленной целью. Внедрение элементов игры в социальные практики само по себе не новое явление. Некоторые полагают даже, что, к примеру, к игровому потенциалу можно отнести практику социалистического соревнования бывшего СССР, переходящее красное знамя, отрядные конкурсы пионерлагерей и т.п. Другие приводят юриспруденцию как пример игры в части введения игровых правил в повседневную жизнь. Расплывчатые рамки применения понятия делают малоэффективными исследования, связанные с его феноменом. Понятие игры более широкое. Трудности его определения лишь доказывают этот факт. Например, Роже Кайуа утверждает, что игра “означает такую деятельность, где нет стеснения, но нет и последствий для реальной жизни. <...> игра ничего не производит: ни материальных благ, ни духовных творений”<sup>11</sup>, что сегодня уже не так.

Только определению сферы употребления слова “игра” Ю.В. Геронимус уделяет достаточное внимание, из которого можно понять многогранность термина, а также определиться в целом, что в русском языке игра — это некоторая человеческая деятельность<sup>12</sup>.

Если же мы обратимся к одному из отечественных исследователей теории деятельности, А.Н. Леонтьеву, то сможем уточнить<sup>13</sup>, что игра является человеческой деятельностью в соответствии с предписанной ролью, что, пожалуй, является наилучшим из определений, которое удалось найти.

Понятно, что такое широкое определение мало подходит к феномену проникновения высокотехнологичного явления западного происхождения в социальные практики последних пары десятилетий. Вот почему в отношении современных социальных явлений предпочтительней использовать не термин “игроизация”, под который на самом деле подпадают все приведенные выше случаи использования соревновательной стратегии, а “геймификация”, которая имеет отношение к последствиям развития сетевых многопользовательских игр<sup>14</sup>. Отчасти области понятий перекрывают друг друга,

---

<sup>11</sup> Кайуа Р. Игры и люди: Статьи и эссе по социологии культуры / Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М., 2007. С. 33.

<sup>12</sup> Геронимус Ю.В. Игра, модель, экономика. М., 1989. С. 8–10.

<sup>13</sup> Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. М., 2004. С. 130–131.

<sup>14</sup> Многопользовательская онлайн-игра (ММОГ или чаще ММО) — это онлайн-видеоигра с большим количеством игроков, часто сотнями или тысячами, на одном сервере. Обычно имеет огромный, постоянно открытый мир, хотя есть игры, которые отличаются. Эти игры можно найти для большинства сетевых платформ, включая персональный компьютер, игровую приставку или смартфоны и другие мобильные устройства.

что также нужно учитывать в некоторых случаях. Но полагаем, что в целом несложно отделить концепцию “игроизации” жизни, исследуемую философией постмодернизма, от “геймификации” — распространения навыков, паттернов и сценариев поведения, освоенных в компьютерных играх, на социальное поведение индивида и групп.

Итак, западное происхождение компьютерных игр, давших толчок развитию индустрии, не помешало их российской локализации: “...лишь распространение ММО-игр в середине 2000-х дало толчок к расширению игрового рынка в России и серьезному росту доходов игровой индустрии. Инвестиции и совместные с крупными западными компаниями игровые проекты стали появляться и в России”<sup>15</sup>. Высокий потенциал игровой мотивации был взят на вооружение бизнес-структурами. В особенности в отношении креативного класса было показано, что финансовая мотивация работает гораздо менее эффективно, чем игровая.

Особенность геймификации социума в том, что есть два ее источника.

Первый — сознательное использование наработок игровой индустрии: стратегий, образов, дизайна и т.д. Области применения также могут быть обширны: исследования, маркетинг, политика, управление персоналом, развитие лояльности, обучение и др.

Второй — околосознательные (пред- и постсознательные, т.е. те, что можно осознать лишь если направить чужое внимание или напомнить) перемены, происходящие с участниками игрового процесса под влиянием игрового мира.

Здесь необходимо упомянуть такую особенность производства современных видеоигр. Наиболее широко распространены так называемые AAA-игры. Это масштабный продукт, как правило, созданный специализированными командами разработчиков в рамках бюджета, предоставляемого цифровыми платформами, которые впоследствии осуществляют их дистрибуцию. Поскольку финансирование осуществляется от имени платформы и, кроме того, поскольку она располагает достоверными сведениями о трендах и возможностях будущих потребителей, платформа как заказчик осуществляет редакцию сценария и общее руководство процессом создания. В другой группе игр, которые называют “независимой компьютерной игрой”, существует только само-редакция творческого производителя. К каким темным сторонам нашей души будет он взывать, и какими техническими средствами пользоваться для повышения привлекательности своего продукта, известно только ему.

---

<sup>15</sup> Сахнов К., Уточкин В. Игровая индустрия: геймдев (gamedev). URL: <https://hsbi.hse.ru/articles/igrovaya-industriya-geymdev/> (дата обращения: 06.01.2023).

Перспективный масштаб аудитории такого продукта может быть весьма значительным. Попавшая в книгу рекордов Гиннеса “независимая компьютерная игра” Minecraft собрала аудиторию свыше 170 млн человек.

О том, что редакция видеоигр ориентирована, прежде всего, на их коммерческий потенциал можно понять исходя из самого “духа времени”, флагманом которого сегодня является индустрия цифрового производства. Что же касается этической повестки дня, то, как показывает историческая практика, чем значительнее общественные трансформации, тем меньше цензурные претензии в отношении отдельных социальных практик. Общество занято поисками адекватных реакций на новые явления и не склонно к осуждению даже по рациональным основаниям, а уж тем более по наследованным этическим.

В своем исследовании Е.Л. Яковлева обнаруживает двойную функцию игровой мотивации и действия: с одной стороны, меняющие личность коллективные взаимодействия, происходящие в контексте доминирующего идеологического дискурса в соответствующем коммуникативном поле. С другой стороны, поведенческие матрицы харизматичной личности, формирующиеся под влиянием этих взаимодействий, влияют на социум в целом<sup>16</sup>.

