Для цитирования: Новикова О. Н. Игроизация бытия человека в контексте цифровой культуры // Социум и власть. 2020. № 5 (85). С. 78—85. DOI: 10.22394/1996-0522-2020-5-78-85.

DOI: 10.22394/1996-0522-2020-5-78-85

УДК 130.2

ИГРОИЗАЦИЯ БЫТИЯ ЧЕЛОВЕКА В КОНТЕКСТЕ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ

Новикова Оксана Николаевна,
Уральский государственный лесотехнический университет, заведующий кафедрой социально-гуманитарных дисциплин, кандидат педагогических наук, доцент.
Российская Федерация, 620032, Свердловская область, г. Екатеринбург, Сибирский тракт, д. 37.
E-mail: oksnovi@mail.ru

Аннотация

Введение и цель. Статья посвящена анализу феномена игроизации бытия человека в контексте происходящих изменений в сфере цифровой культуры. Выявляются антропологические следствия этого феномена.

Методы. Методами научного исследования, позволяющими выявить и охарактеризовать антропологические следствия цифровизации бытия человека и культуры, служат философско-антропологический и культурологический анализы.

Научная новизна исследования. Описана виртуальная форма игроизации бытия человека, представленная в цифровой самопрезентации. Обосновано появление человека нового типа — Homo mobiludens, для которого виртуальная реальность становится упрощенной формой бытия, а технические и технологические возможности создают эффект присутствия в нем. Показаны расширившиеся возможности игроизации бытия человека в сфере образования и услуг с началом пандемии COVID-19.

Выводы. Игроизация бытия, соединив воедино управленческие, социально-культурные, технологические и маркетинговые инновации, упорядочивает жизненные риски человека в новой цифровой культуре.

Ключевые понятия:
игроизация,
цифровая культура,
информационные технологии,
идентичность.

Введение

Современный социокультурный кризис, проявившийся в нестабильности и иррациональности бытия человека, неуверенности в завтрашнем дне, предопределил поиск новых жизненных продуктивных стратегий, одной из которых является игроизация бытия человека, понимаемая как проникновение игровых элементов в неигровые формы жизни, чему в значительной степени способствуют процессы цифровизации бытия человека и современной культуры.

Теоретическая база

Происходящая цифровая трансформация бытия, стирая границы реальности, переносит человека в плоскость новых технологий и технического оборудования, где происходит единение техники и человека. «В двадцатом веке электронные медиа поддерживают глубинную трансформацию бытия человека, его культурной идентичности. Телефон, радио, кино, телевидение, компьютер, а сейчас их интеграция в “мультимедиа”, переструктурируют слова, звуки и образы с тем, чтобы культивировать новые конфигурации индивидуальности» [20, с. 24]. В рамках цифровой культуры человек получает возможность все идеи, мысли и чувства подвергнуть оцифровке. «Каждое средство информации представляет собой своего рода новую культурную форму. Преобразование аналоговых данных в цифровые называется дигитализацией. Все существующие средства информации преобразуются в “новые медиа”, переходя в цифровой формат. Любая информация, если она может быть описана и измерена, может быть оцифрована» [15, с. 50]. Интернет, виртуальные технологии не только проникли во все сферы бытия человека, но и изменили его жизненное пространство «стиранием граней между физическим, цифровым (информационным) и биологическим (человеческим) мирами», что, по словам К. Шваба, привело к формированию нового искусственного и коллективного интеллекта [17, с. 208].

Поэтому не случайно интерес к феномену цифровой культуры, так же как и к определению киберкультуры и цифрового пространства, проявлен в многочисленных исследованиях (А. А. Антипов, Л. В. Баева, В. Г. Буданов, Д. В. Галкин, Д. И. Дубровский, Е. Е. Елькина, В. А. Кутырев, Е. В. Масланов, Г. М. Шаповалова, А. В. Политов, Д. Е. Прокудин, Е. Г. Соколов, Н. Л. Соколова и др.). Обобщающее понимание цифровой куль-

туры сводится к современным информационным технологиям, их функциональным возможностям применения в профессиональной деятельности и быту. Одни исследователи связывают феномен цифровой культуры с переходом масс-медиа от аналоговых форматов к цифровым (Р. Вылков, Е. В. Масланов, В. В. Савчук). Другие включают в цифровую культуру компьютерные игры, интернет пространства, технологические средства (А. А. Антипов, Л. А. Баева, Д. В. Галкин Е. Е. Елькина, А. В. Политов, Г. М. Шаповалова и др.).

По словам Л. В. Баевой, «информационная эпоха, это не только технологически новый этап развития, но и особый тип культуры, коммуникации и экономики, предельной интеграции человечества в единое информационное пространство, связывающее новыми связями природный мир, общество и человека в целостную систему» [1, с. 76]. Д. В. Галкин цифровую культуру определяет как «артефакты и символические структуры, основанные на цифровом кодировании и его универсальной технической реализации, тотально включенные в институциональную систему и способствующие поддержанию определенных ценностей, закрепленные ментально и создающие формы автодетерминации» [6, с. 16]. В. Рыжков считает, что «цифровая культура — набор принципов и компетенций, характеризующих преимущественное использование информационно-коммуникационных цифровых технологий для взаимодействия с обществом и решения задач в профессиональной деятельности» [13].

