

Научная статья
УДК 004.832

ИГРАИЗАЦИЯ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ. ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР И ЖИЗНЬ В НЕМ

Анянова Евгения Васильевна¹, Михеев Дмитрий Юрьевич²

^{1,2} Уральский государственный лесотехнический университет,
Екатеринбург, Россия

¹ anyanovagv@m.usfeu.ru

² dmitry.90.miheev@gmail.com

Аннотация. Современность, со всеми своими технологическими возможностями, предоставляет нам возможность отдохнуть и погрузиться в «иной» игровой мир. Человек выстраивает альтернативную версию себя в ролевой игре через погружение в другой, ирреальный мир. Иными словами, «примеряет» на себя образ другого персонажа или внедряет свой.

Ключевые слова: цифровизация, игроизация, современная культура, игровой праксис

Для цитирования: Анянова Е. В., Михеев Д. Ю. Играизация современной культуры. Виртуальный мир и жизнь в нем // Эффективный ответ на современные вызовы с учетом взаимодействия человека и природы, человека и технологий = Effective reaction to modern challenges of the interaction between human and nature, human and technologies : материалы XVI Международной научно-технической конференции. Екатеринбург : УГЛТУ, 2025. С. 337–343.

Original article

GAMIFICATION OF MODERN CULTURE. THE VIRTUAL WORLD AND LIFE IN IT

Evgeniya V. Anyanova¹, Dmitry Yu. Mikheev²

^{1,2} Ural State Forest Engineering University, Ekaterinburg, Russia

¹ anyanovagv@m.usfeu.ru

² dmitry.90.miheev@gmail.com

Abstract. Modernity, with all its technological capabilities, gives us the opportunity to relax and immerse ourselves in a “different” game world. A person builds an alternative version of himself in a role-playing game through immersion

in another, unreal world. In other words, he “tries on” the image of another character or introduces his own.

Keywords: Digitalization, gamification, modern culture, gaming praxis

For citation: Anyanova E. V., Mikheev D. Yu. (2025) Igraizaciya sovremennoj kul'tury. Virtual'nyj mir i zhizn' v nem [Gamification of modern culture. The virtual world and life in it]. Effektivnyi otvet na sovremennye vyzovy s uchetom vzaimodeistviya cheloveka i prirody, cheloveka i tekhnologii [Effective reaction to modern challenges of the interaction between human and nature, human and technologies] : proceedings of the XVI International Scientific and Technical Conference. Ekaterinburg : USFEU, 2025. P. 337–343. (In Russ).

Прежде чем раскрыть тему, стоит определить малоизвестные термины: игроизация, игровой праксис, и что они обозначают.

Игроизация – это внедрение игровых форматов в процесс обучения человека. Вместе с тем геймификация является инструментом мотивации к росту эффективности работ и их безопасности. Можно расширить это определение тем, что игроизация – это не только про процесс обучения, но и про процесс, который может повлиять на многие социальные аспекты, коммуникации, а также может на самого игрока. Игровой праксис – совокупность игровых практик, способность выполнять последовательные комплексы движений и совершать целенаправленные действия по выработанному плану [1].

В данной статье речь пойдет о виртуальном мире и, в частности играх. В век цифровизации в компьютерных играх формируются определенные игровые реальности, которые создаются на серверах. Не стоит забывать и про VR. Виртуальные реальности (Virtual Reality) делятся на дополнительные реальности (augmented reality, AR), смешанные реальности (mixed reality, MR) и собственно виртуальную реальность (virtual reality, VR).

Характеристики VR-технологий:

1) автономность. Вы погружаетесь в выбранный виртуальный мир. Полноту «погружаемости» можно ощутить, надев наушники и виртуальный шлем. Тем самым VR «переключает» ваше восприятие с реального на виртуальный;

2) управление самим игроком. Представим две игры: в одной вас «поощряют» за выполнение определенных заданий, у нее интересный сюжет и геймплей, а во второй игре вы просто линейно ее проходите. Какая вам понравится больше? Ответ очевиден. Набор стимулов создан для того, чтобы максимально активизировать внимание игрока.

Типы стимулов организованы:

- темпоральная организация;
- пространственная организация;
- аффективная организация.

Минусы чрезмерного использования VR – это непосредственное воздействие на психическое и физическое здоровье человека: появление зависимости, ухудшение зрения и стоимость VR-оборудования [2].

Рассмотрим «типы» игр с их возможностями. Создание противоположной реальности – симуляции, например серия игр Grand Theft Auto. Игровые adventure-игры с различными квестами, например The elder scrolls. Стратегии с возможностью создавать свои империи, например Warcraft и др.

