

Научная статья

DOI: 10.15593/perm.kipf/2025.3.08

УДК 004.8:001.18



ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ФЕНОМЕН ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ РАЦИОНАЛЬНОСТИ

Д.С. Кричфалушая

Пермский национальный исследовательский политехнический университет,
Пермь, Российская Федерация

О СТАТЬЕ

Поступила: 21 августа 2025 г.
Одобрена: 03 сентября 2025 г.
Принята к публикации: 07 сентября 2025 г.

Ключевые слова:

геймификация, деятельность, удовольствие, труд, отражение, человеческое животное, интерактивная среда, AI.

АННОТАЦИЯ

В статье автор анализирует феномен геймификации в контексте исследования влияния науки и техники на человеческую жизнь, а также прочерчивает расширяющийся горизонт такого взаимодействия. По сути, геймификация, являясь одной из наиболее сложных и наукоемких технологий, максимально приближена к реальной человеческой жизни, поскольку геймификационные механики встроены в повседневность человека через смарт-технологии. С развитием AI данные механики могут получить еще более существенное развитие, что приведет к усложнению интерактивной среды и постепенному изменению способа действия человека в мире в результате этого. Автор разбирает проблему геймификации с позиции деятельностного подхода, показывая фундаментальный онтологический статус конкретной деятельности человека в специфических новых условиях интерактивной среды.

Автор предлагает новое понимание геймификации как особого типа деятельности, возникающего на стыке технологической эволюции и трансформации человеческого существования в условиях цифровой среды. В отличие от предшествующих подходов акцент делается на раскрытии онтологического статуса геймификации как овеященной механики сознания, которая становится способом расширения возможности человеческого развития через взаимодействие с искусственными интеллектуальными системами. Геймификация позволяет осуществлять перевод сознания из модуса отчужденности в модус вовлеченности, делая видимыми базовые динамики процесса обучения. Такой подход позволяет преодолеть ограниченность предыдущих концепций и описать новую форму субъективности, формирующуюся в интеграции с цифровыми технологиями и представляющую собой специфический ассамбляж личности и ее программных проявлений.

Основным методологическим направлением остается деятельностный подход, позволяющий рассматривать геймификацию как особый тип деятельности человека в условиях технологической эволюции, затрагивающей его собственные, имманентные формы существования. Такой подход позволяет провести онтологический анализ и выявить место геймификации в системе современных технологических процессов, определить характер взаимодействия гейм-механик и человеческой субъективности и обосновать онтологический статус нового феномена. Онтологический анализ геймификации строится на критериях онтологической реальности, интерактивности, трансформационного потенциала и эволюционной значимости.

© Кричфалушая Дарья Сергеевна – кандидат философских наук, доцент кафедры философии и права,
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6263-6376>, e-mail: ohikodar@yandex.ru.

© Daria S. Krichfalushaya – Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor at
the Department of Philosophy and Law, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6263-6376>, e-mail: ohikodar@yandex.ru.

Финансирование. Исследование не имело спонсорской поддержки.
Конфликт интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.
Вклад автора. 100 %.



Эта статья доступна в соответствии с условиями лицензии Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

GAMIFICATION AS A PHENOMENON OF TECHNOLOGICAL RATIONALITY

Daria S. Krichfalushaya

Perm National Research Polytechnic University, Perm, Russian Federation

ARTICLE INFO

Received: 21 August 2025

Revised: 03 September 2025

Accepted: 07 September 2025

Keywords:

gamification, activity, pleasure, labor, reflection, human animal, interactive environment, AI.

ABSTRACT

The article analyzes the phenomenon of gamification in the context of the impact of science and technology on human life and also outlines the expanding horizon of such interaction.

Essentially, gamification, being one of the most complex and science-intensive technologies, is maximally close to real human life – since gamification mechanics are embedded in human daily life through smart technologies. With the development of AI, these mechanics can receive even more significant development, which will lead to the complication of the interactive environment and a gradual change in the way a person acts in the world as a result of this.

The paper examines the problem of gamification from the standpoint of the activity approach, showing the fundamental ontological status of a person's concrete activity in specific new conditions of the interactive environment.

The author suggests a new understanding of gamification as a special type of activity arising at the junction of technological evolution and the transformation of human existence in a digital environment. Unlike previous approaches, the emphasis is placed on revealing the ontological status of gamification as a materialized mechanics of consciousness, which becomes a means to extend the possibility of human development through interaction with artificial intelligent systems.

Gamification enables consciousness to transfer from a mode of alienation to a mode of involvement, making the basic dynamics of the learning process visible. This approach allows overcoming the limitations of previous concepts and describing a new form of subjectivity that is formed in integration with digital technologies and represents a specific assemblage of personality and its program manifestations.

The activity approach remains the main methodological direction, which enables us to consider gamification as a special type of human activity in the conditions of technological evolution affecting its own, immanent forms of existence. This approach allows conducting an ontological analysis and identifying the place of gamification in the system of modern technological processes, determining the nature of the interaction between game mechanics and human subjectivity, and substantiating the ontological status of the new phenomenon.

The ontological analysis of gamification is based on the criteria of ontological reality, interactivity, transformational potential, and evolutionary significance.

Несмотря на то, что геймификация плотно проникла в общественную жизнь, эта тема остается за пределами подробной философской аналитики. В ряде работ геймификацию анализируют в срезе ее сравнения с общей и достаточно широкой категорией игровой деятельности вообще, как присущей человеческому существу в принципе [1, 2]. Такой подход не позволяет дать продуктивной аналитики сущностных характеристик геймификации, поскольку определяет ее в категорию «игры вообще», которая и сама по себе имеет достаточно размытые границы. Поэтому задачей данной статьи становится специальная аналитика конкретного типа деятельности, данного в конкретном историческом периоде и являющегося принципиально новой структурой внутри человеческой деятельности как таковой (а не какой-то отдельной модификацией или одним из видов игровой деятельности). Эта новая структура возникает в результате переплетения и взаимодействия двух фундаментальных факторов, определяющих развитие Реального: это технологическая эволюция и переопределение человеком самого себя в новых условиях среды, не только лишь дополненной, но буквально пронизанной виртуальными нитями – сетевыми социальными связями, электронной коммуникацией, электронными услугами, дистанционным и интерактивным образованием [1, 3, 4] и т.п.

