

DOI: 10.18721/JHSS.10302

УДК: 129:174.6

## **ИГРА В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ: СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ**

**Д.С. Быльева, В.В. Лобатюк**

Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого,  
Санкт-Петербург, Российская Федерация

В статье рассматривается такой социально-философский феномен как игра, получивший на данный момент широкое распространение благодаря внедрению в повседневные практики людей. В работе приведен теоретический анализ понятия «игра» с точки зрения ее функций, механизма и проявлений, посвященный выявлению различных аспектов трактовки понятия в современных российских и зарубежных исследованиях. Системный подход и социально-философский анализ позволили авторам изучить роль игры в современном обществе, учитывая доминирование в социальном поле информационно-коммуникативных технологий, наиболее полно рассмотреть формирование нового типа идентичности личности, раскрывающегося в игровой реальности, а также сопоставить такие тренды как «серьезные игры» и геймификация, которые составляют диалектическое единство. Их противоположность проявляется в положении относительно неигровой деятельности, которая должна получать мотивационной и эмоциональное подкрепление благодаря игре. В результате исследования была раскрыта многомерность игры в современном мире.

**Ключевые слова:** игра, серьезные игры, геймификация, интернет, виртуальная реальность

**Ссылка при цитировании:** Быльева Д.С., Лобатюк В.В. Игра в современном мире: социально-философский анализ // Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки. 2019. Т. 10, № 3. С. 16-27. DOI: 10.18721/JHSS.10302

## **THE GAME IN THE MODERN WORLD: A SOCIO-PHILOSOPHICAL ANALYSIS**

**D.S. Bylieva, V.V. Lobatyuk**

Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University,  
St. Petersburg, Russian Federation

The article deals with such a socio-philosophical phenomenon as a game, which has now become widespread due to the introduction into everyday practice of people. This is directly related to the introduction of information and communication technologies in all spheres of human activity. The paper presents a theoretical analysis of the concept of “game” in terms of its functions, mechanism and manifestations, devoted to the identification of various aspects of the interpretation of the concept in modern Russian and foreign studies. The system approach and socio-philosophical analysis allowed the authors to study the role of the game in modern society, given the dominance in the social field of information and communication technologies, to consider the formation of a new type of identity of the individual, revealed in the game reality, as well as to compare such trends as “serious games” and gamification which make up the dialectical unity. Their opposite is manifested in the position regarding non-play activity which should receive motivational and emotional reinforcement through the game. The study revealed the multidimensionality of the game in the modern world.

**Keywords:** game, serious games, gamification, Internet, virtual reality

**Citation:** D.S. Bylieva, V.V. Lobatyuk, The game in the modern world: a socio-philosophical analysis, St. Petersburg State Polytechnical University Journal. Humanities and Social Sciences, 10 (3) (2019) 16-27. DOI: 10.18721/JHSS.10302

## Введение

Социально-философский анализ феномена игры несомненно является актуальной исследовательской проблемой, так как ее развитие в направлении геймификации и внедрения «серьезных игр», изменяет не только организацию повседневной деятельности человека, но и само его существование. Современное общество подвержено серьезным изменениям, в первую очередь это связано с развитием науки и информационно-коммуникативных технологий, которое проявляется в новых средствах коммуникации. На фоне этого компьютерные игры трудно назвать просто развлечением, они являются скорее носителем современной культуры. С одной стороны, они не похожи на другие материальные продукты художественного творчества, такие как скульптура, балетные или оперные постановки, но при этом точно так же фиксируют современную мораль и этику.

## Постановка проблемы и цели исследования

Современные философы, такие как Й. Хейзинг, Ж. Деррида, Ж. Делёз предлагают рассматривать игру как новый способ ориентации в культурном состоянии общества. При этом феномен игры может представлять исследовательский интерес и как самостоятельное явление, абстрагированное от социальных изменений на фоне внедрения информационно-коммуникативных технологий. Целью данной работы является анализ феномена игры как способа бытия человека в современном мире, так как игра позволяет по-новому посмотреть на бытие в целом, где вся человеческая жизнь представлена в стадиях присущих игре как процессу реальности.

## Методология и методика исследования

Методы исследования представлены совокупностью различных подходов теоретико-прикладного научного познания, обеспечивающих реализацию аналитического инструментария. В исследовании применяется общенаучная группа формально-логических методов, используемые как на эмпирическом, так и на теоретическом уровнях, таких, как анализ, синтез, индукция, дедукция, абстрагирование, а также - системный подход. Системный подход позволил раскрыть целостность феномена «игра», выявить взаимосвязи между информационно-коммуникативными технологиями и социальными изменениями, происходящими под их воздействием. Кроме того, принципы системного подхода использовались при анализе «серьезных игр» и гейми-

фикации различных сфер жизнедеятельности. Также авторами применялись такие приемы научного исследования, как динамический анализ, структурный анализ и конструирование логических схем. В данном исследовании использовался междисциплинарный подход, который позволил рассмотреть игру как сложный социальный феномен в ракурсе социально-философских проблем с опорой на достижения педагогики, психологии и социологии.

## Результаты исследования

**К понятию игры.** К проблеме определения понятия игры обращались многие философы. Основную сложность данного определения наиболее ярко иллюстрируют рассуждения Л. Витгенштейна, который использует игры как лучший пример понятия, не поддающегося определению из-за того, что под ним подразумевают столь разнообразные вещи, что у них нет общего элемента [1]. При анализе разных игр Л. Витгенштейн отмечал отсутствие «одной общей черты», вместо которой обнаруживается сложная сеть поверхностных соответствий: «Я не могу охарактеризовать эти подобию лучше, чем назвав их „семейными сходствами“, ибо так же накладываются и переплетаются сходства, существующие у членов одной семьи: рост, черты лица, цвет глаз, походка, темперамент и т. д. и т. п. — И я скажу, что «игры» образуют семью» [1].

Для понимания сущности понятия исследователи могут считать центральной его проблемой состояние человека во время игры, тогда она выступает как специфическое состояние или переживание. Так Й. Хейзинг, которому принадлежит детальное исследование игры как важнейшего культуробразующего фактора, выделял свободу как первое и важнейшее ее свойство [2, с.26]. Любая игра представляет собой свободную деятельность, своеобразный «оазис счастья» как писал Е. Финк. В. Вундт отмечает наслаждение как переживание, непосредственно связанное с игрой, ибо человек учится „ценить деятельность своих сил как источник наслаждения“, а когда в игре устраняется полезная цель труда, то целью становится этот самый приятный результат, сопровождающий труд» [3, с.181].