В современных играх индивиду изначально предоставлена роль такой харизматичной личности, а сценарий предполагает ее дальнейшее развитие. Что представляется весьма удивительным явлением многопользовательских игр, так это способность совмещать высокую конкурентность между игроками или командами игроков и комбинаторность, способность организовывать микросоциальные единства, основываясь на индивидуальных особенностях. Качества, которые в обществе могут быть подвергнуты остракизму, в виртуальном обществе игры абсолютизируются, превозносятся и становятся отличительными достоинствами персонажа. Участник игры получает возможность беспрепятственно развивать их и наблюдать за тем, как его гипотетические недостатки превращаются в достоинства.

В целом, соглашаясь с предложенным Е.Л. Яковлевой направлением решения проблемы привлекательности деструктивных общественных практик, способных привести нас в сферу этического только через повышение степени инклюзивности субъекта, заметим, что потребность индивида в виртуализации абсолютно объективна. Посредством нее с помощью современных игровых

---

<sup>16</sup> Яковлева Е.Л. Указ. соч. С. 96–103.



деструктивных практик индивид становится проходящим сквозь социальные преграды, нарушающим юридические нормы, игнорирующим границы страты и иные моральные запреты. Однако зависимость от игры обусловлена мотивом употребить личное несовершенство в целях индивидуальной интеграции.

Дополняя представление упомянутого исследователя о характеристиках сетевой организации коммуникативных полей современного человека, и о тенденциях их трансформации, заметим, что, дабы не препятствовать установлению равновесия масс и элит в целях построения социально сплоченного общества<sup>17</sup>, социальным наукам надлежит больше полагаться на саморегуляцию общества. Иным образом, без доверия к самоопределению пути общественного развития, не получится глубже интегрировать гуманитарный подход и гуманистическую экспертизу в стратегические центры управления развитием цифровых технологий.

Немецкого философа Ф.Г. Юнгера научное сообщество определяло в ранг гениальной наивности, иначе говоря, он обычно указывал на то очевидное, что начинало казаться таковым после его указания. В отношении игры он дошел в своем анализе до глубинной природы ее существования.

По его мнению, “есть три рода игр:

- 1) игры, основанные на счастливом случае;
- 2) игры, основанные на искусности;
- 3) игры, основанные на подражании — предугадывающем или копирующем задним числом”<sup>18</sup>.

Сегодня мы имеем дело с проблемами, являющимися перверсией всех трех родов игр.

Игры, основанные на “счастливом случае”, стали общественной проблемой игромании, когда в лучших традициях психологических интерпретаций экзистенционалистов наподобие М. Фуко человек превращается в механизм, наподобие крысы, нажимающей на кнопку замыкания электрода, находящегося в центре удовольствия в гипоталамусе.

Игры, основанные на искусности, стали печальным явлением современного компьютерного спорта, который существует лишь на потребу межгосударственной агрессии. Во время Первой мировой войны новобранцев учили колоть штыком винтовки в живот, что-

---

<sup>17</sup> Мадридский клуб дал одну из самых простых метафор социально сплоченного общества: “это общество, в котором люди чувствуют себя как дома, общество, наполненное доверием, уважением и единством, где все имеют равные права и равно делят социальные блага”.

<sup>18</sup> Юнгер Ф.Г. Игры. Ключ к их значению. СПб., 2012. С. 44.

бы было легче его вынуть, и он бы не застрял между ребер грудной клетки. Да, это такое же важное знание, как и навыки компьютерного спорта сегодня.

С третьей категорией игр все еще сложнее, поскольку это проекты долгосрочного изменения социальной реальности.

Перспектива тенденций развития технологической составляющей общественного прогресса, как отметили авторы В.П. Шалаев и Ф.Г. Емельянов, показывает, что сами «технологии перехода к информационному обществу буквально “замешаны” на игровой основе»<sup>19</sup>.

Такие характеристики постмодернистского состояния ума homo confusus, как онтологическая неопределенность и децентрация, становятся источником генерации игровых построений и контента, очевидно, вследствие сублимационных механизмов. «Постмодерн и информатизация социума закрепляют за игровым действием статус тотальности, продвигая и укореняя ее во всех сферах жизни человека и социума. <...> Человек и общество, с постмодерном и продвигаемой им тотальностью игры, ведут к ситуации виртуального, бифуркационного общества, подвергнутого рискам всеобщей манипуляции над сознанием и поведением человека»<sup>20</sup>.

Таким образом, обрисованная исследователями картина казалось бы не оставляет шансов, однако у самих авторов явно есть знание как поменять направленность происходящего: «Знания об игре как сфере виртуальности актуализируют такие ее качества, как автономность, интерактивность; дискретность, дистанционность, понятие об игровых проявлениях виртуализации “как яркой обертки” объективной реальности»<sup>21</sup>, а также о способности феномена игры трансформироваться и обновляться. По нашему мнению, перечислены как раз те характеристики феномена, влияние на которые может и должна оказывать гуманитарная научная деятельность.

Исследователь А.В. Царева наиболее близко подошла к важнейшим аспектам социальных последствий изучаемой проблематики: «Игра как особая форма социальной деятельности предполагает формирование у участников специфического опыта, отличающегося от опыта неигровой деятельности»<sup>22</sup>. Автор об-

---

<sup>19</sup> Шалаев В.П., Емельянов Ф.Г. Игра в пространстве самоидентификации и идентичности человека в обществе постмодерна // Труды БГТУ. История, филология, филология. 2015. № 5. С. 122.

<sup>20</sup> Там же.

<sup>21</sup> Там же. С. 124.

