

**СОЦИАЛЬНЫЕ ПРОЦЕССЫ  
В СОВРЕМЕННОМ  
РОССИЙСКОМ ОБЩЕСТВЕ:  
ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ**

**МАТЕРИАЛЫ  
IV Всероссийской научной конференции  
с международным участием  
г. Иркутск, 24 апреля 2020 г.**

**ISBN 978-5-9624-1815-5**

УДК 316(47)(063)  
ББК С55.4/5л0  
С69

**Редакционная коллегия**

*О. Б. Истомина, д-р филос. наук, проф. (отв. ред.); Е. О. Томских (отв. секретарь);  
Т. Н. Лохтина, канд. экон. наук, доц.; В. И. Метелица, канд. экон. наук, доц.; В. В. Буханцов, канд. ист. наук, доц.*

**Социальные процессы в современном российском обществе: проблемы и перспективы : материалы IV Всерос. науч. конф. с междунар. участием. Иркутск, 24 апр. 2020 г. / ФГБОУ ВО «ИГУ» ; [отв. ред. О. Б. Истомина]. – Иркутск : Издательство ИГУ, 2020. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). – Загл. с этикетки диска. <https://doi.org/10.26516/978-5-9624-1815-5.2020.1-556>  
**ISBN 978-5-9624-1815-5****

В материалах обсуждаются социальные проблемы современного российского общества, их сущность, объективные и субъективные факторы проявления, способы минимизации. Предназначено для исследователей в области социальных и гуманитарных наук, преподавателей, аспирантов, студентов, всех, интересующихся проблемами социальной структуры современного российского общества, социальными процессами.

---

Social Processes in Modern Russian Society: Problems and Prospects. Materials of the IV All-Russian Scientific Conference with the International Participation. Sc. ed. O. B. Istomina. Irkutsk, Irkutsk State University Publ., 2020.

In materials of a conference social problems of modern Russian society, their essence, objective and subjective factors of manifestation, ways of minimization are discussed.

It is intended for researchers in the field of social and the humanities, teachers, graduate students, students, everything, interested in problems of social structure of modern Russian society, social processes.

---

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования «Иркутский государственный университет»  
664003, г. Иркутск, ул. К. Маркса, 1; тел. (3952) 24-34-53

Издательство ИГУ

664074, Иркутск, ул. Лермонтова, 124; тел. (3952) 52-18-53; e-mail: [izdat@lawinstitut.ru](mailto:izdat@lawinstitut.ru)

Подписано к использованию 21.04.2020. Тираж 100 экз. Объем 13,3 Мб.

---

Тип компьютера, процессор, частота:	32-разрядный процессор, 1 ГГц или выше
Оперативная память (RAM):	256 МБ
Необходимо на винчестере:	320 МБ
Операционные системы:	ОС Microsoft® Windows® XP, 7, 8 или 8.1. ОС Mac OS X
Видеосистема:	Разрешение экрана 1024x768
Акустическая система:	Не требуется
Дополнительное оборудование:	Не требуется
Дополнительные программные средства:	Adobe Reader 6 или выше

УДК 101.1:316

**Д. А. Бибарсов**

Астраханский государственный университет

## **«ЧЕЛОВЕК ИГРАЮЩИЙ» И «ЧЕЛОВЕК ТЕХНОГЕННЫЙ»: СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА И ПРОБЛЕМА СОПРЯЖЕННОСТИ**

*Статья выполнена при финансовой поддержке РФФИ,  
проект № 18-011-00095 А «Человек-техногенный: когнитивный,  
социокультурный, виртуальный аспекты формирования».*

**Аннотация.** Предметом исследования в статье является человек играющий как социокультурная модальность человека техногенного. Делается попытка составления социокультурной характеристики человека играющего на основе статистических данных. Выделены возрастные, профессиональные, гендерные особенности человека играющего. Особое внимание уделяется культурным и аксиологическим особенностям человека играющего, выделены основные культурные атрибуты и характеристики. Освещается проблема сопряженности человека играющего и человека техногенного, охарактеризованы основные аспекты сопряжения этих социокультурных типов.