Еще один подход предлагает соотносить игру с другими видами деятельности, прежде всего практическими, связанными с жизнеобеспечением. Еще Г. Спенсер писал, что: «Деятельности, называемые играми, соединяются с эстетическими деятельностями одной общей им чертой, а именно тем, что ни те, ни другие

не помогают сколько-нибудь прямым образом процессам, служащим для жизни» [4, с.413]. Й. Хейзинг отмечает, что игра подразумевает выход из обыденной жизни, ее цели не связаны с удовлетворением нужд биологического свойства вроде пропитания, спаривания, самозащиты [2, с.27-28]. Таким образом мы можем говорить о том, что игра – это не мир фантазий человека, а автономное его существование от реального мира. Л. С. Выготский главной характеристикой игры определил расхождение реальной и мнимой ситуации [5, с. 210-211]. Р. Хайер видит в игре самодостаточную систему, которую можно изолировать, изъять при этом окружающее равновесие не нарушится.

Еще у Геродота есть отрывок, посвященный тяжелому периоду в истории Лидии: люди один день погружались в игры настолько, что забывали о голоде, а на следующий день ели, избегая игр [6, с.181-182]. Таким образом «выключенность» из обыденной жизни игры означает альтернативу обычной жизни. Й.Хейзинг особо выделял такие свойства игры как протекание в особо отведенном пространстве и времени.

Многие мыслители указывали на правила как на смыслообразующий фактор игры. Так Б. Сьютс указывает на неотделимость правил от цели игры, и невозможность выиграть, не подчиняясь правилам [7, с. 24]. По мнению философа, правила игры – это то, что запрещает использовать более эффективные способы достижения цели в пользу менее эффективных, что собственно и сделало возможным игру [7, с.34]. Определение игры по Б.Сьютсу звучит как «добровольная попытка преодолеть ненужные препятствия» [7, с.41]. В тоже время В. Таркевич указывает, что «люди игры» склонны любые правила, встречающиеся в жизни принимать как условные [8, с. 182].

Стенрос на основе анализа более 60 определений выделяет ряд ключевых характеристик игры: правила, цель и предназначение, артефакт или деятельность, роль игрока, (не)продуктивность, конкуренция и конфликт, задачи и условия, когда заканчивается игра. Из которых обязательными могут быть признаны: запреты, задачи, противоречие обычной деятельности и мнимость, определяющие, является ли что-то игрой.

Однако само понятие оказывается гораздо шире, чем все многочисленные и разноплановые игры: от покера до футбола. Так представитель герменевтика Х.-Г. Гадамер рассматривает игру как сущность языка, которая выступает основой и познания, и понимания истории [9]. Отечественный философ В. И. Жуковский ви-

дел игру в творчестве художника [10]. Психолог Э. Бёрн рассматривал игру в межличностных отношениях как имеющую скрытые мотивы и «выигрыш» (конечного вознаграждения, ради которого ведется игра) [11, с.5]. Р. Хайер пишет об обещаниях как об игре, которую человек может принимать или не принимать по собственному желанию. Экономические, политические, деловые, лингвистические игры являются предметом исследования ученых соответствующих специальностей.

Хейзинг в своих рассуждениях доходит до того, что игра – это существенная часть всех важнейших видов человеческой деятельности и может в определенном смысле считаться основой их всех. У. Эко, игра изначально лежит в основе любого культурного феномена [12].

*Игра в век компьютерных технологий.* Информационно-коммуникативные технологии серьезным образом изменили жизнь человека, став вектором развития социума. Многие исследователи делают акцент на том, что они становятся определяющими технологиями [13, с.23; 14, с. 417; 15, с.488] и активно трансформируют повседневную жизнь человека, его образ жизни, тип мышления, самосознание в обществе [16, с. 144]. Так И.Г. Шестакова отмечает, что развитие технологий может привести человечество в «безработное состояние» [17].

Несмотря на то, что все большая часть «серьезной» жизни человека проходит в сети, невозможно не отметить игровой составляющей пребывания в интернете. Того самого «выхода на свободу», о котором говорил Й. Хейзинг. Изменение собственной идентичностью, карнавальность, возможность спрятаться за любой маской, принять любой облик указывают на внешнее сходство с игрой. Г.И. Могилевская отмечает, что в киберпространстве виртуальная личность играет с жизнью и смертью, играет с полом, с возрастом [18]. Необремененное физической составляющей существование человека в сети не может рассматриваться как продолжение повседневного. И.В. Фролова выделяет две тенденции при формировании сетевой идентичности – желание представлять себя идеальным для других и желание вести себя таким образом как хотелось бы в реальной жизни, но по каким то причинам не имеет возможности быть выражено [19, с. 31]. В этом плане показателен эксперимент, произведенный фотографом Джоном Ранкином Уодделлом в 2019 году, который передал подросткам их фотографии для редактирования, настройки и фильтрации до тех пор, пока они не почув-



ствуют, что их изображение было готово для социальных сетей. Симпатичные подростки превратились в идеальных компьютерных персонажей с абсолютно гладкой, яркой кожей, огромными блестящими глазами и маленьким носиком [20].

То «я», которое оказывается в виртуальное реальности и действует от имени человека не может быть приравнено к нему. А.В. Вишневский называет это «продолжением нас» или чем мы являемся в игре [21, с.91]. К. Даймант считает виртуальное «я» как не фактом, не вымыслом, но нечто, взаимодействующее с человеком на разных эволюционных и онтологических уровнях, будучи лишенным тела [22, с. 220]. А. Д. Мельник и В. Мельник называют действующего в виртуальном мире субъекта «киборгом», носителем субъект-субъектного отношения, гибридом между игроком реального мира, его внутриигровой личности и программной оболочки» [23, с.168]

Развитие информационно-коммуникативных технологий привело к росту количества людей, тратящих на игры (в самом узком понимании) значительное время. На сегодняшний день по всему миру насчитывается уже 2,3 млрд. активных игроков (то есть людей, которые сообщают, что они регулярно играют в компьютерные или видеоигры, в среднем, тринадцать часов в неделю) [24]. Но есть игроки, не довольствующиеся несколькими часами в день, в Китае насчитывается более 6 миллионов человек, которые проводят по меньшей мере двадцать два часа в неделю. Более 10 миллионов человек в Великобритании, Франции и Германии тратят как минимум двадцать часов в неделю и более 5 миллионов «экстремальных» игроков в США играют в среднем сорок пять часов в неделю [25].