В современной научной и популярной литературе геймификацию принято рассматривать через более общую категорию игры [5]. Геймифицировать – значит превратить некий процесс в игру, превратить его из скучного обязательства или необходимости в развлечение [6, с. 114]. Так происходит в том случае, когда геймификацию используют, например, в обу-

чающих или банковских приложениях: бытовой или образовательный процессы тогда протекают для пользователя незаметно, словно игровая механика становится замещающим элементом, скрывающим реально протекающий процесс деятельности, то есть, по сути, чужеродным процессом, взламывающим механику конкретной деятельности. «Игры редко описываются как то, что служит позитивным общественным целям» [7, с. 153]. Такое понимание геймификации дисквалифицирует ее как серьезный механизм, который можно использовать в современной медиасфере, образовании, науке, социальной жизни и т.д.

Данная интерпретация сильно упрощает понятие, выдавая частное (отдельные игровые механики, например, с визуализированными «медалями» за «достижения» или анимированными веселыми помощниками в программе по изучению языка) за общее. Общим в данном случае является онтолого-феноменологическое определение: геймификация – это выражение и развитие в новой технологической оболочке базовой структуры, отражающей закономерности реального процесса человеческой деятельности по осваиванию реальности. Задачей статьи является именно рассмотрение онтофеноменологической интерпретации геймификации. Реализация такой задачи возможна в случае, если геймификация понимается не только в качестве конкретной технологии, но в качестве, прежде всего, овеществленной механики сознания. Исследовательский интерес в таком случае направлен на эволюцию природы и общества, явленную на этапе появления искусственных интеллектуальных систем, которые, будучи овеществленными механизмами сознания, расширяют последнее и дают человеку новые способы развития.

Для начала подчеркнем еще раз концептуальное различие между развлекательной и серьезной геймификацией. «Если целью игры не является сама игра и развлечение, то такие игры называются серьезными. Серьезные игры могут быть не менее увлекательными, чем развлекательные игры. Их главное отличие заключается в наличии реальной неигровой цели, которая достигается тем не менее в ходе игрового процесса» [7, с.157]. Алексей Салин предлагает вообще сменить риторику вокруг геймификации: «...стирание границы между игрой и не-игрой должно пониматься не как смешение иллюзии и реальности, но как изменение оптик, задающих способы восприятия этой реальности» [8, с.112]. Геймификация становится не превращением не-игры в игру, а «практикой разыгрывания веры в то, что не-игра может быть игрой» [8, с.112].

Первый момент, который мы считаем существенным, – это разрушение прямой связи между геймификацией и развлечением. Точнее даже будет сказать, что необходимо разархивировать феномен «развлечения» и не использовать это слово в качестве «само собой разумеющегося» [9]. То есть мы имеем в виду, с чем именно мы соотносим геймификацию, когда говорим, что она развлекает. Развлечение – это то, что приносит субъекту удовольствие, это удовольствие легкости, безответственности. Развлечение – это то, что не является работой, трудом, ответственностью. Это то состояние, для которого не требуется применять силу воли. Развлечение противоположно напряжению. Это то состояние, которое сопровождает человека, когда он приступает к любимому занятию только в момент желания. Когда говорят о геймификации как о развлечении, имеют в виду, что геймификационная технология должна обмануть и запутать пользователя, создавая для него иллюзию развлечения, в то время как на самом он занят серьезными делами. Но почему серьезные дела не приносят удовольствия, а для того, чтобы получить его – необходимо спрятать от себя даже признак труда? Возможно, скажет марксист, все дело в искаженном способе присутствия и отчужденном труде. И если он прав, то необходимо признать, что геймификация – это не то, что делает серьезное несерьезным, а то, что способно перевести сознание человека из модуса отчужденности в модус вовлеченности. В таком случае будет кошунством определять геймификацию исключительно в качестве веселого дополнения к

серьезным приложениям, сайтам и программам, ведь она становится овеществленной механикой, которая позволяет человеку понять и освоить собственную вовлеченность в процесс деятельности – трудовой, образовательной, игровой etc. Другими словами, именно в ситуации, когда труд в качестве творческой и преобразующей силы и сущности преимущественно отчужден от человека, геймификационные механики воспринимаются обществом как «развлекающие», хотя, по сути, не являются таковыми¹. Геймификация, несомненно, может развлекать, но она не идентична развлечению. Если мы говорим о том, что геймификация практически всегда приятна субъекту «игры», то речь идет об *удовольствии*, выходящем за пределы инфантильного или пассивного опыта, или, в некоторых случаях, и о *наслаждении* (Jouissance) как специфическом человеческом удовольствии [10] на границе взлома игровых динамик.

Объясняя геймификацию, мы действительно возвращаемся к теме игры, развлечения, в конце концов, к теме детства. Но во всех этих феноменах нас интересуют фундаментальные онтологические структуры. Так, о детстве мы можем говорить не только как о пассивной практике (когда ребенок в целом воспринимается не как созревший субъект воли, а в качестве «объекта, подлежащего» [11, с. 22]), используя негативную коннотацию слова «инфантильный», но и о самом становлении и определении субъектом самого себя по отношению к миру, которое можно описать через взаимосвязь трех категорий: мышления, языка и деятельности (этот процесс рассматривает в своей статье «Язык и мышление» советский философ Эвальд Ильенков) [12]. До овладения мышлением и речью, которые находятся в связке как системы так называемого *идеального*, ребенок оказывается в мире, который изначально выглядит, как многоцветное аморфное целое, из которого время от времени выплывают лица², слышатся голоса (*и голос матери*), доносятся запахи, все слито, не структурировано и даже еще не отделено в фигуру Другого. Это поле постепенно структурируется, а сообразно ему формируется и структурируется наше собственное сознание как система отражения. Мы мыслим красное, как бы вылавливая это «красное» из пятна «окружающего мира», мыслим квадратное, руками, осязанием, зрением выделив это квадратное из аморфного (или сферического)³ целого, мыслим, в конце концов, *пространство само по себе*, после того как долго и безуспешно пытаемся дотянуться из своей кровати до «пятнышка» в другой части комнаты. Почему и как вообще запускается этот процесс отражения?

