

Цивилизационные перемены в России. 2022. С. 42–46.
Civilizational changes in Russia. 2022. P. 42–46.

ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ РОССИЙСКОГО ОБЩЕСТВА

Научная статья
ГРНТИ 13.11.47
УДК 130.2

Игра и игроизация: отличия и закономерности появлений

Оксана Николаевна Новикова¹

¹ Уральский государственный лесотехнический университет, Екатеринбург, Россия

¹ novikovaon@m.usfeu.ru

Аннотация. Понятие игры тотально употребляется в современной культуре, демонстрируя проникновение игровых элементов во все сферы человеческой жизнедеятельности. Проявляясь в игровых практиках, образующих феномен игроизации бытия человека, они становятся процессом конструирования новой социокультурной реальности, способом самореализации человека, продиктованными его актуальными потребностями, интересами и ценностями. Разведены понятия игры, игровых практик и игроизации бытия человека.

Ключевые слова: игра, игроизация, игровая практика

Для цитирования: Новикова О. Н. Игра и игроизация: отличия и закономерности появлений // Цивилизационные перемены в России. 2022. С. 42–46.

SPIRITUAL AND MORAL PROBLEMS OF RUSSIAN SOCIETY

Original article

Game and gamification: differences and regularities of manifestations

Oksana Nikolaevna Novikova¹

¹ Ural State Forestry Engineering University, Yekaterinburg, Russia

¹ novikovaon@m.usfeu.ru

Abstract. The concept of play is fully used in modern culture demonstrating the penetration of play elements into all spheres of human life. Manifesting in play practices that form the phenomenon of gamification of human being, they become the process of constructing a new socio-cultural reality, a way of human self-realization, dictated by his actual needs, interests and values. The concepts of play, play practices and the of human life have been divorced.

Keywords: game, gamification, game practice

For citation: Novikova O. N. Game and Gamification: Differences and patterns of appearances // Civilizational Changes in Russia. 2022. P. 42–46.

Введение. Современный социокультурный кризис, проявившийся в нестабильности и иррациональности бытия человека, неуверенности в завтрашнем дне, формирует потребность в упрощенном и занимательном времяпрепровождении, связанную со стремлением к жизненному успеху. Нивелирование традиций, кризис образовательно-воспитательной сферы, нигилистическое мировоззрение человека определяют поиск жизненных стратегий, значительное место в которых занимает игра. Человек вводит структурную упорядоченность игры в повседневную жизненную практику, чтобы сгладить риски, сделать собственное бытие более стабильным и предсказуемым.

Материалы и методы исследования. На сегодняшний день существует большое количество отличных, подчас противоречивых определений понятия «игра», фиксирующих своеобразие подходов и направлений исследования. Высказаны и обоснованы многочисленные положения о значении игровых практик в культурно-историческом развитии человека, социализации, передаче накопленного опыта, возможностях адаптации и проведении досуга. Проанализированная через призму философского, эстетического, психологического, педагогического и культурологического знания игра до сих пор вызывает интерес исследователей и трактуется как универсальная деятельность, обладающая рядом отличительных особенностей, таких как непродуктивность, самоценность, добровольность, свобода выбора и т. д.

Иллюзия контроля в достижении желаемого укрепляет значимость для человека игровых проявлений, поэтому не случайно современная массовая культура демонстрирует проникновение игровых практик или их элементов во все сферы человеческой деятельности, что изменяет не только сознание современника, но и саму реальность, порождая в ней черты и свойства, проявляющиеся в таком феномене, как игроизация бытия человека.

Являясь универсальным способом культурной трансформации, игровые практики выражают идеологические, социально-психологические и прочие изменения в бытии человека, становясь социокультурной репрезентацией игроизации бытия человека. Данные усложненные процессы мало изучены, нуждаются в пристальном внимании и требуют ответа на вопрос: где заканчивается игра и начинается игроизация бытия человека?

Многомерность и многозначность проявлений феноменов как игры, так и игроизации бытия человека осуществляется в единстве философско-антропологического и социокультурного подходов. Аксиологический и герменевтический подходы способствуют осознанию ценностно-смыслового наполнения данных феноменов. Диалектический подход позволяет выделить трансформацию игры, ее отличие от игровых практик, приводящих к феномену игроизации бытия человека в современной культуре.

Обсуждение. Считаем, что понятия игра и игроизация отличны по структуре, демонстрируют разные характерные особенности (границы времени и пространства, условия и условности, правила и их нарушение и т. д.).

Игра, являясь первейшим социокультурным средством социализации, естественно и приемлемо вводит человека в мир культуры, и прежде всего, оказывает влияние на формирование сознания и духовной сферы. Она опосредованно вырабатывает практические умения и навыки, позволяя сделать творческий выбор, проявив себя в игровом действии. Искусственность и условность игровой среды дает возможность попробовать себя в новом качестве, разыграв потенциальные жизненные перспективы, но, с другой стороны, оказывается преградой в полноценном постижении себя и мира. Несмотря на то, что игра моделирует социокультурную реальность, активизирует опыт человека и приводит к порождению новых смыслов, но в ней роль играющего второстепенна.

Выбирая из двух видов игрового действия, отражающих включенность личного участия (игрок или зритель), человек в активности и самопознании подчиняется ее целостности, осознавая границы и условия существования в ней. Игра служит экспериментальной площадкой, ограниченной попыткой выхода в сферу иных возможностей. Осуществляясь в трансцендентном пространстве, она нивелирует и противостоит наличному бытию и по окончании игры предполагает полноценное возвращение человека в реальность. Благодаря наличию пограничного игрового состояния, обладающего амбивалентным характером (реальное-воображаемое), человек получает способность к обнаружению своего потенциала. Как подчеркивает Х.-Г. Гадамер, «субъект игры – это не игрок», ведь играющий достигает не столько личных устремлений, сколько выполняет игровые установки: «субъект игры – сама игра» [1].