Как отмечает Шевцов, игры и раньше были существенной частью социального и культурного пространства, но в революционном формате современных медиа они стали целым миром, едва ли не всем миром, мобилизовав огромные технические и интеллектуальные ресурсы [26, с.99]. Г. Киркпатрик отмечает, что компьютерные игры перестраивают современную культуру, влияя на кино, телевидении, литературу, музыку, танцы и рекламу [27]. Рассматривая научный дискурс, посвященный игре, можно увидеть, что трендом становится анализ именно компьютерных игр. Мы можем увидеть это на примере изменения тематики посвященных играм известных западным журналам “Play and Culture Studies”, “Simulation & Gaming”, “Journal of Play Theory” [28]. Игры сами по себе

раньше не были самостоятельной областью, а были частью культурно-социологических исследований, начиная со второй половины XIX века *Зарождение игроведения (Game Studies)* как самостоятельного научного направления традиционно связывают с выходом в 2001 году первого рецензируемого научного журнала, посвященного исключительно видеоиграм, “Game Studies”, в котором было заявлено о появлении новой академической области [29]. Позже появилось еще несколько научных журналов, например, “Games and Culture” (2006), “Loading...” (2007). В России также прослеживается значительный академический интерес к компьютерным играм [30], институты философии важнейших университетов заняты данной проблематикой, так, на базе философского факультета Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова разработан курс «философия видеоигр», институт философии Санкт-Петербургского государственного университета проводит ежегодные конференции и публикует коллективные монографии, посвященные компьютерным играм.

В тоже время существенным отличием компьютерных игр от игры предыдущих эпох являются исключительные возможности, получаемые игроком. Бегство от обыденности, эскапизм приобретает поистине небывалый масштаб, позволяя строить альтернативные сценарии жизненных стратегий, уничтожать Мировое зло или выращивать розовых пони. Исследователи отмечают, что эскапистские удовольствия компьютерных игр во много раз превосходят все созданное ранее в этой области, захватывая человека все больше и больше, заставляя забыть о времени и делая возврат к повседневной реальности все более трудным [27]. Погружение в виртуальную реальность Давыдов называет новейшим солипсизмом, расширения сферы субъекта, через ограничение субъектом своего физического присутствия в мире [28, с.80].

*Игра для жизни или жизнь для игры.* Несмотря на наличие множества разнообразных концепций в понимании роли игры, ряд исследователей, прежде всего детских игр, рассматривает ее как служащую для достижения каких-то преимуществ для жизни, например, когнитивного [29] или эмоционального развития [30, 31], социализации [32], обучение обучению [33], формирующая фантазию, воображение, интеллект [34].

Важность игры детей как способа подражания и накопления опыта для реальной деятель-



ности подчеркивал еще Платон. К. Грос указывал, что игра связана с биологически сформированным инстинктом тренировки важнейших для дальнейшей жизни навыков [35]. В. Всеволодский-Гернгросс утверждал, что значимость игры в ее «тренирующей на ранних ступенях развития человека роли и роли коллективизирующей» [36, с. XXIII].

Д.Б. Эльконин считал, что в XX веке «настоящая» развернутая форма игры осталась лишь в детстве как ролевая игра, а во взрослом обществе ее нет [37, с.15]. Психолог утверждал, что мере того, как дети все меньше занимаются совместной трудовой деятельностью со взрослыми, тем больше значение развернутых ролевых форм игры детей [37, с.16]. К.Д. Ушинский указывал на то, что не предметы и игрушки определяют, какой будет ролевая игра, а нечто, попадающее в игру из окружающего мира [38, с.440-441]. Д.Б. Эльконин считал, что попадает то, что связано с деятельностью человека и отношения людей в обществе [37, с. 24 - 27]. Традиционным является взгляд, что «в играх дети подражают трудовой деятельности взрослых, принимают на себя различные социальные роли» [39, с.94]. С.Л. Новоселовой считает игра формой практического размышления ребенка об окружающей действительности [40, с. 8]. В любом случае очевидно, что в игру не переносится случайное, наносное. Многие исследователи видели в них подготовку детей для «серьезной жизни» в обществе.

Однако данная связь с реальной деятельностью касается не только детей. Е. Финк утверждал, что эксперименты в игровом пространстве могут служить для дальнейшей пользы общества, «игра как испытание возможностей занимает в системе экономии социальной практики громадное место» [41, с. 370]. В.А. Аликин указывает на практическое место игры в истории отдельного человека или человечества как поля для экспериментов, в основном оканчивающихся неудачей [42, с.119].

На этом фоне уже не так парадоксально звучит широко используемое на западе понятие «серьезные игры», несмотря на то, что серьезность интуитивно воспринимается как противоположность игре. Увлекательная сила компьютерных игр породила желание использовать их, в «серьезных», не развлекательных целях. Абт в 1970 году дал определение серьезной игры как игры, имеющей четкую и тщательно продуманную образовательную цель и не предназначены для развлечения [43].

Традиционно считается, что первым примером серьезных игр было использование шу-

тера во время Второй Мировой войны армией Соединенных Штатов для улучшения своего имидж среди населения. Тем не менее в целом на первом этапе применения игр в серьезных целях доминировали образовательные цели, так как наиболее очевидное применение игр, чтобы обучать детей, а позже и взрослых с максимальным удовольствием. Женг и Гарднер рассматривают три основных цели использования компьютерной игры в образовании: повышение мотивации, хорошая обратная связь и развитие навыков [44].

Однако со временем область применения серьезных игр расширилась колоссально. Альварез и Мичоуд определили семь основных сфер применения: оборона, тренинг и образование, реклама, информация и коммуникация, здравоохранение, культура, активизм [45]. Джаути, Альварез и Джессел расширяют список до государства и правительства, армии и обороны, здравоохранения, образования, человеческих ресурсов, религии, культуры и искусства, экологии, политики, социальных проектах, рекламы, научных исследований [46]. Чифтчи исследовал около полторы тысячи публикаций, посвященных серьезным играм с 2007 года и обнаружил исследования в таких областях, как психология, здравоохранение, окружающая среда, экология, реабилитация, бизнес, психиатрия и другие сферы [47].

Однако существует и противоположная тенденция. И это не только тенденция замещения прочих детских игр компьютерными играми [48, с.9], но совершенно новый феномен переноса компьютерной реальности в жизнь. Дети играют в компьютерные игры off-line. Хотя в таких играх часто можно увидеть основу в виде традиционной игры (например, догонялки, прятки, «войнушка»), тем не менее множество деталей указывают на погружение в «компьютерный мир», например, набиение баллов, переход на следующий уровень, потеря некоего процента здоровья и т.д.

Кроме того, в современном обществе расширяется процесс геймификации многих сфер жизни современного человека через построение виртуальной игровой модели разнообразных видов деятельности. Процесс геймификации серьезных областей жизни начался с маркетинга услуг как результат популярности сервиса Foursquare, определяющего местоположение пользователя. На сегодняшний день существуют системы геймификации с вознаграждениями и ростом репутации с баллами, монетами, уровнями и списками лидеров в разнообразных сферах и другими элементами



дизайна игры: прежде всего в коммерческой и образовательной области. Однако тенденции геймификации можно проследить и в других разнообразных областях. Например, в здравоохранении [49, 50, 51], в туризме [52], логистике [53], в сфере финансирования [54] и экологии [55], в разработке программного обеспечения [56], в политике [57] или картографии [58]. Элементы геймификации можно увидеть в большинстве областей жизни, протекающих в интернет-пространстве, например, в деятельности ученых, когда сервисы демонстрируют цифровые оценки статей и ученых по количественным показателям и присваиваются рейтинги.