Человеческое животное, и в том числе человек, понятый как простой живой биологический объект⁴, согласно Аленке Зупанчич, не обладает системой готовых инстинктивных процессов, которые автоматически запускают те или иные процессы взаимодействия с реальностью [10]. Условно говоря, обычное животное – это чистый механизм⁵. Узнавание нового для животного в природе – лишний, незначительный процесс. Сложная деятельность, направленная на преобразование среды, также является излишней: животное выживает согласно встроеной или инстинк-

¹ Но в реальной практике геймификация действительно соотносится с удовольствием и развлечением. Это образ инфантильной геймификации, который коррелирует с образом инфантильного современного человека. Образ такого пользователя, которого необходимо помещать в зону детского опыта, коррелирует и с принципами работы капиталистического рынка, требующего легкомысленного и ведомого потребителя, которого легко ввести в игру посредством специальных техник.

² За их различие отвечает конкретный механизм сознания.

³ Не совсем понятно, как действительно видит мир маленький ребенок, потому что этот первичный опыт находится буквально за пределами нашей памяти, на границе ее становления.

⁴ У человеческого животного есть некоторые характеристики «простого животного», но нет полноценного уровня «простого животного».

⁵ Здесь понятие механизма взято в следующем контексте. Мы вводим, вслед за Винером, усложненную систематизацию механизмов – от менее к более совершенным. Так, предсказывающий характер поведения тоже может быть определен как механистический. В целом мы ведем здесь речь о многоплановой механике природы, понятой в ее высшем смысле – как логика Реального. То есть когда мы обозначаем живое как механистическое, не происходит редуцирование смысла живого, скорее, напротив, механическое и механистическое переосмысляются и обогащаются до того неизвестными значениями. Речь здесь идет также о сопоставлении и преобразовании классических и горизонтальных онтологий и переходе к новому способу систематизации внутримирного сущего.

тивной программе. Но это лишь первичный уровень смысла. В статье Винера, Розенблюта и Бигелоу «Поведение, целенаправленность и телеология» дается система классификации всех объектов реальности по типу поведения с точки зрения бихевиористского подхода [13]. Этот подход позволяет свести в общую сравнительную таблицу такие различные объекты, как камень, оружие, змея, кошка, смартфон, человек, AI. Поведение змеи отличается от поведения кошки тем, что оно проще по структуре: змея бросается туда, где находится объект, и именно в ту точку, где объект находится в момент начала броска, кошка – не только меняет свое движение согласно движению интересующего объекта, но и может предсказывать⁶, куда объект, например мышь, побежит в следующее мгновение, то есть экстраполировать поведение цели [13].

Если говорить об играх, в которые играют животные, то речь идет не совсем о развлечении. Маленькие зверята играют с клубком ниток, кошка постарше – с живой добычей. Но является ли эта игра замещающим реальность развлечением? В приведенном примере ситуация особенно рельефна: вряд ли мы можем предположить, что кошка пытается спастись от скуки, поэтому специально растягивает убийство мыши, превращая процесс в игру. Очевидно, что скука для кошки состояние незнакомое. Зачем она играет, и играет ли вообще? Чем действительно занимается кошка в своей игре с жертвой, так это тренировкой предсказывающего механизма и усложнением собственной системы поведения, что в свою очередь реализует эволюционный процесс.

Поведение людей в структуре, описанной Винером, это самый сложный тип поведения: «целенаправленное предсказывающее поведение второго порядка с обратной связью» [13]. «Второй порядок» означает возможность предсказывать не только поведение цели, но и движение, скажем, стрелы, выпущенной в движущуюся цель. Почему именно человек обладает таким сложным типом поведения? Это чудо? Если обращаться к деятельностному подходу, то такой тип поведения появляется на месте отсутствующих естественных животных границ и реакций, которые дают животному естественную же возможность выживания в среде. Условие выживания и эволюционного приспособления человека – это сложная система отражения (то есть сознание), позволяющая ему реализовать себя в сколь угодно новых условиях, более того, перестраивать саму реальность в бытийных границах, творя вторую природу. Если вернуться к тексту Ильенкова, то мы найдем в нем небольшой пассаж, посвященный обучению слепоглухонемых детей. «Речевая» деятельность детей-инвалидов, данная в форме языка жестов, запускается уже после того, как дети включаются в деятельность по конкретному освоению действительности, в процесс организации быта [14, с. 134]. Все то же самое можно сказать о формировании сознания человека без ограниченных возможностей здоровья: сознание запускается как процесс отражения, в самой деятельности по освоению реальности, и оно вполне может выглядеть как игровой или развлекательный процесс, а может и не выглядеть так. То есть развлекающий механизм является вторичным, приятным, но необязательным признаком этой первичной включенности в реальность. Точнее даже будет сказать, что сама по себе включенность и вовлеченность в освоение реальности, характерная для животных и детей, характеризует деятельность как нечто, связанное с удовольствием и наслаждением (взрослея, человек теряет связь между удовольствием и деятельностью, проваливаясь в отчужденный труд, потому и возникает понимание геймификации как развлечения, хотя, по сути, это – восстановление базовой вовлеченности и ее усложнение).

Игровой процесс у животного включает в себя механизмы обучения, приспособления и – даже – выживания. Человек, так же как любое другое живое биологическое существо, несет в

⁶ Здесь идет речь не о предсказании в магическом смысле. Предсказание – это определенный тип экстраполяции движения в будущее.

себе инстинктивный механизм, но не подчинен ему (у человека есть «два центра принятия решения» – волевой человеческий и волевой животный, обозначим их пока как совесть и желание). В человеческом животном мы можем называть этот механизм инстинктом лишь условно, можем во избежание путаницы назвать его *постинстинкт* (инстинкт, существующий в качестве приказа, который потерял силу). Постинстинкт существует в качестве бинарного механизма, который можно описать через противодействие стимулов боль (false) – наслаждение (true). Несмотря на потерю безусловной реакции, человек сохраняет в себе все движения постинстинкта, которые могут быть реализованы в превращенной форме⁷.