<sup>22</sup> Царева А.В. Особенности конструирования опыта участников компьютерных игр в социологической перспективе // Дискуссия. 2016. № 8 (71). С. 97.

ращает внимание на одну из базовых характеристик восприятия виртуальной игры как реальности — принятие (ожидание и готовность) детерминированности действий и ограничения степеней свободы. По мнению А.В. Царевой: «Стратегии организации игровой среды создают особый “локус контроля”, определяющий источник активности игроков»<sup>23</sup>. Однако отметим, что концепция “локуса контроля”, которая является психологическим инструментом интерпретации организации конкретной деятельности, вряд ли применима к организации масштабной среды, где используются десятки, если не сотни таких локусов. Авторским вкладом является разделение игр по локализации источника активности на два типа: игры активного вовлечения (внешний локус контроля) и игры инициативного вовлечения (внутренний локус контроля). Если игры первого типа увлекают в игровой процесс за счет прямого побуждения к действиям предметно-ориентированного типа, то в играх с “внутренним локусом контроля” игрок понуждается к действию не только прямо действующей на него вещью, но и общим смыслом ситуации. Автор предлагает следующую гипотезу: “Игры активного и инициативного вовлечения представляют собой два качественно различных способа конструирования социального и психологического опыта игроков”, поскольку этот опыт формируется в по-разному организованных виртуальных пространствах, а изучение конкретных поведенческих характеристик формирующегося социального игрового опыта возможно путем изучения конкретных игровых миров<sup>24</sup>.

Здесь автор, очевидно, заблуждается в оценке перспективных путей изучения игровых реалий. “Уход в конкретику” на столь раннем этапе построения модели конструирования опыта, получаемого в процессе виртуальной игровой деятельности, удлинит наш путь классификацией множества тактических сценариев. Это обяжет продолжить теоретический анализ развитием классификации типов игр, и соответственно, игровых миров, по реализованности в них видов социальных практик. Между тем задача и социологического, и психологического подходов не в том, чтобы лишь дифференцировать индивидуальные опыты, а в том, чтобы синтезировать из них выверенные пути для схематизации и типологизации их разрешения. Очевидно, первенство решения проблем должно принадлежать социальной и педагогической психологии, опирающейся на социологические прозрения общественно-ориентированной науки.

---

<sup>23</sup> Царева А.В. Указ. соч. С. 100.

<sup>24</sup> Там же.

Одной из важнейших социальных проблем, получивших известность, стала зависимость от гаджетов. Среднестатистический человек обращает свое внимание на экран 200 раз в день<sup>25</sup>. При этом речь не идет о такой высокой коммуникативной активности. Как констатирует М. Пенн, проблема игровой зависимости проявилась со всей полнотой с массовым внедрением дополненной реальности в 2016 г. в игре компании Niantic — “Pokémon Go”.

“Проявилась со всей полнотой” — фраза предыдущего абзаца, употребленная нами в прямом значении. 2016 г. следует признать датой тотального общественного вовлечения в цифровую реальность. Что характерно, проводником в эту реальность стала игра. Так что на сегодня мы имеем семь лет полноценной геймификации различных социальных практик и еще больший срок, включающий тенденции к ней. Между тем все это время за проблему принималась лишь игровая зависимость как индивидуальный дефект некоего маргинального психотипа. Упущенное время регуляции цифрового насилия обернулось системными проблемами социальных практик. К настоящему времени особенно в странах, где цифровизация шла большими, чем в России, темпами “все это смахивает на Дикий Запад: регулирования нет, ограничения по деньгам и по времени отсутствуют. Ничто не остановит разработчика от создания сколь угодно пагубного приложения, если его можно сделать привлекательным для определенной группы подростков и молодежи”<sup>26</sup>.

Как предполагал Л. Витгенштейн, понимание в отношении какого-либо феномена возможно, только когда мы одновременно общены к нему и в то же время достаточно дистанцированы. В этом и заключалась проблема дистанции. Инклюзивность в цифровую жизнь игры распространялась со скоростью пламени, не оставляя времени на осознание того, что происходит с жизнью игроков: “Мы все еще не знаем, что мы должны себе представить; ибо жизнь этих людей во всем остальном должна ведь соответствовать нашей, и прежде нужно определить, что мы будем называть жизнью, соответствующей нашей в новых обстоятельствах”<sup>27</sup>. Это сомнение того же качества, что и доисторический страх перед бизоном, нарисованным на стене пещеры. Попытка понять чужое произведение искусства, которое недоступно своему авторству, естественным образом пробуждает и восторг, и животный страх. Созданный виртуальный

---

<sup>25</sup> Пенн М. Микротренды, меняющие мир прямо сейчас. М., 2019. С. 142–143.

<sup>26</sup> Там же. С. 146.

<sup>27</sup> Витгенштейн Л. Заметки о цвете / Под общ. ред. В. А. Суровцева. М., 2022. С. 122.

мир — “чья-то чужая магия”<sup>28</sup>. Совершенно неудивительно, что наряду с ростом вовлеченности в цифровой мир в 2008 г. появились и первые “цифровые самоубийцы”. Сервис Web 2.0 Suicide Machine удалял все сведения о пользователе из социальных сетей. Причем очередь за этой услугой, как свидетельствует Д. Сиберг, была длинной<sup>29</sup>.

До сих пор не разработаны критерии нормы использования гаджетов или игровой вовлеченности. После чего можно констатировать пересечение рубежа не только невидимого, но даже просто социально одобренного. Причина в невитальности угроз технологической экспансии. Один из наиболее авторитетных на сегодня психологов, гуманитарных борцов с технологическими угрозами сравнивает то, что происходит в социуме, с шествием муравьиной армии цифровых технологий, сметающей все на своем пути. “Убивают ли нас технологии, подобно муравьиному нашествию? В буквальном смысле нет — за редким исключением. Но они могут тихо, практически неощутимо и систематически разрушать важные аспекты нашей жизни”<sup>30</sup>. Книга, кстати, впоследствии пестрит примерами именно того, как технологии убивают пользователей или несчастных свидетелей, оказавшихся поблизости. Однако уравнивающим фактором является то, что мы используем технологии как социальную память. Эта функция оказалась настолько полезной обществу, что, очевидно, мы никогда не сможем отказаться от их величавой муравьиной поступи по нашим теням.