Зачастую компьютерные игры не подразумевают сложную умственную нагрузку, однако и здесь есть исключения, например игра от русского разработчика «Заработало!», где игроку даются те или иные задания из физики и химии, которые необходимо решить, также серия игр «Portal» и другие. Чаще всего игры – это способ расслабиться, снять стресс или просто повеселиться с друзьями. Однако объединение VR и игр создает новые формы социальной коммуникации, благодаря которым можно лицезреть глубинные изменения в обществе. Например, социальные сети есть форма соц. коммуникаций, среди них: VK, Telegram, Instagram, Facebook, Tik-Tok, Одноклассники и т. д.

О. Н. Новикова, автор статьи «Игроизация бытия человека в контексте цифровой культуры» считает, что «мотивация собственными интересами, стремление к наслаждению, благополучию достигаются игровыми возможностями информационных ресурсов, позволяющих создать красивый, но иллюзорный мир, ведь подчас в сети демонстрируется возможное желаемое как действительное (постановочные фото, видеорепортажи из собственной жизни, акцентирующие внимание на позитивно разыгрываемых жизненных симуляциях). Представляя свою жизнь в социальных сетях как на сцене, современник, не задумываясь, становится основным поставщиком сведений о себе, подкрепляя их фотографиями, постами, сообщениями или хештегом, чтобы упорядочить личную информацию, сделать ее более заметной. Игровые элементы осознанно вводятся в нарратив виртуальной жизни для предьявления ее как активной, полновесной и успешной, что нередко является мифом, иллюзией, заранее выстроенной сказкой» [3]. Но так ли это на самом деле? Далеко не все люди используют подобные методы, чтобы «показать себя», тем не менее даже подобного рода контент может быть интересным для человека, и каждый в нем может найти, что-то свое. Но что можно сказать о людях, которые продвигают действительно интересный и научный контент? Когда настоящий врач в приложении Tik-tok рассказывает о том, как правильно делать непрямой массаж сердца, когда заслуженный актер рассказывает о тонкостях своей профессии в той же социальной сети, когда комик снимает развлекательные видео и так далее. Все эти люди – «современники», и все они создают действительно важный контент.

Современные компьютерные игры заставляют человека пережить полный спектр эмоций, выйти за границы, примерить на себя другой статус или роль, которые с течением времени могут измениться и в реальности [4, 5].

За последние 20 лет было проведено большое количество исследований, которые показывают конструктивное влияние на игроков онлайн-игр. В них присутствует социальный аспект игры, так как игрокам требуется создавать игровые объединения для достижения одной общей цели. В ходе исследований стало ясно, что в людях, которые участвовали в исследованиях, активизируются такие социальные эффекты, как чувство дружбы и общности. Кроме того, замечено, что в ММОРПГ сейчас играют даже семьями, что хорошо сказывается на социальных отношениях внутри семьи.

Игры могут пониматься как возможность разнообразить свою рутину, погрузиться в игру и ответить самому себе на поставленные вопросы, которые таятся глубоко в сознании. Игровой праксис – это прежде всего возможность удовлетворить базовые потребности человека, например в свободе выбора, в свободе от самого себя.

Давайте внимательно рассмотрим свободу выбора игрока, эта тема достойна глубокого анализа. С течением времени создается все больше игр, где выбор человека влияет на прохождение и сюжет игры. Рассмотрим антологию игр Mass Effect от BioWare и The walking dead от студии Telltale Games. Создатели прямо говорят игроку в начале игры, что данные серии игр подстраиваются под принимаемые игроком решения. Однако, если вы пройдете эти игры, то подумаете о том, что все, что я написал выше – ложь, но так ли это на самом деле? Обе игры имеют, на первый взгляд, концовки, которые никак не зависят от принятых решений. Так, Mass Effect 3 «провалилась» под гнетом игроков и их отзывов, а The walking dead получила награду «Игра года». Наверное, вы задаетесь вопросом: «Как такое возможно?». Рассмотрим главную составляющую этих игр – это выбор, предоставляемый игроку. Но перед этим обратимся к определению слова «агентивность».

Если краткл, то это способность человека к действию, возможность делать осознанный и свободный выбор. Из данного определения «вытекает» ответ на вопрос, поставленный выше. Что, как не компьютерные игры, дает человеку полный контроль над ощущением агентивности и свободой выбора? Наверное, ничего. Например, в МЕ3 сюжетных переменных насчитывается около 656 штук с их комбинациями. На данный момент невозможно создать игру, где каждая переменная меняла бы сюжет на 180 градусов, поэтому в играх также важна иллюзия выбора. Рассмотрим стандартную ситуацию в игре: главный герой убегает от врагов, выбегает на улицу, и он точно знает куда бежать, потому что дизайнеры хорошо это продумали, например, хорошо освещенная тропинка за которой видно раздвигающийся мост, справа, будут враги, а слева слабо освещенная территория, дальнейшие действия игрока понятны. Игровые дизайнеры подталкивают игрока быстро выбрать дальнейшую судьбу главного героя, поэтому человек, не раздумывая, бежит туда, куда нужно создателям. В этом и заключается иллюзия выбора. Вернемся к вопросу: «Почему МЕ3 провалился, а серия игр о ходячих

Однако, что делать если игрок все же заметит, что поставленный перед ним выбор – на самом деле не выбор, а уловка разработчика? Нужно комбинировать иллюзию выбора и сам выбор, распределив их таким образом, чтобы на неважные участки игры падала иллюзия выбора, а на важные – выбор.