**Ключевые слова:** техногенная цивилизация, социокультурная модальность, виртуальная культура, человек техногенный, человек играющий, игрофикация, геймеры, компьютерные игры.

Техногенный характер развития современного общества ввел в оборот понятие «виртуальная культура», большую роль в этом процессе играют компьютерные игры, которые являются новым средством как познания, так и выражения мыслей. Компьютерная игра становится в современном мире своеобразным способом моделирования окружающей действительности, социокультурных взаимодействий. Компьютерные игры позволяют приобретать новые знания, помогают в тренировке и оттачивании реакции, памяти, являются релаксирующим и компенсаторным средством [5, с. 80]. Кроме этого, компьютерные игры в силу своей виртуальности позволяют человеку прожить несколько жизней подряд, посетить различные места и эпохи, как существовавшие, так и гипотетические. Жанровое и сеттинговое разнообразие игр позволяет человеку ощутить себя героем истории как фэнтези-мира, так и научно-фантастического, командовать армиями и управлять государствами, симулировать различные профессии (от повара до сельскохозяйственного работника). Эти возможности, во-первых, отвечают на экзистенциальный запрос человека: находясь в мире постмодерна и технологического развития, идентичность человека «выбивается» из-под ног, что приводит к поиску

экзистенциальной стратегии на жизнь; во-вторых, игры обогащают социальный опыт человека. Этот процесс можно проследить с двух позиций: 1) современный человек благодаря компьютерным играм способен, как говорилось выше, примерять на себя различный социальный опыт других идентичностей; 2) благодаря этому поиску формируется новая социокультурная модальность в рамках существования человека техногенного – человек играющий. Человек играющий – это социально-антропологический тип, атрибутами бытия которого являются игровое восприятие и игровое поведение в экзистенциальном, виртуальном и социальном типах реальности.

Одним из наиболее очевидных проявлений «человека играющего» в социальной среде является субкультура геймеров – людей, которые играют в компьютерные игры. На данный момент в мире около 2 миллиардов людей причисляют себя к этой субкультуре [6], что говорит о масштабности данного явления. Следовательно, важно дать обобщенный социальный портрет геймеров как субкультуры. За основу будут взяты данные, выведенные в кандидатской работе «Субкультура геймеров в контексте информационного общества» О. А. Степанцевой [4; 5], а также данными из статьи Е. Л. Болескиной [1]. Большинство игроков в компьютерные игры – мужчины (в среднем – более 55 %). Средний возраст геймера – 17–26 лет. Это обусловлено, во-первых, тем, что те геймеры, которые начинали играть в компьютерные игры на заре их популяризации, продолжают до сих пор, а во-вторых, превращением компьютерной игры в отдельную спортивную дисциплину, что повышает требования к способностям и опыту геймеров. Однако это не означает, что после 26 лет геймер перестает играть: 17–26 лет – это наиболее активный возраст для гейминга, что обусловлено отсутствием социальной занятости и возможностью тратить время на себя. Также согласно данным, примерно в равных долях (54 и 48 %) любители компьютерных игр состоят или не состоят в браке [1, с. 83]. Переходя к вопросу о занятости, мы получаем следующие данные: в среднем 70 % геймеров работают или имеют постоянный доход, примерно в равном соотношении представлены как студенты, так и работники организаций, руководители, служащие, специалисты. Большая часть геймеров имеет средний или высокий доход, что обусловлено самими компьютерными играми. Это проявляется в том, что компьютерный гейминг – довольно дорогостоящее занятие: и комплектующие для ПК, и сами игры стоят довольно дорого, что побуждает геймеров искать более высокие доходы. Этот фактор влияет и на основную отрасль работы геймеров, и конкретные коммерческие организации [5, с. 81].

Таким образом, можно составить следующий социальный портрет геймера: чаще всего, это мужчина в возрастной группе от 17 до 26 лет, либо обучающийся в учебных заведениях, либо работающий в коммерческих структурах и имеющий средний или высокий доход. Каждый день при этом проводят за игрой лишь 29 % геймеров [2, с. 213].