Все, что мы можем, — обозначить “красные зоны”, где влияние игровой индустрии наиболее разрушительно, и разработать эффективные antidotes, позволяющие замедлить процесс трансформации цифрового общества.

Категории социальных практик, на которые наиболее активно влияет игровая деятельность, совпадают с наиболее значимыми из них:

**Социализация.** Эта проблема кажется наиболее очевидной, поскольку касается человеческих индивидов в состоянии их становления, когда любое отступление от классических канонов воспитания грозит непредсказуемыми последствиями. Хотелось бы отрешиться от проблем некачественного или вредоносного контента, который, вероятно, правозащитники научатся регулировать в ближайшее время. Но сама форма взаимодействия с миром посредством вир-

---

<sup>28</sup> Бейлз Д., Орланд Т. Искусство и страх. Гид по выживанию для современного художника. СПб., 2011. С. 14.

<sup>29</sup> Сиберг Д. Цифровая диета: как победить зависимость от гаджетов и технологий. М., 2015. С. 152.

<sup>30</sup> Там же. С. 14–15.

туальности, предписанной взрослыми конструкторами, кажется весьма угрожающим способом социализации. Исследователь в данной области, М.В. Осорина, пишет о том разнообразии действий, в котором нуждается ребенок, чтобы создать модель внешнего мира внутри личного космоса. “Он делает это в фантазиях, играх, танцах, песнях, лепке и других видах индивидуальной творческой деятельности. Нередко взрослые даже не замечают, как совершает ребенок непрерывную мироустроительную работу, позволяющую ему сохранить ощущение устойчивости, правильности и осмысленности своего бытия”<sup>31</sup>. Еще, на ту же тему: “То, что было игрой для взрослого, в восприятии ребенка неожиданно совпало с другими — серьезными и болезненными для него ситуациями раннего детства: частыми отлучками матери, недостатком внимания с ее стороны и страхом ребенка, что мать не вернется вообще”<sup>32</sup>.

Ну, и конечно, многие иные детали естественного для видеоигр эффекта шока, на котором в принципе чаще всего строятся игровые миры. Их фактически невозможно контролировать в детском контенте. Все же главное — сам метод представления мира, который предполагает освоение ограниченного представления команды дизайнеров. Игра редко обходится без NPS<sup>33</sup> — персонажей, воспринимаемых детским сознанием как полноценные участники игры. «Главное в этих БСП<sup>34</sup> — не умение водить автомобиль, а способность убеждать в том, что они — люди. Сказав об Alexa “она”, а не “это”, человек вступает на опасный путь признания ботов человеческими существами. БСП могут жить в облаке, существовать в виде забавных роботов или гуманоидов. Во всех своих обликах они опасны не только своими фактическими возможностями, но и способностью подговорить человека на какие-либо поступки. Мысль о взломанном БСП — не из приятных»<sup>35</sup>. Вероятно, не требуется дополнительно уточнять, почему именно дети являются наиболее уязвимыми субъектами в фазе социализации.

---

<sup>31</sup> Осорина М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. СПб., 2008. С. 29.

<sup>32</sup> Там же. С. 64.

<sup>33</sup> NPC, НПС, нипы, — неигровой персонаж (сокр. NPC от англ. Non-Player Character — “персонаж, управляемый не игроком”) — персонаж в играх, который не находится под контролем игрока. В компьютерных играх поведение таких персонажей определяется программно (См.: Что такое НПС и с чем их... URL: [https://aminoapps.com/c/rolevikam/page/item/chto-takoe-nps-i-s-chem-ikh-ediat/D8X4\\_ejPHN12lGLq0W3wZM24JlWk01M84YQ](https://aminoapps.com/c/rolevikam/page/item/chto-takoe-nps-i-s-chem-ikh-ediat/D8X4_ejPHN12lGLq0W3wZM24JlWk01M84YQ) (дата обращения: 15.01.2023)).

<sup>34</sup> БСП — Боты с привилегиями — компьютерные программы, обладающие дополнительными возможностями вмешательства в жизнь человека, например, посредством материального тела или иного способа контрольного прерывания.

<sup>35</sup> Пенн М. Указ. соч. С. 180.

**Коммуникация.** Виртуальный мир часто подразумевает коммуникацию, которая, однако, имеет ряд черт, отличающих ее от реального межличностного взаимодействия. Основной ее особенностью, влекущей ряд негативных следствий, является опосредованность. В результате стираются границы групповых статусов (как-то: пол, возраст, принадлежность к элитарным группам). Особенность организации сообщений в виде коротких высказываний приводит к высокой доле оценочных высказываний. Роль невербальной коммуникации берет на себя алфавит графических картинок, образованных преимущественно из символов Юникода. В сети распространены пособия, в которых наборы этих символов сгруппированы по эмоциям. Однако в чатах многопользовательских игр выражение эмоций требует еще большего накала, поэтому на смену литературного языка приходит геймерский набор значений, содержащий больше тонких нюансов в области дежурных тем.

Исследование коммуникации в многопользовательских играх показало, что социодинамика претерпевает значительные изменения при переходе от открытых (общих) чатов к групповым. Во втором случае возрастает роль индивидуального статуса в группе, общение становится более структурированным. «Наличие у каждого чата своего функционального предназначения открывает большие возможности группового взаимодействия, чем в реальной жизни, где этот процесс усложняется необходимостью осмысления, взвешенности решений и принятия за них ответственности. Все это сопровождается анонимностью, возможностью быстрого расширения круга общения и сокрытия, в связи с отсутствием невербального контакта, информации о себе. Тем самым увлечение онлайн-играми можно рассматривать как “бегство” от проблем реального мира, при этом у геймеров может создаваться иллюзия легкости управления им»<sup>36</sup>.