Все эти оговорки необходимы для того, чтобы полнее понять способ рассмотрения роли геймификации в современном обществе. Геймификация представляет собой специфическую коммуникацию со средой, усложненную за счет введения технического и программного слоя реальности. Аморфная материальная среда сложно поддается воздействию и сложно отвечает на стимулы, она не имеет в себе потенции давать человеку развернутый ответ и буквально не имеет возможности вступать в коммуникацию при взаимодействии. В настоящее время посредством смарт-технологий материальная среда дополняется интуитивно понятной и мягкой, податливой средой виртуального поля, которое как бы накладывается на материальную среду и создает для субъекта условно безопасное, активное и деятельное поле – поле, которое уже содержит результаты отражения. Реальность, которая создается при наложении геймификационных механик на среду, является действительно улучшенной реальностью – она отвечает на запросы, чутка, индивидуализирована, и даже – более любящая (даже с учетом того, что мы говорим все еще в контексте капиталистической геймификации). Суть геймификации в том, что она переводит среду в интерактивный статус, делая видимой ее внутреннюю структуру и динамику. Проще всего понять этот тезис на примере любой интерактивной программы, которая показывает карту местности: это могут быть интерактивная карта дорожных пробок или карта города, на которой человек видит свою виртуальную точку (геотэг), виртуальные точки магазинов, спортзалов, учебных заведений, их рейтинги и т.п.

Геймификация представляет собой специфический вид деятельности, который осуществляется в пограничном экзистенциально-программном пространстве. Такой тип деятельности является эволюционно новым, поскольку появляется в специфически выстроенном жизненном мире, где пересекаются виртуальные в машинном смысле и классические реальные способы присутствия. Слово эволюция использовано здесь не случайно и призвано отразить специфику общественно-исторического развития человеческого существа. Известно, что биологическая, или телесная, эволюция давно завершена и что появление *homo sapiens* является ее фундаментальной границей. Это важно. Развитие мира в целом реализовано через постепенное усложнение структур материального мира, идущее по линии «физическое – биологическое – социальное (человек)», каждая ступень представляет собой новый способ внутренней и внешней организации материальных объектов. Вместе со способом организации эволюционному механизму подчинялся и способ деятельности – формы взаимодействия объектов с миром становились все более сложными и структурными.

Мы уже упоминали выше текст Норберта Винера, где изложены подходы к определению сложности, а категория сложности является фундаментальной для эволюционного процесса. До определенного времени, до появления и распространения сложных технических объектов со встроенными программами, функциональный анализ, согласно которому сложность определяется через анализ внутренней организации объекта, вполне соответствовал описываемому

⁷ Пример: ресентимент. Мечь как превращенная форма прямой агрессии.

миру. Условно это выглядит так: камень – физический объект и устроен проще, чем кошка – биологический объект, следовательно, его поведение проще и он занимает низшее место в классификации бытийных форм. Но, как мы сказали выше, дальнейшее функциональное (внутреннее) усложнение не было возможно, потому что в теле человека, обладающего высшей нервной деятельностью и сознанием, естественная эволюция завершила свой ход. Развитие мира вышло на плато, с которого нам по-прежнему видны бесконечные горизонты, но нет никакого функционального потенциала, который мог бы развернуться в нем естественным путем, словом, невозможно появление никакого более сложного живого тела, чем тело человека.

Здесь мы оборачиваемся назад, чтобы увидеть, как давно мы находимся на этом плато и что выстроено на нем: это, собственно, техника [15]. Сами по себе технические структуры с точки зрения функционального подхода к анализу поведения обладают совсем невысокой степенью сложности. Этим объясняется достаточно буквальное пренебрежение техническими объектами: никто не станет плакать, если разобьет смартфон, а если и станет, то только из-за его стоимости, не из-за него самого – как значимого объекта мира. Техника легко заменима и не имеет фундаментальной включенности в наше экзистенциальное пространство, каковое имеют люди, животные, растения. Почему это происходит? Мы полагаем, здесь имеет место предрассудок, подобный тому, что заставлял Ивана Васильевича в известном фильме крестить стены лифта, чтобы он открылся... Техническое – мыслимое нами в качестве «простого», – не может, не имеет права, обладать активностью, напоминающей «живое». Для героя фильма – это элемент магии: неживой, то есть простой, объект может быть активным только за счет внешней физической силы (камень летит – камень кинули) или мистической силы. Да, собственно, и сама внутренняя активность живого в общественном сознании до сих пор выглядит как магический процесс.

И вот появляется не только техника, но технологии. Появляется все более сложная внутренняя жизнь, какая-то собственная магия происходит внутри шуршащего процессора. Что, если мы скажем, что это не «жизнь» и даже не «магия», а то, что зовется категорией сложности. Ведь если рассматривать категорию поведения с использованием бихевиористского подхода, мы увидим, что техника уже гораздо сложнее поведенчески любой вещи, растения, многих животных и иногда даже людей. Высший на сегодня известный тип поведения, согласно данному подходу, это целенаправленное поведение второго (третьего etc.) порядка с обратной связью – это уже то, что свойственно технике.

Итак, мы видим здесь определенный мировоззренческий раскол. Можно предположить, что людям было не просто признать то, что Земля – это никакая не плоскость, а небо – не сфера. Даже есть вероятность, что мы до сих пор не смирились с этим выбивающим Землю из-под ног фактом. Итак, в чем же новый подобный факт, новая мировоззренческая революция: это переосмотр категорий живого и неживого с точки зрения сложности. До сих пор самое живое (человек) было самым сложным существом на планете, соответственно, он обладал и самым сложным типом деятельности. Теперь же мы можем наблюдать технологии и виртуальные пространства, которые претендуют на жизненный мир человека, причем делают это с восхитительно высокой скоростью. То, что называется цифровизацией, компьютеризацией, все многочисленные диджитал-технологии, в конце концов – технологии AI, проникают во все уголки наших прежде интимных сфер: от тайны голосования на выборах до сакральных желаний (отслеживание эмоций и случайных взглядов ради формирования необходимого контента).