Особый интерес представляют также культурно-ценностные ориентации геймеров. Согласно исследованиям, несмотря на эскапистский характер компьютерных игр, большинство игроков сохраняют социальную активность. Так, стремление к проявлению гражданской позиции у играющих выше, чем у неиграющих людей (67 % против 58 %) [1, с. 84]. Еще больший разрыв между геймерами и негеймерами проявляется в желании больших возможностей для того, чтобы каждый человек стал активным членом общества. Вместе с признанием конкуренции как стимулятора деятельности (56 %) можно сделать вывод о том, что геймеры ничуть не меньше проявляют гражданскую позицию и интересуются окружающим их миром. Такое поведение проявляется, скорее всего, из-за самой сути игр: компьютерные игры в большинстве своем соревновательные и предполагают социальное взаимодействие (MMORPG типа World of Warcraft) или соревнование за место в рейтинге (сетевые шутеры Counter Strike, Overwatch). Также среди основных ценностей геймеров находят место ценности семьи (рейтинг – 4,61), общечеловеческие ценности (4,24), ценности получения новых знаний (3,06), однако имеются и привычные для капиталистического общества ценности – деньги и рыночно-потребительские отношения. Это связано, в первую очередь, с необходимостью покупать игры и комплектующие, как было указано выше. По данным Болескиной Е. Л., у геймеров чувство эмпатии развито сильнее, чем у неиграющих – 47 % против 37 %. Это можно связать с тем, что зачастую компьютерные игры дают возможность игроку вживаться в различные социальные роли – так, жанр RPG (Ролевая компьютерная игра) построен на «отыгрывании» определенной роли и определенного мировоззрения и дает игроку возможность делать определенный выбор, основанный на отношениях между персонажами, другими словами, проявлять эту самую эмпатию. Таким образом, привычные мифы о жестоких социальных геймерах имеют под собой малые основания. Однако это не означает, что компьютерные игры – это рецепт для морального и правильного поведения: при наличии социально-психологических отклонений у человека, он может попасть в зависимость от компьютерных игр, такую же, как от алкоголя или от наркотиков. Но это

возможно только при наличии рискованных факторов, сами игры здесь выступают средством «убегания», своеобразной заменой наркотика или алкогольной продукции. Тем не менее, в большинстве своем мы видим, что геймеры в социально-культурном плане мало отличаются от обычных людей, им свойственны такие же ценности, как и рядовым неиграющим людям.

Таким образом, проанализировав данные мы можем дать характеристику образу геймера. Однако геймеры – это одно из проявлений человека играющего. Человек играющий в социальном плане проявляет себя также себя через свою основную социальную сущность – перенос геймплея (игровых условностей) в социальную среду. Человеком играющим является такой человек, который представляет социум как большую игру, социальные нормы как правила игры, а других членов социума – как соигроков или противников. Главным является включенность в определенную сферу социального взаимодействия, в контекст коммуникаций [7, с. 72]. Человеком играющим может быть и спортсмен, и геймер, и зритель, и политик, и обыватель – их будет объединять игровая модель и игровое поведение. При этом человек играющий находится также и в условиях техногенной среды в силу того, что использует технические средства для подключения к игровой среде, что превращает его в социокультурную модальность человека техногенного – такой социокультурный тип, который окружает себя технологиями, улучшающими быт, который не представляет себя без их наличия [8, с. 177]. Становление техногенной культуры определяют ряд модусов антропогенеза, таких как техноцентризм, мобильность, виртуализация коммуникаций [7, с. 68]. На таком основании имеет место быть проблема сопряженности этих двух социо-антропологических типов. Выше мы уже упомянули о том, что человек играющий является модальностью человека техногенного, т. е. определенной многомерной спецификой социокультурных форм деятельности субъекта, его системным качеством (С. Г. Ляпшин) [8, с. 6]. Человек играющий в равной мере с человеком техногенным является включенным в мир технологии. Ежедневно человек играющий подключается не только к информационным потокам, но и к игровой реальности, используя для подключения компьютер, игровую приставку или телефон. Человек играющий взаимодействует с техникой, используя ее для игры и коммуникации, он технически грамотен и следит за новинками в мире «железа». Это связано, в первую очередь, с тем, что компьютерные игры с каждым годом становятся все требовательней к технике, что приводит к необходимо-