Выбор присутствует в данной игре, однако если посмотреть внимательнее, то конец у каждого разветвления один, но пользователь этого не замечает благодаря профессионализму разработчиков и верит, что именно он вершит судьбу главного героя. Поэтому и выбор, и иллюзия выбора очень важны при создании игры.

«Многие игры могут потребовать от игроков аналитических способностей и стратегического мышления. Однако на протяжении всего процесса игра должна сохранять свою несерьезность, ведь ее целью не является выигрыш или намеренный проигрыш. Вся суть игры состоит в процессе ее «прохождения», в противном случае – это не игра», – так российский социолог С. А. Кравченко рассматривает игровую культуру как необходимый инструмент для выживания социума в условиях постмодерна и определяет термин «играизация», который является своеобразным «ответом» на неопределенность в политике, экономике, культуре и частной жизни [1].

Так, игры активного и инициативного вовлечения представляют собой два качественно различных способа конструирования социального и психологического опыта игроков. Компьютерные игры являются способом получения социально-психологического опыта, это связано с погруженностью и вовлеченностью пользователя в игровой фрейм. А организация среды, в которую «погружен» игрок напрямую зависит от самой игры, что является важнейшим инструментом воздействия на человека. Следовательно, исследования тех или иных игровых сред позволяют выявить, какие когнитивные и коммуникативные характеристики формируют игровой опыт у пользователя.

В заключение подведем итоги игроизации современности:

- 1) игры так или иначе повысили свою значимость в современном мире. Они зарекомендовали себя как средство, способное бороться со стрессом;
- 2) игры, предоставляют человеку возможность выбора и агентивности;
- 3) игроизация – это фактор, с помощью которого можно заметить изменения в социальной реальности.

Вопреки общественному мнению, компьютерные игры зарекомендовали себя с положительной стороны. Многие аспекты зависят от разработчика, так как он является создателем виртуальной среды, которая, в свою очередь, влияет на подсознание игрока. Нельзя сказать, что игры – это универсальные «психологи». Данных врачей не заменить, но игры позволяют отдохнуть нашей голове или, наоборот, немного напрячь отделы мозга.

Список источников

1. Кривко-Апинян Т. А. Мир Игры. СПб., 1992. 160 с.
2. Новикова О. Н. Игроизация бытия человека в контексте цифровой культуры // Социум и власть. 2020. № 5. С. 78–85.
3. Анализ рынка игр в России и мире, 2021–2022 гг. Текущая ситуация, прогнозы, игроки, проекты и тенденции : отчет междунар. консалтинговой компании «J'son & Partners Consulting». URL: http://json.tv/ict_telecom_analytics_view/analiz-rynka-igr-v-rossii-i-mire-2022-2023-gg-tekuschaya-situatsiya-prognozy-igroki-proekty-i-tendentsii-20150724054917 (дата обращения: 10.11.2024).
4. Кравченко С. А. Играизация общества // *culturolog.ru* : [сайт]. URL: <https://culturolog.ru/content/view/3383/35/> (дата обращения: 10.11.2024).
5. Кравченко С. А. Играизация как гибридный тип рациональности. Социология модерна и постмодерна в динамически меняющемся мире. М. : МГИМО-Университет, 2007. 264 с.

References

1. Krivko-Apinyan T.A. Game World. St. Petersburg, 1992. 160 p.
2. Novikova O. N. Gaming of human existence in the context of digital culture // *Society and power*. 2020. № 5. P. 78–85.
3. Analysis of the games market in Russia and the world, 2021–2022. Current situation, forecasts, players, projects and trends : international report. consulting company “J'son & Partners Consulting”. URL: http://json.tv/ict_telecom_analytics_view/analiz-rynka-igr-v-rossii-i-mire-2022-2023-gg-tekuschaya-situatsiya-prognozy-igroki-proekty-i-tendentsii-20150724054917 (accessed: 10.11.2024).
4. Kravchenko S. A. Gaming of society // *culturolog.ru*. URL: <https://culturolog.ru/content/view/3383/35/> (accessed: 10.11.2024).
5. Kravchenko S. A. Gaming as a hybrid type of rationality. *Sociology of modernity and postmodernity in a dynamically changing world*. M. : MGIMO-University, 2007. 264 p.