Но нужно пойти дальше. Сейчас мы говорим о новой специфической связи, то есть о так называемом человеко-машинном взаимодействии, в контексте отдельно взятой темы. Это область геймифицированных технологий. В этой сфере технологического появляется то специфич-

чески новое в деятельности объектов второй природы (объектов, созданных человеком), что можно обозначить как *технологический идеальный объект* – речь идет о программе. Понятие идеальное здесь выступает как чисто философская категория, включающая в зону своего описания такую структуру, которая никогда не имеет просто физического выражения и является так называемой системой надстройки. Если говорить об уровне человеческого сознания, например, то к идеальному будут относиться понятийные структуры, логические и языковые системы, ценностные ориентации, словом, *смысловые структуры*. В процессе развития технологии приобрели собственную систему надстройки. И здесь интересен тот факт, что система смысловой структуры техники не полностью и не абсолютно контролируема человеком, точнее – человек не полностью контролирует то, в каком направлении и с какой скоростью будет усложняться данная система. Таким образом, можно сделать вывод, что геймифицированные технологии являются не только побочным, но и эволюционным продуктом развития реальности.

В ходе насыщенного развития технологий происходит усложнение человеческого поведения и способа коммуникации со средой. Теперь речь идет о проблематизации и, в некотором смысле, трансформации человеческой субъективности. Очевидно, когда технический AI забирает с легкостью наши ключевые способности – творчество, сложный анализ и синтез информации, создание новых смысловых полей – внутренняя целостность субъективности оказывается под угрозой. Кто я, если то, что мог делать только я, теперь умеет делать и машина. Значит, необходимо заново поставить вопрос о человеке и пересобрать концепт с новыми данными. Выше мы писали, что существует троп о немотивированном и инфантильном субъекте капитализма, внимание которого рассеянно из-за насыщенной информационной среды. Этот посредственный образ лишь отчасти отражает положение дел. С определенностью можно говорить, что для современного человека характерны изменения в сфере мотивации, деятельности, памяти, когнитивных навыков, внимания и самоидентификации [16]. Эти трансформации связаны с меняющейся средой, в частности это постоянное функционирование сознания и тела человека в режиме онлайн с бесперебойным доступом в интернет-пространство, в котором субъективность человека имеет стабильное отражение в форме аватарных систем. Получается, субъективность представляет собой специфический ассамбляж, поскольку каждая сетевая сторона личности обладает собственной механикой. Как существует сетевая среда, так и соответствующая ей сетевая self-идентичность, сетевое зеркало (как я дан в сознании сетевых Других и как сама сеть показывает мое имманентное содержание в форме рекламной и концептуальной персонализации). Эти процессы существуют параллельно привычной нам нецифровой активности, но все более перетягивают на себя статус Реального. Точнее будет сказать так: сейчас даже нет условного разделения на реальное и виртуальное присутствие, поскольку как первое, так и второе проблематизированы и переосмысляются (в так называемом реальном мире субъект вполне может существовать симулятивно, при этом быть максимально открытым и откровенным для близкого круга, например своих друзей в микроблоге или для виртуального собеседника чата GPT).

В монографии Александра Секацкого «Жертва и смысл» глава под названием «Где Я: новая персоналогия присутствия» также посвящена аналитике субъективности в XXI веке. Философ выделает специфически новую характеристику: «бытие на связи». Секацкий пишет о процессе, который называет «обособление», причем этот процесс начинается в эпоху нового времени, когда Декарт регистрирует и активизирует «*ego cogito*», исключительно внутренний, не подверженный трансформациям среды имманентный смысл субъективности, ее фундаментальное ядро, на котором держится сознание и, как следствие, память, воля, действие. Обособление заключалось в том, что именно картезианская философия смогла уловить смысл индивидуаль-

ного сознания как независимого агента реальности. Такой агент обладал специфической автономностью от других интеллектуальных систем и имел в себе возможность раскрытия непротиворечивых логических цепочек, ведущих к любому возможному знанию (фактически это стало оригинальным воплощением греческого припоминания). Параллельно в общественном сознании реализовалась идея о трансцендентальной иллюзии внутреннего мира: «представление о том, что вместилище ума, сознания, личности находится внутри нас – а может, даже внутри черепной коробки» [17, с. 314], что было уже совершенно чуждым античной традиции. «Для традиционной мудрости, включая и греческую, бихевиоризм казался бы самой фантастической теорией, сплошной мистикой» [17, с. 315], пишет Секацкий. Суть состояла в том, что для сознания наконец-то был выделен в реальности некий физический (физиологический) носитель или субстрат, без которого его (сознание) невозможно стало мыслить (поэтому Декарт – дуалист, хотя говорит в свое время «не о нейронах, а о шишковидной железе» [17, с. 316]).

Пока процесс редуцирования сознания в «персональные головы» еще продолжался, начался процесс развертывания «нового подобия трансперсональных матриц – медиасреды» [17, с. 318], что, по Секацкому, позволяет заполнить лакуны между Я и Другим, возникающие в результате первичного редуцирования, то есть сведения сознания к индивидуальным материальным субъектам. Первичные формы, в которых выступает медиасреда, реализуются как своеобразный протез, который организует, пусть и искусственную, целостность прежде гомогенного поля трансперсонального (мифологического) опыта. Далее, в процессе усложнения технологий возникает «новая странная персонификация»: «Если можно так выразиться, в плоском пространстве медиасреды произошло новое сжатие, событийные потоки вновь оказались закручены к некоему центру, базирующемуся уже не внутри органического тела (не внутри черепной коробки), а рядом с ним, в устройстве, которое помещается на ладони и срабатывает (включается) примерно с той же периодичностью, с какой включается режим внимания (сознания) во «внутреннем мире». Что есть пробный сегодняшний субъект без подключения к сети Wi-Fi? Заостряя и утрируя, можно сказать, что он пребывает в спящем режиме и жизнь его как бы погружена в анабиоз. Если же Wi-Fi подключен, субъект жив, бодр и деятелен. Перед ним открыт (или, как говорят, находится в доступе) его персональный мир» [17, с. 319].