сти ее улучшения. Таким образом, человек играющий, как и человек техногенный, не мыслит свое существование без присутствия в нем технологий. Также человек играющий виртуализирует свое общение, коммуницируя с другими играющими людьми не только через виртуальные технологии, но и опосредованное общение, к примеру, игровое (а как мы установили выше, игровая реальность носит виртуальный, т. е. ненастоящий характер). Это общение означает не только коммуникацию по поводу игры, но и использование игры как средства коммуникации. Современный человек все чаще общается в виртуальном пространстве, создавая новый тип социальности – виртуальное социальное пространство. Примером такого общения могут являться крупные проекты в жанре MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game – массовая многопользовательская онлайн ролевая игра) – World of Warcraft, EVE Online, The Elder Scrolls Online. В играх такого типа большую роль составляет коммуникация между игроками, что приводит к существованию виртуального социального пространства. В таком пространстве человек играющий проводит общение, устанавливая новые социальные связи и перенося коммуникационные паттерны (например, игровой сленг) в обыденную реальность. Таким образом, игровое общение начинает выходить непосредственно за пределы игры и проникать в обыденную реальность человека, что проявляется в первую очередь в процессе игрофикации – привнесении игровых элементов в неигровую среду.

Проведенный анализ позволяет сделать следующие выводы. Человек играющий как социокультурный тип проявляется в такой форме, как геймер – человек, увлеченный компьютерными играми; представителей этой субкультуры по всему миру становится все больше и больше. На основании статистических данных Степанцевой О. А. [4, 5] и данных из статьи Болескиной Е. Л. [1] можно составить следующую социокультурную характеристику геймера: чаще всего, это мужчина в возрастной группе от 17 до 26 лет, либо обучающийся в учебных заведениях, либо работающий в коммерческих структурах и имеющий средний или высокий доход. Каждый день за игрой проводят лишь 29 % геймеров.

В аксиологическом и культурном аспектах геймерам свойственны как капиталистические ценности (деньги и рыночно-потребительские отношения), так и общечеловеческие – семья, гражданская ответственность, социальная активность; большой интерес геймеры проявляют к новым технологиям и виртуальной культуре. Человек играющий вбирает в себя черты социокультурного портрета

геймера и распространяет их на большее количество людей: человеком играющим является тот, кто представляет социум как большую игру, социальные нормы как правила игры, а других членов социума как соигроков или противников.

«Человек играющий», существуя в рамках техногенного общества, проявляет себя как социокультурная модальность человека техногенного – представителя особого социокультурного типа, который окружает себя технологиями. Техногенное общество, в котором проявляется «человек техногенный» связано со становлением электронной культуры, появлением иных механизмов культурного закрепления, с процессом актуализации социальной памяти и обретением ее иного пространства [9, с. 102]. В рамках этого возникает проблема сопряженности. Человеку играющему, как и человеку техногенному, свойственен ряд модусов, характерных для современной техногенной культуры: техноцентризм, мобильность, виртуализация коммуникаций. Человек играющий, прежде всего, включен в технологическую среду, так как подключается к игровой реальности посредством средств техники (компьютер, игровая приставка, мобильный телефон), и не может мыслить себя без этих технических средств. Также человек играющий виртуализирует свое общение: с помощью компьютерных игр человек играющий переносит общение и социальные взаимодействия из обыденной реальности в реальность виртуальную, создавая виртуальное социальное пространство, а уже оттуда переносит отдельные игровые элементы в реальность обыденную с помощью процесса игрофикации. Отсюда наблюдается дальнейшее распространение человека играющего как феномена техногенного общества. При этом, будучи связанным с техникой и технологиями, человек играющий сопряжен с человеком техногенным.