Первое научное определение геймификация было дано Детердинг, Халед, Нейк и Диксон в виде «использование элементов игрового дизайна в неигровом контексте» [59], необходимо подчеркнуть, что геймификация касается именно дизайна, а не существа игры. С.Ю. Ярина, И.А. Сулова видят главным элементом геймификации возможность пользователю получить выгоду [60, с.656]. Кажущееся противоречие с определением игры как не имеющей непосредственной практической пользы для обычного мира снимается пониманием того, что получаемая «выгода» нематериальна и не имеет никакого применения за пределами игрового поля. Хамари и Хоутари указывают, что целью геймификации является создание благоприятного психологического состояния связано с ростом мотивации [61, р. 26]. Таким образом процесс геймификации может быть представлен как создание дополнительных игровых мотивов для серьезной деятельности прежде всего посредством придания игровым дизайном схожести с прохождением компьютерной игры. Для иллюстрации можно рассмотреть игры, используемые в области управления персоналом: в компании Enter используется мотивационная игра ОлимпиаДА (связанная с внутренней социальной сетью «Якоманда»), позволяющая перевести в унифицированный игровой рейтинг успехи сотрудников не только в области непосредственных результатов деятельности, но и участие в различных социальных активностях (например, рекомендации специалистов в компанию, проведение/участие в обучающих мастерских, помощь новичкам, принятые инновационные предложения). Причем игра является достаточно гибкой, ее правила видоизменяются в соответствии с текущими целями компании: наиболее востребованные активности поощряются большими баллами.

Несмотря на схожесть в понимании роли серьезных игр и геймификации в современном мире, их значение различно, что можно оценить при анализе их положения относительно деятельности. А.И. Аликин пишет о сложности в рассуждении о деятельности и игре как независимых друг от друга сферах жизни человека, одна из них почти неизбежно попадает в подчинение другой [42, с. 120].

Серьезные игры пытаются использовать силу привлекательности игры для человека для целей мира реального. Ж. Бодрийяр пишет, о деградации игры, когда происходит «унижение игры до статуса функции» [62, с. 273]. Для успеха «страстного наваждения игры» [62, с. 273] игрок должен быть вовлечен в самую серьезную игру. Если игрок будет считать игру лишь средством, она лишится своей притягательной силы. Поэтому во многих случаях серьезная цель скрывается или камуфлируется.

При геймификации, напротив, заведомо серьезной деятельности придаются черты игры. На сегодняшний день при геймификации игровые цели существуют параллельно с основными. Например, в компании «Альфа Банк», можно тратить получаемые за успешное выполнение рабочих задач баллы для строительства зданий в игре «Альфа-город». К. Вербах указывает на важность понимания геймификации как процесса, акцентируя внимание на искомым навыках и механизмах их достижения [63, р.266-267]. Однако хотелось бы отметить, что геймификация может рассматриваться как глобальный процесс трансформации разнообразных сфер жизни, где конкуренция игровых и неигровых целей может в итоге оказаться не в пользу последних.

#### **Заключение**

Игры выполняют важную роль в течение всей истории человечества, однако в последнее время область их применения благодаря распространению информационно-коммуникативных технологий колоссально расширилась. Само пребывание в сети интернет во многих случаях носит черты игры с собственной идентичностью.

Сложность понимания игры связано с большим количеством феноменов, подпадающих под это определение. Черты понятия игры, которые выходят на первый план в XXI, это прежде всего: свобода, выход из обычной жизни и источник наслаждения. Но также зачастую игра становится и проявлением такого явления как эскапизм, помогая индивиду спрятаться от действительности в других реальностях.

Также стоит обратить внимание, что такие современные феномены, как серьезные игры и геймификация, лишь на первый взгляд кажутся явлениями одного порядка, помогающими игровыми компьютерными средствами решению задач реального мира. Однако по существу они представляют собой две разные тенденции, различающиеся по соотношению места игры и реальной деятельности. Серьезные игры в большинстве своем представляют собой современное применение одной из традиционных функций игры – освоении в игре необходимого для существования в реальном мире, таким образом игра играет подчиненную роль. Геймификация, напротив, означает, что реальная деятельность дополняется игровыми элементами с целью достижения целей с помощью игровой мотивации. То есть реальная деятельность превращается в игру. Однако на практике эти понятия могут смешиваться, так как для самого играющего субъекта может быть вообще не очевидна ее связь с реальной деятельностью,

так как подлинные цели игры скрыты от него (например, в серьезных рекламных играх или при геймификации маркетинговой деятельности).