Особенности коммуникации в многопользовательских играх вызвали к жизни такой неприятный для игроков и социально-опасный для всех остальных феномен, как вредительство. Этот инфантильный метод решать свои проблемы включает в себя спектр осуждаемого поведения от бессмысленного разрушения, воровства до вымогательства и шантажа. То, что в виртуальной реальности можно относительно безнаказанно совершать нелицеприятные поступки, наряду с неразумно прописанным сценарием — два самых тревожных момента геймификации. Но есть и безусловно позитивные.

---

<sup>36</sup> Рюмина Л.И. Общение в многопользовательских ролевых онлайн-играх как проблема информационно-психологической безопасности // Социодинамика. 2016. № 8. С. 20.

**Обучение**, которое можно подразделить на образование и профессиональную подготовку, оказалось сферой с очень высокой потребностью в игровых техниках. Кстати, именно с последней началось шествие киберсуггестии, когда в целях доведения профессиональных навыков оператора до автоматизма к разработкам методик были привлечены инженерные психологи, нейрофизиологи и пр. После киберсуггестия начала распространяться и на другие виды практик обучения.

“Суггестопедические методы подразумевают не только традиционное логическое информационное усвоение учебного материала, еще и использование неосознаваемых компонентов высшей нервной деятельности обучаемого”<sup>37</sup>.

Игровой опыт, привнесенный в образование, заключается, прежде всего, в понимании того, что управление вниманием становится в системном взаимодействии фактически управлением мышлением, а совершенствование процесса обучения в приспособлении правил и норм к эффективным средствам трансляции знаний. Бен Парр, управляющий венчурным фондом, инвестирующим стартапы, т.е. напрямую зависящем от технологических, социальных новшеств, призывает для геймификации проекта, в первую очередь “разжечь костер внимания”. “Лучшие игровые дизайнеры — мастера привлекать кратковременное внимание. Они находят способы мотивировать игроков достигать несложной цели и переходить к следующей. <...> Представьте, сколько людей перестали бы играть, если бы на прохождение одного уровня требовался час или даже день”<sup>38</sup>.

В целом можно сказать, что просачивание игрового опыта в различные сферы жизни — процесс, не имеющий обратной силы. С этим можно и нужно мириться, но необходимо способствовать тому, чтобы этот процесс причинял как можно меньше потрясения привычным социальным практикам.

Выше мы отметили высокую экономическую значимость игровой индустрии в современном обществе. Прежде, чем она была принята и полноценно интегрирована социальными институтами, ее значение уже стало определяющим явлением социальной практики, с чем приходится иметь дело как с “фактом реальности”. Другим значимым фактором влияния игровой практики называют “преобразование бюджета времени” вовлеченных пользователей. Говоря

---

<sup>37</sup> Александрова Е.Г. Методология разработки высокоэффективных кибернетических систем управления технологическим процессом // Современные технологии. Системный анализ. Моделирование. М., 2016. С. 103.

<sup>38</sup> Парр Б. Ловушка для внимания. Как вызвать и удержать интерес к идее, проекту или продукту. М., 2015. С. 10.



простыми словами, свое свободное время обыватели все чаще тратят иначе. Меньше — на то, чтобы общаться с другими реальными людьми. Больше — на общение с ботами или неподтвержденными персонажами новых коммуникативных игровых сетей, знакомых коммуникантам только по поведению в общих игровых сценариях. Эта тенденция уменьшения времени непосредственного общения, отмеченная в особенности у людей поколения “отцов” Институтом социологии ФНИСЦ РАН по итогам 20-летнего исследования, дает представление, что вслед за молодежной интеграцией в игровые практики можно ожидать массированный рост числа игроков среднего возраста ради попытки преодоления нарастающей проблемы одиночества. Вместе с тем растет и время, проводимое в игре, и число вовлеченных пользователей, что прямо указывает не на особую социальную проблему, а на преобразование самого общественного уклада, известного как проблема цифровизации. Структура интересов, на которую указывают медиа платформы, показывает приоритет интереса пользователей к новостным каналам. Рост доверия к игровым платформам как источникам информации ориентировочного знания представляется главным инструментом преобразования современного общества, который обеспечивает человека компенсацией достоинства, утраченного вынужденными обстоятельствами образа жизни. По мнению теоретика Б.Ю. Берзина, он осуществляется как “отделение человека от самого себя и от других людей в результате воздействия общественных (социальных) сил, когда личность не способна стать (быть) хозяином самой себе, своих отношений с другими людьми”<sup>39</sup>.

Успех социального маркетинга, основанного на постулатах Чикагской школы, из которых основным можно считать понятие универсальности, обусловлен способностью вовлекать широкие массы в единый процесс потребления. Данный процесс направлен на рост одиночества, атомизацию общества. Оправдывается это тем, что “мы должны противостоять огромной индустрии, которая зарабатывает на том, что заставляет одиноких людей жалеть самих себя”<sup>40</sup>.

Если разобраться в сущности той современной игровой индустрии, что приходит на замену полноценной реальной жизни и обеспечивает приемлемую суррогатную жизнь одиноких людей, оставляя их в этом качестве, то окажется, что она создает лишь демпферы основной проблемы. Эта индустрия — увлечение играми, которые

---

<sup>39</sup> Берзин Б.Ю., Кузьмин А.И. Маркетинг одиночества // Дискуссия. 2015. № 3 (55). С. 61.