Проникая в неигровые виды деятельности, такие, как экономика, образование, политика, управление, искусство, наука и др., игра трансформируется в феномен игроизации как процесс конструирования новой социокультурной реальности, имеющей серьезные последствия. Легковесность и несерьезность игры как сферы человеческой деятельности приобретает иной смысл и значение в игровой практике, которая становится конкретным способом самореализации и самопрезентации человека, продиктованным его актуальными потребностями, интересами и ценностями.

Если игра субъективна, и сама по себе играется, то в игровой практике, проявляющейся в активной деятельности человека, реализуются и достигаются уже личностные задачи и установки. В игровой практике субъективный опыт человека позволяет в конкретной апробации достичь и реализовать то необходимое человеку, что недостижимо им в обычной жизнедеятельности.

Традиционное понимание игры всегда противопоставимо трудовой деятельности как пространство производства нематериального продукта. Труд созидает материальное благо, приращивает богатство, капитал. Игра, напротив, истощает физические ресурсы, нередко и деньги, одновременно обогащаясь эмоциональностью, созиданием социальных и духовных норм, ценностей и смыслов. Большинство современных игровых практик нацелено на создание конкретного продукта, имеет целью прирастить как материальный (прагматичный), так и духовный капитал, поэтому соединяет в себе черты как трудовой, так и игровой деятельности. Игровые практики многофункциональны. Соединяя в себе регулятивную, компенсаторную, релаксационную, замещающую функции, они одновременно формируют и развивают личность, ее ценностные установки, способствуют освоению прагматичных навыков и реализации нереализованных потребностей человека, организуют новые способы бытия.

Несмотря на то, что любая игра имеет возможность к повторению, к возвращению одного из своих этапов, ходов, уровней, она все равно конечна, чем и притягательна для человека. Игроизация бытия человека предстает в череде игровых практик, содержащих в себе как игровые, так и неигровые формы деятельности. В игровой практике игроизации бытия человек переживает конечное следствие личных совершенных действий и переносит последствия данных действий в другую игровую практику. В игре человек осознает ее трансцендентные границы и принимает временную искусственность, наличную условность собственного существования в ней. В игровых практиках, образующих феномен игроизации бытия человека, сознание воспринимает все всерьез, не разделяет ни временные, ни пространственные границы человеческой деятельности, полноценно вбирая человека в себя.

Любая игра фиксируется правилами, установками, оценивающими действия человека. С одной стороны, игра дает человеку чувство свободы, благодаря выбору действий в ней, а с другой – ограничивается внутренней упорядоченностью, представляя игрока в качестве марионетки, чья манипуляция осуществляется самой игровой деятельностью, базируемой на определенной схеме, алгоритме или конструкции, образуемых повторяемостью действий.

Игровая практика снимает ряд ограничений, не устанавливает правила, позволяя человеку самостоятельно выбирать из наличного варианта действий необходимую схему, стратегию или конструкцию, находить альтернативные варианты, при многократном использовании игровой практики (решение проблемной ситуации или достижение желаемого). Успешная технология реализации одной игровой практики предполагает перенос схемы, закономерности действий на другие игровые практики, где ситуация обстоятельств и условий формирует бесконечное множество игровой культуры.

Результаты. Игра, по существу, есть действие «понарошку», а игроизация – «бытие взаправду». В игре человек испытывает или отрабатывает определенные навыки, возможности, а в игроизации он их проживает, прагматично используя для достижения успеха, нацеливаясь на определенный результат, меркантильный интерес или признание. Результат игры не известен, а результат игровой практики – предполагаем и осознаваемо желаем. Он рационально прагматичен, становясь проявлением игроизации бытия человека, фиксируемой и оцениваемой через эффективность, калькуляцию, предсказуемость и контроль, что, по словам С. А. Кравченко, «позволяет индивидам посредством саморефлексии достаточно эффективно выполнять основные социальные роли, адаптироваться к «обществу в действии» [2, с.143].

Внутренняя упорядоченность игры в сочетании с возможностью свободы выбора позволяет имитировать разные стороны реальной жизнедеятельности, выступает как проба мира, с пространственно-временными границами. Как социокультурный феномен игра представляет собой способ трансляции социального опыта от поколения к поколению в процессе организованной по определенным правилам межличностной коммуникации. Как экзистенциальный феномен игра открывается в свободном творческом существовании человека, обеспечивающем его присутствие в бытии посредством самоидентификации и самореализации.

Игровые практики служат конкретными способами самореализации человека, продиктованными его актуальными потребностями, интересами и ценностями, реализуемые в игровой форме. Они становятся расширенным способом присутствия человека в бытие и образуют феномен игроизации бытия человека.

Игроизация бытия человека понимается автором как процесс конструирования новой социокультурной реальности на основе проникновения игровых практик в неигровые виды деятельности человека, что способствует упорядочиванию времени и пространства его бытия.

Библиографический список

1. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М. : Прогресс, 1998. С. 148, 152.
2. Кравченко С. А. Игроизация общества (контуры новой постмодернистской парадигмы) // Культуролог. URL: <http://culturolog.ru/content/view/3383/35/> (дата доступа: 06.19.2021).