

## СОЦІОЛОГІЧНІ НАУКИ

**Кутянин А.В.**

*аспірант,*

*Харьковский национальный университет  
«Харьковский политехнический институт»*

### **ГЛОБАЛЬНАЯ ПРОБЛЕМА ПОДМЕНЫ РЕАЛЬНОГО ВИРТУАЛЬНЫМ В КОНТЕКСТЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ: ФЕНОМЕНОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД**

Этимология категории «виртуальный» метафорично выражает многогранность и сложность представления о виртуальном. Изначальный корень «vir(t)-», содержащий в себе смысл представления о «мужском» или «человеческом», по мере развития культуры лег в основу представлений о «потенции» или «возможности, не существующей в реальности». Скорее всего, представления о виртуальности как возможности чего-либо неразрывно сопровождают человека с самых истоков зарождения культуры. Тем не менее, в современном мире «виртуальное» обретает качественно новые коннотации. Е.Таратута в современном русском языке предлагает следующие характеристики виртуального, как связанного с компьютерами, эфемерного, притягательного, несерьезного и пугающего феномена [2, с. 10]. Именно компьютерная эпоха проявила такие характеристики в силу активной экспансии виртуальности, которая в это время трансформируется из умозрительной категории в категорию параллельной или другой реальности.

В контексте феноменологии реальность представляет собой систему каузальных связей. Соответственно, отсутствие таковых между областями смысла выступает фактором их автономности. Однако, если до наступления компьютерной эпохи словами А. Шюца «мы имеем право говорить о конечных областях смысла» [3, с. 18], то уже сегодня социальная практика указывает не только на феномен экспансии виртуального (например, реальная энергия затрачивается на поддержание существования виртуального мира компьютерной игры) во множество иных областей, но также на виртуализацию социального мира как такового [1].

Виртуальная реальность сегодня не только размывает собственные границы, но и подчиняет себе окружающий мир. Усложнение виртуальной реальности требует все большего количества реальных ресурсов. Человек поддерживает сложную инфраструктуру серверов, процессоров, майнинг-ферм, работающую на все большее усложнение виртуального мира. Очевидно, в представлении многих людей виртуальная реальность обладает рядом существенных преимуществ, которые выступают фактором глобальной проблемы подмены реального мира виртуальным.

Прежде всего, виртуальное социальное действие в отличие от социального действия в реальном социуме безопасно. Субъект в виртуальной реальности часто может оставаться анонимным или скрывать себя под маской другого, что сложно реализовать в условиях реального взаимодействия. Во-вторых, виртуальность формализована по своей природе, что делает виртуальное взаимодействие более комфортным. Виртуальный интерфейс должен быть понятен и прост в использовании в отличие от сложной социальной системы реального социума, динамика институтов которого намного сложнее. В-третьих, виртуальный мир онтологически комфортен человеку, поскольку предоставляет полную свободу входа и выхода в отличие от мира реального. Вход в виртуальную реальность намного более субъектен, чем участие в социуме. В-четвертых, виртуальный мир менее требователен к субъекту. Виртуальная реальность предлагает ряд возможностей, которые в условиях реального социума ограничены разного рода социальными барьерами. Например, виртуальный мир компьютерной игры дает возможность человеку внутри него реально управлять государством-симуляцией реальной страны. Наконец, виртуальный мир требует от человека намного меньших затрат энергии. В виртуальной реальности человек может испытать «эффект присутствия» (например, при использовании технологии VR), затрачивая намного меньше энергии и ресурсов, чем реально переживая те или иные события. Такие существенные преимущества дают возможность виртуальным мирам занимать все больше места в мире социального, увлекая человека.

Тем не менее, виртуальный мир остается вторичным по отношению к миру реальному и с точки зрения структурного копирования и с точки зрения того, что реальный мир объективных вещей полностью поддерживает существование сложной системы каузальных связей виртуальной реальности. В таких условиях мы наблюдаем обратный процесс переноса преимуществ виртуальных миров в мир реальный, проявляющийся в том числе в формате геймификации как использовании подходов компьютерных игр в неигровых сферах. Так, например, геймифицированный процесс требует высокого уровня формализации обратной связи, что зачастую проявляется в виде системы PVL-компонентов такого процесса. При этом, важно отметить, что любой геймифицированный процесс функционально остается прежним. Таким образом, феномен геймификации, на наш взгляд, стремится преодолеть проблему подмены реального виртуальным, создавая качественно новую реальность.

#### **Список использованных источников:**

1. Иванов Д.В. Виртуализация общества. Спб., 2002.
2. Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. Спб., 2007.
3. Шюц А. О множественности реальностей. / пер.с англ. А. Корбут. – Социологическое обозрение. Том 3. № 2. М., 2003, С. 3-34.