<sup>40</sup> Кляйненберг Э. Жизнь соло: новая социальная реальность. М., 2014. С. 143.

сами создают проблему и сами же предлагают ее персонально-ориентированные дорогостоящие суррогатные решения. В то же время этот процесс направлен на атомизацию общества.

Трансформация традиционных практик компенсации повседневных психологических ущербов преобразуется в новый механизм покупки эмоций и заместительной терапии переживаний. Игра является человеческой деятельностью в соответствии с предписанной ролью, что говорит об успехе социального маркетинга в игровом преобразовании личности. Здесь также кажется значимым фактором возможность индивида тестировать методы роста своего социального статуса. В таком взаимодействии с игровой командой за короткий срок появляется вероятность придать своему уникальному игровому пути и игровому персонажу значимость, отличную от обычного завоевания социального статуса личности, поскольку происходит “как бы”, “понарошку” и одновременно в разных коммуникативных средах (на разных уровнях игровой сети). То, что социум накапливал веками как особые классовые различия, в многопользовательских играх может быть смоделировано за одну игровую сессию. Потребность в тонкой регуляции межличностных связей порождает рост сложности речевой коммуникации: “...язык — вместо того чтобы слиться в одну общую усредненную массу без социальных различий — вопреки ожиданиям выработал еще более явные классовые сигналы”<sup>41</sup>.

Мы не станем настаивать на классовой природе различий в игровых взаимодействиях, но то, что “языковые индикаторы оказываются более многочисленными и тонкими” в мире ММО, кажется верным. Это проявляется в быстрой ротации сленговых терминов, смены степеней приватности и поднимаемых тем. Игровая практика показывает удивительно высокий уровень самоорганизации своих сообществ. При высокой конкурентности между игроками и командами также сохраняется готовность к образованию альянсов. Зависимость человека от социума преобразуется в зависимость человека от этики, логики, агрессивности, образно-казуального комплекса представлений разработчика игры. Но параллельно с этим можно наблюдать увеличение значения групповых норм. Как замечает Уилл Сторр: “Минимальное требование для игры — это связь. Прежде чем получить в награду статус, мы сначала должны попасть в группу в качестве игрока, чтобы остальные ее члены приняли нас”<sup>42</sup>.

---

<sup>41</sup> Фассел П. Класс. Путеводитель по статусной системе Америки. М., 2021. С. 215.

<sup>42</sup> Сторр У. Указ. соч. С. 18.

Уход в игровой мир не является новым витком эскапизма или свидетельства атомизации общества. И хотя геймификация ставит перед человечеством эти и новые проблемы, экономические, психологические, социальные, этические, можно сказать, что такой путь был предуготован. Геймификация — это “прафеномен”<sup>43</sup>, путь, который социум обнаруживает для компенсации неизбежного давления цифрового мира — перевести взаимодействия с реальностью в игровую форму.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

10 стран мира, где работают меньше, чем в России. URL: <https://www.sravni.ru/text/10-stran-mira-gde-rabotajut-menshe-chem-v-rossii/> (дата обращения: 05.01.2023).

*Александрова Е.Г.* Методология разработки высокоэффективных кибернетических систем управления технологическим процессом // Современные технологии. Системный анализ. Моделирование. 2016. № 2 (50).

*Бейлз Д., Орланд Т.* Искусство и страх. Гид по выживанию для современного художника. СПб., 2011.

*Берзин Б.Ю., Кузьмин А.И.* Маркетинг одиночества // Дискуссия. 2015. № 3 (55).

Благодаря пандемии объем российского рынка видеоигр вырос на 35% // РБК. Технологии и медиа. URL: [https://www.rbc.ru/technology\\_and\\_media/29/03/2021/6061a30e9a79471323188935](https://www.rbc.ru/technology_and_media/29/03/2021/6061a30e9a79471323188935) (дата обращения: 07.01.2023).

*Витгенштейн Л.* Заметки о цвете / Под общ. ред. В.А. Суровцева. М., 2022. Гейминг-2022: сколько времени и денег россияне тратят на видеоигры. URL: <https://nafi.ru/analytics/geyming-2022-skolko-vremeni-i-deneg-rossiyane-tratyat-na-videoigry/> (дата обращения: 08.01.2023).

*Геронимус Ю.В.* Игра, модель, экономика. М., 1989.

Досуг российской молодежи: динамика последних 10-ти лет. URL: [https://www.isras.ru/analytical\\_report\\_Youth\\_7\\_2.html](https://www.isras.ru/analytical_report_Youth_7_2.html) (дата обращения: 08.01.2023).

*Кайуа Р.* Игры и люди: Статьи и эссе по социологии культуры / Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М., 2007.

*Кляйненберг Э.* Жизнь соло: новая социальная реальность. М., 2014.

*Ланд Н.* Сочинения: В 6 т. / Под науч. ред. А. Морозова. Т. 2. Киберготика. Пермь, 2018.

*Леонтьев А.Н.* Деятельность. Сознание. Личность. М., 2004.

Многочеловеческая онлайн-игра. URL: [https://wikipedia.org/wiki/Massively\\_multiplayer\\_online\\_games](https://wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_games) (дата обращения: 06.01.2023).

*Осорино М.В.* Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. СПб., 2008.

*Парр Б.* Ловушка для внимания. Как вызвать и удержать интерес к идее, проекту или продукту. М., 2015.

*Пенн М.* Микротренды, меняющие мир прямо сейчас. М., 2019.

---

<sup>43</sup> “Прафеномен — это предуготовленная идея, которая нами завладевает” (*Витгенштейн Л.* Указ. соч. С. 103).

Риски и угрозы, сопутствующие развитию индустрии киберспорта и гейминга. URL: <https://rdc.grfc.ru/2021/05/cybersport-and-gaming/> (дата обращения: 08.01.2023).