Феномен игры всегда присутствовал в культуре и принимал различные формы в зависимости от детерминанты той или иной эпохи. Таким определяющим фактором настоящего времени могут быть обозначены информационно-коммуникативные технологии. Они предлагают колоссальные игровые возможности, так как интернет придает игре с идентичностью и индивидуальным фантазиям статус особой реальности. Следовательно, мы можем говорить о том, что возникает новый тип мышления, адаптированный к сетевой жизни и игра получает шанс конкурировать с обыденной реальностью. То есть обыденное существование человека может занимать зависимое, а иногда и второстепенное положение, которое дополняется элементами виртуальности и игры.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Витгенштейн Л.** Философские работы: в 2 ч. Ч. 1. М.: Гнозис, 1994. 612 с.
2. **Хейзинг Й.** Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
3. **Вундт В.** Этика. Исследование фактов и законов нравственной жизни. СПб.: Издание журнала «Русское Богатство», 1887. 260 с.
4. **Спенсер Г.** Основные начала / Серия «Культурное наследие», пер. с англ. Репринтное издание 1897 г. СПб.: Альфарет, 2016. 488 с.
5. **Выготский Л.С.** Психология развития ребенка. М.: 2004. 512 с.
6. **Rawlinson G.** The History of Herodotus: A New English Version. New York: D. Appleton, 1861. URL: <http://www.archive.org/stream/historyofherodot01herouoft#page/180/mode/2up/search/182> (дата обращения 08.02.2019).
7. **Suits B.** The Grasshopper: Games, Life and Utopia, Toronto Buffalo London: University of Toronto Press, 1978.
8. **Татаркевич В.** О счастье и совершенстве человека М.: Прогресс, 1981. 284 с.
9. **Гадамер Х.-Г.** Истина и метод. Основы философии герменевтики Пер. с нем. / Общ. ред. и вступ. ст. Б.Н. Бессонова. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
10. **Жуковский В.И.** Игровое свойство творческого диалога художника с материалом искусства // Современные проблемы науки и образования. 2009. №6. С. 57-60.
11. **Бёрн Э.** Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений / Общ. ред. М.С. Мацковского. СПб.; М.: Университетская книга; АСТ, 1998. 247 с.
12. **Эко У.** Отсутствующая структура. Введение в семиологию. СПб.: Symposium, 2004. 544 с.
13. **Евсеева Л.И., Евсеев В.В.** Проблема социальной адаптации человека в новых коммуникативных средах // Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки. 2017. Т. 8, № 2. С. 20–30. DOI: 10.18721/JHSS.8202
14. **Евсеев В.В., Евсеева Л.И., Поздеева Е.Г., Тростинская И.Р.** Социокультурные факторы формирования проектной модели образования // «Четвертая промышленная революция: реалии и современные вызовы». X Юбилейные Санкт-Петербургские социологические чтения. СПб.: Изд-во Политехн. ун-та, 2018. С. 417-421.
15. **Шипунова О.Д., Евсеева Л.И.** Тренды политического участия в сетевом обществе // «Четвертая промышленная революция: реалии и современные вызовы». X Юбилейные Санкт-Петербургские социологические чтения. СПб.: Изд-во Политехн. ун-та, 2018. С. 488-491.
16. **Башкарев А.А., Евсеев В.В.** Сетевые технологии и их влияние на параметры жизнедеятельности человека и общественной среды // «Четвертая промышленная революция: реалии и современные вызовы». X Юбилейные Санкт-Петербургские социологические чтения. СПб.: Изд-во Политехн. ун-та, 2018. С. 144-147.
17. **Шестакова И.Г.** Человеческий капитал в цифровую эпоху // Научный журнал НИУ ИТМО.



Серия: экономика и экологический менеджмент 2018. № 1. С. 56-63. DOI: 10.17586/2310-1172-2018-11-1-56-63

18. **Могилевская Г.И.** Киберпространство: свобода игры или игра в свободу // Молодой ученый. 2012. №3. С. 474-477. URL <https://moluch.ru/archive/38/4409/> (дата обращения: 08.11.2018).

19. **Фролова И.В.** Сетевая идентичность современного человека: философская рефлексия // Ценности и смыслы. 2018. № 2. С.26-38.

20. Rankin Captures the Harm of Selfies in New Project for Visual Diet. Feb 04, 2019 URL: <https://lbbonline.com/news/rankin-captures-the-harm-of-selfies-in-new-project-for-visual-diet/> (accessed 12.02.2019)

21. **Вишневецкий А.В.** Философское осмысление понятия компьютерной игры // Вестник Омского университета. 2014. № 3. С. 91-92.

22. **Diamant C.** Archiva(b)l(e) Bodies and Cyber Afterlife in David Mitchell's Cloud Atlas // Caietele Echinox. 2018. Vol. 34: Posthumanist Configurations. P. 218-228. DOI: 10.24193/cechinox.2018.34.17

23. **Melnic D., Melnic V.** Shortcut to Posthumanism: Decentring Elements of the Gaming Experience // Caietele Echinox. 2018. Vol. 34: Posthumanist Configurations. P. 167-179. DOI: 10.24193/cechinox.2018.34.13

24. **Wijman T.** Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018. Available at: URL: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/> (accessed 12.02.2019)

25. **McGonigal J.** Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. New York: Penguin, 2011.

26. **Шевцов К.П.** Компьютерные игры как предмет философского анализа // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2016. Том 32. № 1. С. 98-103

27. **Kirkpatrick G.** Aesthetic theory and the video game. Manchester: Manchester University Press, 2011.

28. **Mayra F.** An Introduction to Game Studies: Games in Culture. Los Angeles; London; New Delhi; Singapore: Sage Publications. 2008. DOI: 10.4135/9781446214572

29. **Aarseth E.** Computer Game Studies, Year One // Game Studies. 2001. Vol. 1. Issue 1. Available at: URL: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (accessed 21.07.2019)

30. **Шкаев Д.Г.** Философия компьютерных игр // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 3 Философия, 2018. №4. С. 129–136.

31. **Шапинская Е.Н.** Эскапизм в киберпространстве: безграничные возможности и новые опасности // Культурологический журнал. 2013. №2(12). Available at: URL:[http://cg-journal.ru/rus/journals/215.html&j\\_id=15](http://cg-journal.ru/rus/journals/215.html&j_id=15) (дата обращения 12.02.2019)

32. **Давыдов О.Б.** Философский аспект социального эскапизма в эпоху виртуальности // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова. 2015. Т.12, № 2. С. 77-81.

33. **Piaget J.** Plays, dreams and imitation in childhood. New York: W.W. Norton, 1962.

34. **Freud S.** Beyond the pleasure principle. New York, NY: Norton, 1961.

35. **Erickson R.J.** Play contributes to the full emotional development of the child // Education. 1985. № 105(3). pp. 261-263.

36. **Mead G.H.** Mind, self, and society. Chicago, IL: University of Chicago Press, 1934.

37. **Bateson G.** A theory of play and fantasy // Psychiatric Research Reports. 1955. № 2. pp. 39–51.

38. **Buytendijk F.** Wesen und Sinn des Spiels. Berlin: Wolff, 1933.

39. **Groos K.** The play of man. New York: D. Appleton and Co, 1901.

40. **Всеволодский-Гернгросс В.Н.** Игры народов СССР. М.; Л.: Academia, 1933. LXIII, 563 с.

41. **Эльконин Д.** Психология игры. М.: Владос, 1999. 360 с.

42. **Ушинский К.Д.** Собрание сочинений: в 11 т. Т.8. М.; Л.: Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1950. 774 с.

43. **Кутас Э.А.** Игровая деятельность взрослых // Философия и социальные науки: научный журнал. 2011. № 3-4. С. 94-98.

44. **Новоселова С.Л.** Генетически ранние формы мышления. Дисс. д-ра психол. наук. М., 2002.

45. **Финк Е.** Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии: переводы / сост. и послесл. П. С. Гуревича; общ. ред. Ю. Н. Попова. М.: Прогресс, 1988. С. 357-403.

46. **Аликин В.А.** Категория счастья в контексте философии игры // Вестник Волгоградского государственного университета. Сер. 7, Философия. 2017. Т. 16, № 1. С. 116-122. DOI: 10.15688/jvolsu7.2017.1.13

47. **Abt C.C.** Serious Games. The Viking Press, New York, NY, USA, 1970.