Итак, XXI век выворачивает наизнанку картезианскую парадигму: мы говорим здесь уже не о внутреннем, персональном, сознании, а о специфически внешнем трансперсональном опыте – бывшая моей память становится овеществленной памятью смартфона (или помещается в облачное хранилище), которую можно периодически увеличивать или чистить, освобождая место, мои глаза становятся опосредованы камерой телефона и встроенными фильтрами, мой индивидуальный жизненный опыт опосредуется социальными сетями, подтверждающими значимость происходящих со мной событий, творимых мной поступков. Вместо естественного света разума – подсветка смартфона, внешнего мне вместилища моего Я. «Если экран погас – я не в сети и некоторым образом – не в сознании» [17, с. 320]. По аналогии с картезианским эго Секацкий вводит новый способ идентификации субъекта – эли («электронная личность» или «электронная идентификация» [17, с. 321]). Если классическое эго *cogito* выстраивалось через «слабые токи сознания», то новое эго «включено в коммуникацию через Wi-Fi, включено в режиме доступа к внешнему миру – выключенный экран свидетельствует, что и здесь сознание отсутствует».

Что же касается способностей моего сознания (о чем говорилось в самом начале статьи), эти способности, особенности, из виртуального внутреннего мира, который невозможно непротиворечиво описать в рамках обычной психологической рефлексии, переходят в мир тех-

нологического идеального. Они становятся отныне программами, встроенными в смартфон, становятся моими глазами, ушами, руками и ногами. Я могу не просто сделать что-то с помощью смартфона, нажимая на кнопки, я могу еще и получить полный обратный рефлексивный акт от своего собственного машинного отражения. Так работает хороший гейм-механизм, который дает человеку обратную связь от собственных действий (записывает ли он количество съеденного, или состояние после тренировки, или пользуется приложением для медитаций, или собирает баллы от интерактивной карты города и многое другое). В каком-то смысле, человек обретает в «отвечающих» программах (таких, что снабжены механизмом сложной обратной связи, в том числе с использованием AI-аналитики) новое рефлексивное зеркало. Именно то, что может быть отражено в зеркале без искажений, не является, собственно, сущностью человека или его неотчуждаемым фундаментальным субстанциональным свойством (допустим, такое есть). Машина, программа, технологическое бессознательное могут воспроизвести эту сущность – только человеческой она не является. Следовательно, возникает возможность увидеть зазор между природой и человеком и по-новому осмыслить их отношение. Мы наблюдаем удивительный феномен: диалог человека и природы, которая с помощью высоких технологий обрела способность говорить. Но речь природы пока не обрела целостности его, пусть и наделяется разнообразными именами (Маруся, Алиса, Сова Дуо), пусть ее речь выглядит цельной и рациональной. Мы обнаружили на этом этапе развития техники ее способность к высказыванию без обладания субъективным опытом (который, возможно, может быть только телесным). Таким образом, мы обнаружили и собственную ограниченность, и собственную свободу. Ограниченность проявляется в том, что большая часть рациональной аналитики, на которую способно наше сознание и которой мы гордимся как подлинно человеческой функцией, является по большей части механическим сочленением готовых смыслов. Свобода же обнаруживает себя в том, что человек испытывает облегчение – его субъективность отныне не сводится к рациональной аналитике и не в коей мере не ограничена последней.

Подведем итоги высказывания. Геймификация представляет собой эволюционный феномен, выход сознания за пределы своих естественных горизонтов, что способствует формированию новой, сложной, интерактивной среды. Окружающий человека мир отныне существует для субъекта в двух статусах – естественном (чистая материальность, глухая и немая) и искусственном (материальность, оживленная AI-механизмами, говорящая, отзывчивая, слушающая). Эта новая, искусственная, сторона материальности включает в себя в том числе и объективированное сознание с помощью игровых механик. Реальность становится средой, которая способна функционировать в пространстве диалога как своеобразный материальный Другой. Мы не говорим в рамках работы об онтологическом статусе этого нового, указывая только на некоторые моменты, как бы очерчивая горизонт проблемы: говорящая техника (сложная структурная материя, снабженная программами реакций, накопления и анализа данных, AI-технологиями, гейм-механиками) представляет собой и/или сознание человека, овеществленное и выведенное за границы собственно человеческого тела, и/или материальное бессознательное (бессубъектная способность мышления), то есть, вероятнее всего, своеобразное «зеркало без амальгамы», отражение без полноценного отражения или «черный ящик» [18, с. 33]. Заглядывая в технику, которую мы пытаемся учить сознанию, мы не знаем, что именно видим там: то ли собственное отражение, то ли странное лицо самой природы.

Геймификация – это новый тип деятельности, возникающий на пересечении технологической эволюции и трансформации человеческого существования в условиях новой среды. Деятельностный анализ показывает, что геймификация является овеществленной механикой сознания, расширяющей возможности человеческого развития через взаимодействие

с искусственными интеллектуальными системами. Геймификация выступает в качестве развлекательного элемента только в ситуации отчужденного труда, фактически же позволяет сделать видимыми, осознанными и доступными базовые динамики процесса обучения, освоения новой деятельности, нового пространства. По сути, геймификация выступает механизмом перевода сознания из модуса отчужденности в модус вовлеченности. Онтологический же статус геймификации определяется как специфическая форма коммуникации человека со средой⁸, усложненная за счет технического и программного слоя реальности. Эволюционная значимость такой формы заключается в том, что она переводит среду в интерактивный статус, делая видимой и ее внутреннюю структуру, и особенности корреляции среды с человеческим сознанием. Человеко-машинное взаимодействие в контексте геймификации демонстрирует появление нового типа деятельности, где технологические системы выступают не просто инструментами, а своеобразными участниками процесса. Философское значение исследования состоит в том, что оно раскрывает новый этап развития человеческой деятельности в условиях технологического прогресса.