*Рюмишина Л.И.* Общение в многопользовательских ролевых онлайн-играх как проблема информационно-психологической безопасности // Социодинамика. 2016. № 8. С. 79–87. URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=20056](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=20056) (дата обращения: 15.01.2023).

*Сахнов К., Уточкин В.* Игровая индустрия: геймдев (gamedev). URL: <https://hsbi.hse.ru/articles/igrovaya-industriya-geymdev/> (дата обращения: 06.01.2023).

*Сиберг Д.* Цифровая диета: как победить зависимость от гаджетов и технологий. М., 2015.

Сон, еда, досуг: эксперты назвали регионы с самыми “расслабленными” жителями. URL: <https://finexpertiza.ru/press-service/researches/2020/son-eda-dosug/> (дата обращения: 07.01.2023).

*Сторр У.* Статус. Почему мы объединяемся, конкурируем и уничтожаем друг друга. М., 2022.

*Толедо А.* Социально сплоченное общество. Глобальные перспективы Латинской Америки / Науч. ред. А. Рябова; вступит. ст. Я. Кузьминова. М., 2019.

*Фассел П.* Класс. Путеводитель по статусной системе Америки. М., 2021.

*Царева А.В.* Особенности конструирования опыта участников компьютерных игр в социологической перспективе // Дискуссия. 2016. № 8 (71).

Что такое НПС и с чем их... URL: [https://aminoapps.com/c/rolevikam/page/item/chto-takoe-nps-i-s-chem-ikh-ediat/D8X4\\_ejрНN12lGLq0W3wZM24JlWk01M84YQ](https://aminoapps.com/c/rolevikam/page/item/chto-takoe-nps-i-s-chem-ikh-ediat/D8X4_ejрНN12lGLq0W3wZM24JlWk01M84YQ) (дата обращения: 15.01.2023).

*Шалаев В.П., Емельянов Ф.Г.* Игра в пространстве самоидентификации и идентичности человека в обществе постмодерна // Труды БГТУ. История, философия, филология. 2015. № 5.

*Юнгер Ф.Г.* Игры. Ключ к их значению. СПб., 2012.

*Яковлева Е.Л.* Игра как мотивация и действие в коррупционном социальном // Актуальные проблемы экономики и права. 2015. № 4.

## REFERENCES

10 stran mira, gde rabotayut men'she, chem v Rossii [10 countries of the world where people work less than in Russia]. URL: <https://www.sravni.ru/text/10-stran-mira-gde-rabotajut-menshe-chem-v-rossii/> (data obrashcheniya: 05.01.2023) (in Russian).

*Aleksandrova E.G.* Metodologiya razrabotki vysokoeffektivnykh kiberneticheskikh sistem upravleniya tekhnologicheskimi processami [Methodology for the development of highly efficient cybernetic process control systems] // Sovremennye tekhnologii. Sistemnyy analiz. Modelirovanie. 2016. N 2 (50) (in Russian).

Average annual hours actually worked per worker. URL: [https://stats-oecd-org.translate.goog/Index.aspx?DataSetCode=ANHRS&\\_x\\_tr\\_sl=auto&\\_x\\_tr\\_tl=ru&\\_x\\_tr\\_hl=ru](https://stats-oecd-org.translate.goog/Index.aspx?DataSetCode=ANHRS&_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=ru&_x_tr_hl=ru) (accessed: 05.01.2023).

*Bejlz D., Orland T.* Iskusstvo i strah. Gid po vyzhivaniyu dlya sovre-mennogo hudozhnika [Art and fear. A survival guide for the contemporary artist]. SPb., 2011 (in Russian).

*Berzin B. Yu., Kuz'min A.I.* Marketing odinochestva [Loneliness Marketing] // Diskussiya. 2015. N 3 (55) (in Russian).

Blagodarya pandemii ob'em rossijskogo rynka videoigr vyros na 35% [Thanks to the pandemic, the volume of the Russian video game market grew by 35%] // RBK. Tekhnologii i media. URL: [https://www.rbc.ru/technology\\_and\\_media/29/03/2021/6061a30e9a79471323188935](https://www.rbc.ru/technology_and_media/29/03/2021/6061a30e9a79471323188935) (data obrashcheniya: 07.01.2023) (in Russian).

Careva A. V. Osobennosti konstruirovaniya opyta uchastnikov komp'yuternyh igr v sociologicheskoy perspective [Features of constructing the experience of participants in computer games in a sociological perspective] // Diskussiya. 2016. N 8 (71) (in Russian).

Chto takoe NPS i s chem ih... [What are NPS and what are they with...]. URL: [https://aminoapps.com/c/rolevikam/page/item/chto-takoe-nps-i-s-chem-ikh-ediat/D8X4\\_ejpHNI2lGLq0W3wZM24lJWk01M84YQ](https://aminoapps.com/c/rolevikam/page/item/chto-takoe-nps-i-s-chem-ikh-ediat/D8X4_ejpHNI2lGLq0W3wZM24lJWk01M84YQ) (data obrashcheniya: 15.01.2023) (in Russian).

Dosug rossijskoj molodezhi: dinamika poslednih 10-ti let [Leisure of Russian youth: dynamics of the last 10 years]. URL: [https://www.isras.ru/analytical\\_report\\_Youth\\_7\\_2.html](https://www.isras.ru/analytical_report_Youth_7_2.html) (data obrashcheniya: 08.01.2023) (in Russian).

Fassel P. Klass. Putevoditel' po statusnoj sisteme Ameriki [Klass. A guide to America's status system]. M., 2021 (in Russian).