48. **Zheng R., Gardner M.K.** Handbook of Research on Serious Games for Educational Applications. Hershey, PA: IGI Global, 2017. DOI: 10.4018/978-1-5225-0513-6

49. **Alvarez J., Michaud L.** Serious Games: Advergaming, edugaming, training and more. France: IDATE, 2008.



50. **Djaouti D., Alvarez J., Jessel J.-P., Rampoux O.** Origins of serious games // *Serious Games and Edutainment Applications*, 2011. Pp. 25–43
51. **Çiftci, S.** Trends of Serious Games Research from 2007 to 2017: A Bibliometric Analysis // *Journal of Education and Training Studies*. 2018. Vol. 6. No. 2. Pp. 18–27. DOI:10.11114/jets.v6i2.2840
52. **Гуляева Е.В., Соловьева Ю.А.** Компьютерные игры в жизни дошкольников // *Психологическая наука и образование*. 2012. № 2. С. 5–12.
53. **Jones B.A., Madden G.J., Wengreen H.J.** The FIT game: Preliminary evaluation of a gamification approach to increasing fruit and vegetable consumption in school // *Preventive Medicine*. 2014. No. 68. Pp. 76–79.
54. **Hamari J.** Do badges increase user activity? A field experiment on effects of gamification // *Computers in Human Behavior*. 2017. No. 71. Pp. 469–478. DOI: 10.1016/j.chb.2015.03.036
55. **Fleming T.M., Bavin L., Stasiak K., Hermansson-Webb E., Merry S.N., Cheek C., et al.** Serious games and gamification for mental health: Current status and promising directions // *Frontiers in Psychiatry*, 2017. 7. JAN. Available at: URL: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy.2016.00215/full> (accessed 12.02.2019). DOI: 10.3389/fpsy.2016.00215
56. **Saoud J., Jung T.** An ethical perspective of the use of AR technology in the tourism industry // *Augmented reality and virtual reality*. Cham: Springer, 2018. Pp. 33–46. DOI: 10.1007/978-3-319-64027-3.
57. **Hense J., Klevers M., Sailer M., Horenburg T., Mandl H., Günthner W.** Using gamification to enhance staff motivation in logistics. // *Lecture Notes in Computer Science*. 2014. No. 8264. Pp. 206–213.
58. **Altmeyer M., Lessel P., Krüger A.** Expense control: A gamified, semi-automated, crowd-based approach for receipt capturing. // *Proceedings of the 21st international conference on intelligent user interfaces*. International conference on intelligent user interfaces (IUI-16). Sonoma, California, USA, 2016. Pp. 31–42. DOI: 10.1145/2856767.2856790
59. **Prestopnik N.R., Tang J.** Points, stories, worlds, and diegesis: Comparing player experiences in two citizen science games // *Computers in Human Behavior*. 2015. No. 52. Pp. 492–506. DOI: 10.1016/j.chb.2015.05.051
60. **Chow I., Huang L.** A software gamification model for cross-cultural software development teams. // *Proceedings of the 2017 international conference on management engineering, software engineering and service sciences: ICMSS*. 2017. Vol. 17. Pp. 1–8. DOI: 10.1145/3034950.3034955
61. **Santos A.C. dos, Zambalde A.L., Veroneze R.B., Botelho, G.A., Bermejo P.S.** Open innovation and social participation: A case study in public security in Brazil // *Proceedings of the 4th international conference on electronic government and the information systems perspective: EGOVIS*. 2015. Vol. 9265. Pp. 163–176. DOI: 10.1007/978-3-319-22389-6
62. **Kapenekakis I., Chorianopoulos K.** Citizen science for pedestrian cartography: Collection and moderation of walkable routes in cities through mobile gamification // *Human-Centric Computing and Information Sciences*, 2017. № 7(1). Available at: URL: <https://hcis-journal.springeropen.com/articles/10.1186/s13673-017-0090-9> (accessed 12.02.2019). DOI: 10.1186/s13673-017-0090-9
63. **Deterding S., Khaled R., Nacke L., Dixon D.** Gamification: Toward a Definition // *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*, Vancouver. 2011. Pp. 12–15.
64. **Ярина С.Ю., Сулова И.А.** Геймификация: зарубежный и отечественный опыт // *Наука. Информатизация. Технологии. Образование*. Екатеринбург, 2018. С.654–660.
65. **Huotari K., Hamari J.** A definition for gamification: Anchoring gamification in the service marketing literature // *Electronic Markets*. 2016. No. 27(1). Pp. 21–31. DOI: 10.1007/s12525-015-0212-z
66. **Болдрийар Ж.** Соблазн; пер. с фр. А. Гараджи. М.: Ad Marginem, 2000. 318 с.
67. **Werbach K.** (Re) Defining Gamification: A Process Approach. In *Persuasive Technology*. Cham: Springer International Publishing, 2014.

*Статья поступила в редакцию 15.04.2019*

## REFERENCES

- [1] **L. Wittgenstein**, *Filosofskiye raboty* [Philosophical works]: in 2 part. Part. 1. Gnozis, Moskow, 1994.
- [2] **Y. Huizinga**, *Homo ludens*. Chelovek igrayushchiy. Izd-vo Ivana Limbakha, Saint-Peterburg, 2011.
- [3] **V. Vundt**, *Etika*. Issledovaniye faktov i zakonov npravstvennoy zhizni [The study of the facts and laws of moral life]. Izdaniye zhurnala «Russkoye Bogatstvo», Saint-Peterburg, 1887.
- [4] **H. Spenser**, *Osnovnyye nachala* [First Principles] Alfaret, Saint-Peterburg, 2016.
- [5] **L.S. Vygotskiy**, *Psikhologiya razvitiya rebenka* [Child developmental psychology]. M., 2004.
- [6] **G. Rawlinson**, *The History of Herodotus: A New English Version*. Appleton, New York: D. 1861. Available at: <http://www.archive.org/stream/historyofherodot01herouoft#page/180/mode/2up/>



search/182 (accessed 08.02.2019).

[7] **B. Suits**, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, University of Toronto Press, Toronto Buffalo London, 1978.

[8] **V. Tatarkevich**, *O schastye i sovershenstve cheloveka* [About happiness and human perfection] Progress, Moscow, 1981.

[9] **H.-G. Gadamer**, *Istina i metod*. [Truth and Method]. Progress, Moscow, 1988.

[10] **V. I. Zhukovskiy**, *Igrovoye svoystvo tvorcheskogo dialoga khudozhnika s materialom iskusstva* [The play property of the creative dialogue of the artist with the material of art], *Sovremennyye problemy nauki i obrazovaniya*. 6 (2009) 57-60.

[11] **E. Berne**, *Igry, v kotoryye igrayut lyudi*. *Psikhologiya chelovecheskikh vzaimootnosheniy* [Games People Play. The psychology of human relationships.] Universitetskaya kniga; AST, Moscow, Saint-Peterburg, 1998.