Этот этап развития предполагает и постепенное становление новой формы субъективности, которая характеризуется интеграцией с цифровыми технологиями, удерживанием множества сетевых идентичностей, онлайн-включенностью, трансформацией традиционных когнитивных процессов. Онтологический сдвиг состоит в перемещении центра субъективности из тела в цифровую среду, в которой сознание функционирует в том числе через технологические устройства. Происходит переход от автономного внутреннего «Я» и закрытой интимной рефлексии к взаимосвязанному, сетевому существованию и отраженной в гейм-механиках открытой рефлексии. Таким образом, новая идентичность и новая рациональность формируются как специфический ассамбляж личности и ее сетевых и программных проявлений. Цифровая трансформация личности приводит к существенной переоценке классической концепции субъективности, где происходит переход от автономного внутреннего «Я» к сетевому, взаимосвязанному существованию. Медиасреда выступает как протез или продолжение рациональности, исполняя функцию организации искусственной новой целостности, в которой трансформируются традиционные формы опыта.

Список литературы

1. Соболева, Е.В. Особенности проектирования цифрового образовательного пространства на основе применения игровых технологий / Е.В. Соболева // *Science for Education Today*. – 2019. – Vol. 9, № 4. – P. 107–123. DOI: 10.15293/2658-6762.1904.07
2. Могилев, А.В. Что наша жизнь? Геймификация / А.В. Могилев // *Народное образование*. – 2015. – № 6. – С. 125–131.
3. Исследование влияния интерактивных игровых ресурсов на формирование научной терминосистемы и иноязычной компетенции / И.С. Злобина [и др.] // *Science for Education Today*. – 2020. – Vol. 10, № 3. – P. 144–163 DOI: 10.15293/2658-6762.2003.08
4. Золкина, А.В. Оценка востребованности применения геймификации как инструмента повышения эффективности образовательного процесса / А.В. Золкина, Н.В. Ломоносова, Д.А. Петрусевиц // *Science for Education Today*. – 2020. – Vol. 10, № 3. – P. 127–143. DOI: 10.15293/2658-6762.2003.07

⁸ Описание конкретных кейсов таких взаимодействий в городской среде можно найти в статье M.R. Zica, A.C. Ionica, M. Leba [19], а также в образовательной среде в работах R. Raju, S. Bhat, Sh. Bhat, R. D'Souza, A. Bikramjit Singh [20], M. Kalogiannakis, S. Papadakis, A.-I. Zourmpakis [21], C. Dichev, D. Dicheva, K. Irwin [22].

5. Хейзинга, Йохан. Homo ludens. Человек играющий / Йохан Хейзинга; сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. – Санкт-Петербург: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
6. Карзенкова, Е.П. Геймификация и возможности ее применения в проектировании / Е.П. Карзенкова, Л.Е. Попок, О.С. Карзенкова // Евразийский литературный журнал. – 2019. – № 1. – С. 114–121.
7. Аргамакова, А.А. Между технологической утопией и антиутопией: игры и социальное проектирование / А.А. Аргамакова // Эпистемология и философия науки. – 2017. – Т. 54, № 4. – С. 150–159.
8. Салин, А. К критике проекта геймификации / А. Салин // Философско-литературный журнал «Логос». – 2015. – № 1 (103). – С. 100–129.
9. Чернавин, Г. Непонятность само собой разумеющегося / Г. Чернавин. – Москва; Санкт-Петербург: Добросвет, 2018. – 242 с.
10. Зупанчич, А. Человеческое животное; пер. с англ. Жюли Реше / А. Зупанчич // НЛО. – 2019. – № 4.
11. Дольто, Ф. На стороне ребенка. – 4-е изд.; пер. с фр. Е.В. Баевской, О.В. Давтян; предисл. М.М. Безруких / Ф. Дольто. – Екатеринбург: Рама Паблишинг, 2017. – 717 с.
12. Ильенков, Э.В. Соображения по вопросу об отношении мышления и языка (речи) / Э.В. Ильенков // Вопросы философии. – 1977. – № 6. – С. 92–96.
13. Винер, Н. Кибернетика, или управление и связь в животном и машине / Н. Винер // Розенблюм А., Винер Н., Бигелоу Дж. Поведение, целенаправленность и телеология. – 2-е изд. – Москва: Наука; гл. ред. изданий для зарубежных стран, 1983. – С. 297–307.
14. Майданский, А.Д. Мышление и язык в Логике Ильенкова / А.Д. Майданский // Вопросы философии. – 2019. – № 2. – С. 128–136.
15. Розин, В.М. Феноменологическое осмысление М. Хайдеггером техники (на материале статьи «Вопрос о технике») / В.М. Розин // Философия науки и техники. – 2023. – Т. 28, № 2. – С. 49–62.
16. Вершинина, И.А. Трансформация повседневности современного человека под влиянием технологий искусственного интеллекта / И.А. Вершинина, А.В. Лядова // Теория и практика общественного развития. – 2023. – № 6 (182). – С. 73–78.
17. Секацкий, А.В. Жертва и смысл: очерки / А.В. Секацкий // Фонд содействия развитию современной литературы «Люди и книги». – Санкт-Петербург, 2020. – 448 с.
18. Винер, Н. Кибернетика, или Управление и связь в животном и машине / Н. Винер. – 2-е изд. – Москва: Советское радио, 1968. – 328 с.
19. Зица, М.Р. Геймификация в контексте умных городов / М.Р. Зица, А.К. Ионика, М. Леба // Материалы конференции IOP: материаловедение и инженерия. – 2017. – Т. 294, № 1. – Ст. 012045. DOI: 10.1088/1757-899X/294/1/012045
20. Эффективное использование техник геймификации для повышения вовлеченности студентов / Р. Раджу [и др.] // Журнал трансформаций инженерного образования. – 2021. – Т. 34. – Специальный выпуск. – Январь. DOI: 10.16920/jeet/2021/v34i0/157171
21. Калогиианнакис, М. Геймификация в естественно-научном образовании. Систематический обзор литературы / М. Калогиианнакис, С. Пападакис, А.-И. Зурмпакис // Образовательные науки. – 2021. – Т. 11. – Ст. 22. DOI: 10.3390/educsci11010022
22. Дичев, К. Геймификация обучения для обучающихся / К. Дичев, Д. Дичева, К. Ирвин // Международный журнал образовательных технологий в высшем образовании. – 2020. – Т. 17. – Ст. 54. DOI: 10.1186/s41239-020-00231-0