Gaming peripherals market: global industry trends, share, size, growth, opportunity and forecast 2022–2027. Report. URL: [https://www.researchandmarkets.com/reports/5615225/gaming-peripherals-market-global-industry?utm\\_source=BW&utm\\_medium=PressRelease&utm\\_code=bbmpkj&utm\\_campaign=1239554+-+The+Worldwide+Market+for+Gaming+Peripherals+\(2019-2024\)%3a+Industry+Trends%2c+Share%2c+Size%2c+Growth%2c+Opportunity+and+Forecast&utm\\_exec=joca220prd](https://www.researchandmarkets.com/reports/5615225/gaming-peripherals-market-global-industry?utm_source=BW&utm_medium=PressRelease&utm_code=bbmpkj&utm_campaign=1239554+-+The+Worldwide+Market+for+Gaming+Peripherals+(2019-2024)%3a+Industry+Trends%2c+Share%2c+Size%2c+Growth%2c+Opportunity+and+Forecast&utm_exec=joca220prd) (accessed: 07.01.2023).

Gejming-2022: skol'ko vremeni i deneg rossiyanе tratyat na videoigry [Gaming 2022: how much time and money do Russians spend on video games]. URL: <https://nafi.ru/analytics/geyming-2022-skolko-vremeni-i-deneg-rossiyanе-tratyat-na-videoigry/> (data obrashcheniya: 08.01.2023) (in Russian).

Geronimus Yu. V. Igra, model', ekonomika [Game, model, economics]. M., 1989 (in Russian).

Global Games Market Report. URL: <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report> (accessed: 06.01.2023).

Kajua P. Igry i lyudi: Stat'i i esse po sociologii kul'tury [Games and people: Articles and essays on the sociology of culture] / Sost., per. s fr. i vstup. st. S.N. Zenkina. M., 2007 (in Russian).

Klyajnenberg E. Zhizn' solo: novaya social'naya real'nost' [Solo life: a new social reality]. M., 2014 (in Russian).

Land N. Sochineniya: V 6 t. [Works: In 6 volumes] / Pod nauch. red. A. Morozova. T. 2. Kibergotika. Perm', 2018 (in Russian).

Leont'ev A. N. Deyatel'nost'. Soznanie. Lichnost' [Activity. Consciousness. Personality]. M., 2004 (in Russian).

Mnogopol'zovatel'skaya onlajn-igra [Multiplayer online game]. URL: [https://wikipedia.org/wiki/Massively\\_multiplayer\\_online\\_games](https://wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_games) (data obrashcheniya: 06.01.2023) (in Russian).

Osorina M. V. Sekretnyj mir detej v prostranstve mira vzroslyh [The secret world of children in the space of the world of adults]. SPb., 2008 (in Russian).

Parr B. Lovushka dlya vnimaniya. Kak vyzvat' i uderzhat' interes k idee, proektu ili produktu [Attention Trap. How to generate and maintain interest in an idea, project or product]. M., 2015 (in Russian).

*Penn M.* Mikrotrendy, menyayushchie mir pryamo sejchas [Microtrends changing the world right now]. M., 2019 (in Russian).

Riski i ugrozy, sopushtvuyushchie razvitiyu industrii kibersporta i gejminga [Risks and threats associated with the development of the eSports and gaming industry]. URL: <https://rdc.grfc.ru/2021/05/cybersport-and-gaming/> (data obrashcheniya: 08.01.2023) (in Russian).

*Ryumshina L.I.* Obshchenie v mnogopol'zovatel'skih rolevykh onlajn-igrah kak problema informacionno-psihologicheskoy bezopasnosti [Communication in multiplayer online role-playing games as a problem of information and psychological security] // Sociodinamika. 2016. № 8. S. 79–87. URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=20056](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=20056) (data obrashcheniya: 15.01.2023) (in Russian).

*Sahnov K., Utochkin V.* Igrovaya industriya: gejmdev (gamedev) [Game industry: gamedev]. URL: <https://hsbi.hse.ru/articles/igrovaya-industriya-geymdev/> (data obrashcheniya: 06.01.2023) (in Russian).

*Shalaev V.P., Emel'yanov F.G.* Igra v prostranstve samoidentifikatsii i identichnosti cheloveka v obshchestve postmoderna [Game in the space of self-identification and human identity in postmodern society] // Trudy BGTU. Istoriya, filosofiya, filologiya. 2015. N 5 (in Russian).

*Siberg D.* Cifrovaya dieta: kak pobedit' zavisimost' ot gadzhetov i tekhnologiy [Digital Diet: How to Beat Addiction to Gadgets and Technology]. M., 2015 (in Russian).

Son, eda, dosug: eksperty nazvali regiony s samymi "rasslablennymi" zhitelyami [Sleep, food, leisure: experts named the regions with the most "relaxed" residents]. URL: <https://finexpertiza.ru/press-service/researches/2020/son-eda-dosug/> (data obrashcheniya: 07.01.2023) (in Russian).

*Storr U.* Status. Pochemu my ob'edinyayemsya, konkuriruem i unichtozhaem drug druga [Status. Why do we unite, compete and destroy each other]. M., 2022 (in Russian).

*Toledo A.* Social'no splochnoe obshchestvo. Global'nye perspektivy Latinskoj Ameriki [Socially cohesive society. Global Perspectives on Latin America] / Nauch. red. A. Ryabova; vstupit. st. YA. Kuz'minova. M., 2019 (in Russian).

twitch.tv. URL: <https://www.similarweb.com/ru/website/twitch.tv/#geography> (accessed: 08.01.2023).

*Vitgenshtejn L.* Zametki o cvete [Notes on color] / Pod obshch. red. V.A. Surovceva. M., 2022 (in Russian).

*Yakovleva E.L.* Igra kak motivatsiya i dejstvie v korrupcionnom soci-al'nom [Game as a Motivation and Action in the Corrupt Social] // Aktual'nye problemy ekonomiki i prava. 2015. N 4 (in Russian).

*Yunger F.G.* Igry. Klyuch k ih znacheniyu [Games. Key to their meaning]. SPb., 2012 (in Russian).