[12] **U. Eco**, *Otsutstvuyushchaya struktura*. *Vvedeniye v semiologiyu* [The Absent Structure: Introduction to Semiotics], Symposium, Saint-Peterburg, 2004.

[13] **L.I. Evseeva, V.V. Evseev**, *The Problem of Social Adaptation of Man in New Communicative Environments*, *St. Petersburg State Polytechnical University Journal. Humanities and Social Sciences*, 8 (2) (2017) 20–30. DOI: 10.18721/JHSS.8202

[14] **V.V. Evseev, L.I. Evseeva, E.G. Pozdeeva, I.R. Trostinskaya**, *Sotsiokulturnyye faktory formirovaniya proyektnoy modeli obrazovaniya* [Socio-cultural factors of formation of the project model of education], *The Fourth Industrial Revolution: Realities and Modern Challenges*. The 10-th Anniversary St. Petersburg Sociological Readings: Collected Articles. Saint Petersburg, SPbPU, 2018, pp 417-421.

[15] **O.D. Shipunova, L.I. Evseeva**, *Trendy politicheskogo uchastiya v setevom obschestve* [Trends of Political Participation in a Networked Society], *The Fourth Industrial Revolution: Realities and Modern Challenges*. The 10-th Anniversary St. Petersburg Sociological Readings: Collected Articles. Saint Petersburg, SPbPU, 2018, pp. 488–491.

[16] **A.A. Bashkarev, V.V. Evseev**, *Setevyye tekhnologii i ikh vliyaniye na parametry zhiznedeyatel'nosti cheloveka i obshchestvennoy sredy* [Network technologies and their influence on the personal and public environment life settings], *The Fourth Industrial Revolution: Realities and Modern Challenges*. The 10-th Anniversary St. Petersburg Sociological Readings: Collected Articles). Saint Petersburg, SPbPU, 2018, pp. 144-147.

[17] **I.G. Shestakova**, *Human capital in the digital age*, *Scientific journal NRU ITMO Series "Economics and Environmental Management"*. 1 (2018) 56-63. DOI: 10.17586/2310-1172-2018-11-1-56-63

[18] **G.I. Mogilevskaya**, *Kiberprostranstvo: svoboda igry ili igra v svobodu* [Cyberspace: the freedom of the game or the game of freedom], *Molodoy uchenyy*. 3 (2012) 474-477. Available at: <https://moluch.ru/archive/38/4409/> (accessed: 08.11.2018).

[19] **I.V. Frolova**, *Setevaya identichnost' sovremennogo cheloveka: filosofskaya refleksiya* [Network identity of modern man: philosophical reflection], *Tsennosti i smysly*. 2 (2018) 26-38.

[20] Rankin Captures the Harm of Selfies in New Project for Visual Diet. Feb 04, 2019 Available at: <https://lbbonline.com/news/rankin-captures-the-harm-of-selfies-in-new-project-for-visual-diet/> (accessed 12.02.2019)

[21] **A.V. Vishnevskiy**, *Filosofskoye osmysleniye ponyatiya kompyuternoy igry* [Philosophical understanding of the concept of a computer game], *Vestnik Omskogo universiteta*. 3 (2014) 91-92.

[22] **C. Diamant**, *Archiva(b)l(e) Bodies and Cyber Afterlife in David Mitchell's Cloud Atlas*, *Caietele Echinox*. 34 (2018) 218-228. DOI: 10.24193/cechinox.2018.34.17

[23] **D. Melnic, V. Melnic**, *Shortcut to Posthumanism: Decentring Elements of the Gaming Experience*, *Caietele Echinox*. 34 (2018) 167-179. DOI: 10.24193/cechinox.2018.34.13

[24] **T. Wijman**, *Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018*. Available at: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/> (accessed 12.02.2019)

[25] **J. McGonigal**, *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin, New York, 2011.

[26] **K.P. Schevtsov**, *Kompyuternyye igry kak predmet filosofskogo analiza* [Computer games as the subject of philosophical analysis], *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Filosofiya i konfliktologiya*. 32 (1) (2016) 98-103

[27] **G. Kirkpatrick**, *Aesthetic theory and the video game*. Manchester University Press, Manchester, 2011.

[28] **F. Mayra**, *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Sage Publications, Los Angeles; London; New Delhi; Singapore, 2008. <http://dx.doi.org/10.4135/9781446214572>

[29] **E. Aarseth**, *Computer Game Studies, Year One*. *Game Studies*. 1 (1) (2001). Available at: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (accessed 21.07.2019)

[30] **D.G. Shkayev**, *Filosofiya kompyuternykh igr* [Computer games philosophy]. *Sotsialnyye i gumanitarnyye nauki. Otechestvennaya i zarubezhnaya literatura. Ser. 3 Filosofiya*, 4 (2018) 129 – 136.