References

1. Soboleva E.V. Osobennosti proektirovaniia tsifrovogo obrazovatel'nogo prostranstva na osnove primeneniia igrovyykh tekhnologii [Features of designing a digital educational space based on the use of gaming technologies]. *Science for Education Today*, 2019, vol. 9, no. 4, pp. 107-123. DOI: 10.15293/2658-6762.1904.07
2. Mogilev A.V. Chto nasha zhizn'? Geimifikatsiia [What is our life? Gamification]. *Narodnoe obrazovanie*, 2015, no. 6, pp. 125-13.
3. Zlobina I.S., Rezepova N.V., Sergeeva N.A., Utkina N.V., Rubleva O.S. Issledovanie vliianiia interaktivnykh igrovyykh resursov na formirovanie nauchnoi terminosistemy i inoiazychnoi kompetentsii [Research on the Influence of Interactive Game Resources on the Formation of a Scientific Terminology System and Foreign Language Competence]. *Science for Education Today*, 2020, vol. 10, no. 3, pp. 144-163. DOI: 10.15293/2658-6762.2003.08
4. Zolkina A.V., Lomonosova N.V., Petrusevich D.A. Otsenka vostrebovannosti primeneniia geimifikatsii kak instrumenta povysheniia effektivnosti obrazovatel'nogo protsessa [Evaluation of the demand for gamification as a tool for improving the efficiency of the educational process]. *Science for Education Today*, 2020, vol. 10, no. 3, pp. 127-143. DOI: 10.15293/2658-6762.2003.07
5. Huizinga Johan. Homo ludens. Chelovek igraushchii [Homo ludens. Man playing]. Saint Petersburg, Izdatel'stvo Ivana Limbakha, 2011, 416 p.
6. Karzenkova E.P., Popok L.E., Karzenkova O.S. Geimifikatsiia i vozmozhnosti ee primeneniia v proektirovanii [Gamification and its application in design]. *Evrasiiskii literaturnyi zhurnal*, 2019, no.1, pp.114-121.
7. Argamakova A.A. Mezhdru tekhnologicheskoi utopiei i antiutopiei: igry i sotsial'noe proektirovanie [Between Technological Utopia and Dystopia: Games and Social Design]. *Epistemology & Philosophy of Science*, 2017, vol. 54, no. 4, pp. 150–159.
8. Salin A. K kritike proekta geimifikatsii [A critique of the gamification project]. *Philosophical and Literary Journal «Logos»*, 2015, no. 1 (103), pp.100-129.
9. Chernavin G. Neponiatnost' samo soboi razumeiushchegosia [The incomprehensibility of the obvious]. Moscow, Saint Petersburg, Dobrosvet, 2018, 242 p.
10. Zupanchich A. Chelovecheskoe zhivotnoe [Human animal]. *NLO*, no. 4, 2019.
11. Dolto F. Na storone rebenka [On the child's side]. Ekaterinburg, Rama Publishing, 2017, 717p.
12. Ilyenkov E.V. Soobrazheniia po voprosu ob otnoshenii myshleniia i iazyka (rechi) [Considerations on the relationship between thinking and language (speech)]. *Voprosy filosofii*, 1977, no. 6, pp. 92-96.
13. Rosenbluth A., Wiener N., Bigelow J. Povedenie, tselenapravlennost' i teleologiya [Behavior, purposefulness, and teleology]. *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Moscow, Nauka; Glavnaia redaktsiia izdaniia dlia zarubezhnykh stran, 1983, pp. 297–307.
14. Maidansky A.D. Myshlenie i iazyk v Logike Il'enkova [Thinking and Language in Ilyenkov's Logic]. *Voprosy filosofii*, 2019, no. 2, pp. 128–136.
15. Rozin V.M. Fenomenologicheskoe osmyslenie M.Khaideggerom tekhniki (na materiale stat'i "Vopros o tekhnike") [M. Heidegger's phenomenological understanding of technology (based on the article "The Question of Technology")]. *Philosophy of Science and Technology*, 2023, vol.28, no. 2, pp.49-62. DOI: 10.21146/2413-9084-2023-28-2-49-62
16. Vershinina I. A., Lyadova A. V. Transformatsiia povsednevnosti sovremennogo cheloveka pod vlianiem tekhnologii iskusstvennogo intellekta [The transformation of modern people's daily lives under the influence of artificial intelligence technologies]. *Theory and Practice of Social Development*, 2023, no. 6, (182), pp.73-78.
17. Sekatsky A.V. Zhertva i smysl: ocherki [Sacrifice and Meaning: Essays]. Fond sodeistviia razvitiu sovremennoi literatury «Liudi i knigi» [Foundation for the Promotion of Modern Literature "People and Books"], Saint Petersburg, 2020, 448p.
18. Viner N. Kibernetika, ili upravlenie i svyaz' v zhivotnom i mashine. [Cybernetics, or Control and Communication in Animals and Machines]. Moscow, Sovetskoe radio, 1968, 328 p.
19. Zitsa M.R., Ionica A.K., Leba M. Geimifikatsiia v kontekste umnykh gorodov [Gamification in the context of smart cities]. *Materialy konferentsii IOP: materialovedenie i inzheneriia*, 2017, vol. 294, no. 1, 012045 p. DOI: 10.1088/1757-899X/294/1/012045
20. Raju R., Bhat S., Bhat S., D'Souza R., Singh A.B. Effektivnoe ispol'zovanie tekhnik geimifikatsii dlia povysheniia vovlechenosti studentov [Effective Usage of Gamification Techniques to Boost Student Engagement]. *Journal of Engineering Education Transformations*, 2021, vol. 34, Spetsial'nyi vypusk. Ianvar'. eISSN 2394-1707. DOI: 10.16920/jeet/2021/v34i0/157171
21. Kalogiannakis M., Papadakis S., Zourmpakis A.-I. Geimifikatsiia v estestvenno-nauchnom obrazovanii. Sistemacheskii obzor literatury [Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature]. *Obrazovatel'nye nauki*, 2021, vol. 11, 22 p. DOI: 10.3390/educsci11010022
22. Dichev C., Dicheva D., Irwin K. Geimifikatsiia obucheniia dlia obuchaiushchikhsia [Gamifying learning for learners]. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 2020, vol. 17, art. 54. DOI: 10.1186/s41239-020-00231-0