#### Литература

1. Болескина Е. Л. Потребители игровой компьютерной культуры // Социологические исследования. 2000. № 9. С. 80–87.
2. Важенина Н. В., Жильцов А. И. Исследование социального портрета геймера // Вопросы науки и образования. 2018. № 7 (19). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovanie-sotsialnogo-portreta-geymera> (дата обращения: 05.03.2020).
3. Ляпшин Л. Г. Модальности социокультурных форм человеческой субъективности [Текст]: автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. филос. наук (09.00.13) / Ляпшин Сергей Григорьевич; Кубанский государственный университет. Ростов-на-Дону, 2008. 19 с.
4. Степанцева О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества : дис. ... канд. культурологии : 24.00.01. СПб., 2007. 153 с.

5. Степанцева О. А. «Социальный портрет» геймера // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. 2007. № 24. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialnyy-portret-geymera> (дата обращения: 14.03.2020).
6. Треть населения планеты является геймерами, выяснили исследователи // РИА Новости. URL: <https://ria.ru/20180620/1523104798.html> (дата обращения: 01.03.2020).
7. Храпов С. А. Техногенный человек: проблемы социокультурной онтологизации // Вопросы философии. 2014. № 9. С. 66–75.
8. Храпов С. А. Человек техногенной цивилизации: методологические проблемы исследования // Вестник Калмыцкого университета. 2018. № 2. С. 169–177.
9. Храпов С. А. Социальная память как когнитивный и «техногенный» феномен // Вопросы философии. 2020. № 3. С. 99–106.

#### **“HOMO LUDENS” AND “TECHNOGENIC HUMAN”: SOCIOCULTURAL CHARACTERISTICS AND THE CONNECTION PROBLEM**

**Abstract.** The subject of research in the article is a “Homo ludens” (Man the Player) as a sociocultural modality of a “Technogenic human”. The article attempts to compile the sociocultural characteristics of a person playing on the basis of statistical data. The age, professional, gender characteristics of the “Man the Player” are highlighted. Particular attention is paid to the cultural and axiological characteristics of the «Man the Player», the main cultural attributes and characteristics are reported. The article also highlights the problem of the connection of the “Man the Player” and the “Techogenic human”; the main aspects of the connection of these sociocultural types are described.

**Keywords:** technogenic civilization, sociocultural modality, virtual culture, Technogenic human, Man the Player, gamification, gamers, computer games.

*Бибарсов Дмитрий Александрович – соискатель, кафедра философии, Астраханский государственный университет, e-mail: [www.legion95@mail.ru](mailto:www.legion95@mail.ru).*

*Bibarsov Dmitry Aleksandrovich – Applicant, Department of Philosophy, Astrakhan State University, e-mail: [www.legion95@mail.ru](mailto:www.legion95@mail.ru).*

УДК 027.6-056.262

**А. А. Булычева**

Мордовская республиканская специальная библиотека для слепых

### **СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ ПРАКТИКИ РАЗВИТИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ В УСЛОВИЯХ СПЕЦИАЛЬНОЙ БИБЛИОТЕКИ ДЛЯ СЛЕПЫХ**

**Аннотация.** Специальные библиотеки для слепых, обслуживающие слабовидящих и незрячих пользователей функционируют как культурно-просветительные, реабилитационные и информационные организации, способствующие процессу социализации и воспитанию своих пользователей путем создания благоприятных условий для их общеобразовательного, культурного развития, организации досуга и межличностного общения. Специальная библиотека для слепых является региональным центром толерантности, создает условия для взаимопонимания и общения инвалидов по зрению, независимо от их национальности, вероисповедания, социального статуса, принадлежности к тому или иному культурному сообществу, наличия каких-либо других особенностей. Проводимые массовые мероприятия позволяют активизировать читательскую и творческую заинтересованность реальных и потен-