[31] **Ye. N. Shapinskaya**, *Eskapizm v*

- kiberprostranstve: bezgranichnyye vozmozhnosti i novyye opasnosti [Escapism in cyberspace: limitless possibilities and new dangers], *Kulturologicheskiy zhurnal*. 2(12)(2013) Available at: [http://cr-journal.ru/rus/journals/215.html&j\\_id=15](http://cr-journal.ru/rus/journals/215.html&j_id=15) (accessed 12.02.2019)
- [32] **O.B. Davydov**, *Filosofskiy aspekt sotsialnogo eskapizma v epokhu virtualnosti* [Philosophical aspect of social escapism in the age of virtuality], *Vestnik Severo-Vostochnogo federalnogo universiteta im. M.K. Ammosova*. 12 (2) (2015) 77-81.
- [33] **J. Piaget**, *Plays, dreams and imitation in childhood*. W.W. Norton, New York, 1962.
- [34] **S. Freud**, *Beyond the pleasure principle*. Norton, New York, NY, 1961.
- [35] **R.J. Erickson**, *Play contributes to the full emotional development of the child*, *Education*, 105(3) (1985) 261-263.
- [36] **G.H. Mead**, *Mind, self, and society*. University of Chicago Press, Chicago, IL, 1934.
- [37] **G. Bateson**, *A theory of play and fantasy*, *Psychiatric Research Reports*. 2 (1955) 39–51.
- [38] **F. Buytendijk**, *Wesen und Sinn des Spiels*. Wolff, Berlin, 1933.
- [39] **K. Groos**, *The play of man*. D.Appleton and Co, New York, 1901.
- [40] **V.N. Vsevolodskiy-Gerngross**, *Igry narodov SSSR* [Games of the peoples of the USSR]. Academia, Moscow, Leningrad, 1933.
- [41] **D. Elkonin**, *Psikhologiya igry* [Game psychology]. Vlados, Moscow, 1999.
- [42] **K.D. Ushinskiy**, *Sobraniye sochineniy* [Collected Works]: 11 volumes. Vol.8, *Izd-vo Akad. ped. nauk RSFSR*, Moscow, Leningrad, 1950.
- [43] **E.A. Kutas**, *Igrovaya deyatelnost vzroslykh* [Adult play activity], *Filosofiya i sotsialnyye nauki: nauchnyy zhurnal*. 3/4 (2011) 94-98.
- [44] **S.L. Novoselova**, *Geneticheski ranniye formy myshleniya* [Genetically early forms of thinking]. Dissertation Dr. Psychol. of science. Moscow, 2002.
- [45] **Ye. Fink**, *Osnovnyye fenomeny chelovecheskogo bytiya* [Basic phenomena of the human being], *Problema cheloveka v zapadnoy filosofii* [The problem of the human in the western philosophy], *Progress*, Moscow, 1988, pp. 357-403.
- [46] **V.A. Alikin**, *Kategoriya schastya v kontekste filosofii igry* [The category of happiness in the context of the philosophy of game], *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Ser. 7, Philosophy*. 16 (1) (2017) 116-122. DOI: 10.15688/jvolsu7.2017.1.13
- [47] **C.C. Abt**, *Serious Games*, New York, The Viking Press, 1970.
- [48] **R. Zheng, M.K. Gardner**, *Handbook of Research on Serious Games for Educational Applications*. IGI Global, Hershey, PA, 2017. DOI: 10.4018/978-1-5225-0513-6
- [49] **J. Alvarez, L. Michaud**, *Serious Games: Advergaming, edugaming, training and more*. IDATE, France, 2008.
- [50] **D. Djaouti, J. Alvarez, J.-P. Jessel, O. Rampnoux**, *Origins of serious games, Serious Games and Edutainment Applications*, 2011, pp. 25-43
- [51] **S. Çiftci**, *Trends of Serious Games Research from 2007 to 2017: A Bibliometric Analysis*, *Journal of Education and Training Studies*. 6 (2) (2018) 18-27. DOI:10.11114/jets.v6i2.2840
- [52] **Ye.V. Gulyayeva, Yu.A. Solovyeva**, *Kompyuternyye igry v zhizni doskolnikov* [Computer games in the life of preschoolers], *Psikhologicheskaya nauka i obrazovaniye*. 2 (2012) 5–12.
- [53] **B.A. Jones, G.J. Madden, H.J. Wengreen**, *The FIT game: Preliminary evaluation of a gamification approach to increasing fruit and vegetable consumption in school*, *Preventive Medicine*, 68 (2014) 76–79.
- [54] **J. Hamari**, *Do badges increase user activity? A field experiment on effects of gamification*. *Computers in Human Behavior*. 71 (2017) 469-478. DOI: 10.1016/j.chb.2015.03.036
- [55] **T.M. Fleming, L. Bavin, K. Stasiak, E. Hermansson-Webb, S.N. Merry, C. Cheek, et al.** *Serious games and gamification for mental health: Current status and promising directions*, *Frontiers in Psychiatry*, 7 Jan (2017). Available at: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy.2016.00215/full> (accessed 12.02.2019). DOI: 10.3389/fpsy.2016.00215
- [56] **J. Saoud, T. Jung**, *An ethical perspective of the use of AR technology in the tourism industry, Augmented reality and virtual reality*. Springer, Cham, 2018, pp. 33–46. DOI: 10.1007/978-3-319-64027-3
- [57] **J. Hense, M. Klevers, M. Sailer, T. Horenburg, H. Mandl, W. Günthner**, *Using gamification to enhance staff motivation in logistics*, *Lecture Notes in Computer Science* 8264 (2014), 206–213.
- [58] **M. Altmeyer, P. Lessel, A. Krüger**, *Expense control: A gamified, semi-automated, crowd-based approach for receipt capturing*, *Proceedings of the 21st international conference on intelligent user interfaces. International conference on intelligent user interfaces (IUI-16) Sonoma, California, USA, 2016*, pp. 31–42. DOI: 10.1145/2856767.2856790
- [59] **N.R. Prestopnik, J. Tang**, *Points, stories, worlds, and diegesis: Comparing player experiences in two citizen science games*, *Computers in Human Behavior*, 52 (2015) 492–506. DOI:10.1016/j.chb.2015.05.051
- [60] **I. Chow, L. Huang**, *A software gamification model for cross-cultural software development teams*, *Proceedings of the 2017 international conference on management engineering, software engineering and service sciences: Vol. 17, ICMSS, 2017*, pp. 1–8. DOI: 10.1145/3034950.3034955
- [61] **A.C. dos Santos, A.L. Zambalde, R.B.**



**Veroneze, G.A. Botelho, P.S. Bermejo**, Open innovation and social participation: A case study in public security in Brazil. Proceedings of the 4th international conference on electronic government and the information systems perspective: Vol. 9265. EGOVIS (2015) 163–176. DOI: 10.1007/978-3-319-22389-6

[62] **I. Kapenekakis, K. Chorianopoulos**, Citizen science for pedestrian cartography: Collection and moderation of walkable routes in cities through mobile gamification, Human-Centric Computing and Information Sciences, 7(1) (2017). Available at: <https://hcis-journal.springeropen.com/articles/10.1186/s13673-017-0090-9> (accessed 12.02.2019). DOI: 10.1186/s13673-017-0090-9

[63] **S. Deterding, R. Khaled, L. Nacke, D. Dixon**, Gamification: Toward a Definition, CHI 2011

Gamification Workshop Proceedings. Vancouver, 2011, pp. 12–15.

[64] **S.Yu. Yarina, I.A. Suslova**, Geymifikatsiya: zarubezhnyy i otechestvennyy opyt [Gamification: foreign and domestic experience], Nauka. Informatizatsiya. Tekhnologii. Obrazovaniye. Yekateringburg, 2018, pp. 654–660.

[65] **K. Huotari, J. Hamari**, A definition for gamification: Anchoring gamification in the service marketing literature, Electronic Markets 27(1) (2016) 21–31. DOI: 10.1007/s12525-015-0212-z

[66] **J. Baudrillard**, Soblazn [Seduction]. Ad Marginem, Moscow, 2000.

[67] **K. Werbach**, (Re) Defining Gamification: A Process Approach, Persuasive Technology. Springer International Publishing, Cham, 2014, pp. 266–272.

*Received 15.04.2019*

#### СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ / THE AUTHORS

**Быльева Дарья Сергеевна**

**Bylieva Daria S.**

E-mail: marketing4121@yandex.ru

**Лобатюк Виктория Валерьевна**

**Lobatyuk Victoria V.**

E-mail: vlobatyuk@yandex.ru