Но независимо от понимания объекта и предмета изучения основной мотив научных работ направлен на выявление антропологических изменений, происходящих с человеком вследствие с происходящими культурными нововведениями.

В этой связи современные исследователи отмечают экскалацию игровой деятельности человека, что связано не только с желанием современника самоутвердиться, но и с возможностями Интернета, который оказывает влияние на правила взаимодействия, коммуникацию между людьми как в позитивном, так и патологически-разрушительном аспектах (Н. Т. Ацбеха, К. Ю. Баннов, А. С. Баранов, Л. А. Белоглазова, А. М. Бессмертный, И. В. Гаенкова, А. В. Долгунова, Р. Р. Ильясов, О. О. Николина, В. А. Никитина, Н. В. Помогайлова, Е. А. Репринцева, Е. И. Спешилова, Е. А. Филатова, Е. Л. Яковлева и др.). Так, К. Ю. Баннов акцентирует внимание на смысловых значениях современной игры, отмечая огромные возможности средств массовой коммуникации, использующих игровые технологии с целью манипуляции человеком [2]. Л. А. Белоглазова пишет: «Стремление современного человека играть есть выражение желания имитировать событийность полнокровной жизни, особенно там, где её собственное содержание выхолощено и заполнено чуждыми смыслами» [3, с. 170]. Игра становится «культурологическим символом, выражающим вечные поиски человечеством универсальной системы духовного познания бытия» [4, с. 7].

Мы считаем, что вместе с формированием новых культурных феноменов формируется и новый тип человека — Homo mobiludens (термин О. Н.), для которого виртуальная реальность становится упрощенной формой реального бытия, а технические и технологические возможности создают эффект присутствия в нем [10; 11]. Цифровая культура, объединяя в единую информационную систему знания прошлого и настоящего, формирует и мгновенно рождает знание будущего, становясь доступным путем в иномирие. Рационально технические достижения научной мысли становятся средством формирования мифических образов и иррациональных фантазий. «Подобно романам, кинематографу и комиксам, киберпространство позволяет нам отключить привычные научные правила, обусловливающие физическую реальность, в которой живут наши тела» [7, с. 271]. Человеческое тело, являясь маркером реального действия во времени и пространстве, приобретает иное состояние, включаясь в процесс виртуализации. Телесно человек обнаруживает дихотомию реального и возможного, включаясь в игровые практики, позволяющие связать воедино процесс постижение чего либо через подражательный акт, включающий воображение, творческое начало и собственное действие (эксперимент). В результате реальное-телесное замещается воображаемым, мнимым, тем, что отражается в чувствах и ощущениях, конструируемых в виртуальной реальности.

Обсуждение

Человек, существуя в мире собственных представлений, оперирует образами, взятыми из интернет-среды, где наличествует возможность пережить множество обличий и судеб. В стремлении идентифицировать собственное Я, Homo mobiludens всю личную жизнь выводит в публичное пространство (Instagram, ВКонтакте, TikTok и другие). Используя философско-антропологический подход к исследованию

фото-видеоматериалов, текстовых сообщений, можно раскрыть механизмы позиционирования современника в сетевых ресурсах. Мотивация собственными интересами, стремление к наслаждению, благополучию достигается 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 предъявления ее как активной, полновесной и успешной, что нередко является мифом, иллюзией, заранее выстроенной сказкой. Homo mobiludens становится летописцем собственной жизненной истории, в которой акцентируется внимание на виртуальных нарративах, таких как привлекательный образ, сюжет, социокультурная среда.

Современник готов менять личину, маску, свой вид, осознанно предъявляя идеализированную виртуальную персону, выдавая себя за другого, того, кем не является. Технологические возможности виртуального цифрового мира позволяют действовать человеку не как самостоятельная личность, а как ее цифровой двойник, виртуализированный персонаж, выводящий за пределы самого себя, соединяя и сопоставляя себя и Другого. Выбор личного аватара (картинки пользователя) становится моделью, образом самопрезентации, завуалировано (мультяшный или несуществующий герой) или реалистично предъявляющий сведения о владельце, отражающие какие-либо специфические черты характера пользователя, особенности внутреннего мира и желаемого статуса.

Аватарка, группы по интересам, подписки по темам, просмотренным контентам, выставляемые фото, видео, участие в сообществах становятся маркерами человека-игрока. Виртуальные игровые миры получают огромное количество информации о личных вкусах, действиях и предпочтениях не только собственно владельцев аккаунтов, но и их друзей, подписчиков, членов сообществ, что позволяет в дальнейшем координировать и управлять их действиями и мотивами. Личная жизненная история каждого в виртуальном мире переплетается с историями других (друзей, подписчиков, членов группы, сообществ), что рождает метасюжеты, вводящие человека в общий формат бытия, демонстрирующие заслуги и достижения в соотношении с житейскими практиками товарищей, друзей, знакомых, людей одного поколения. Данная метаигра вписывает каждого в метанарративы как «принцип интегральной организации культуры и социальной жизни» [12, с. 276], формирует мировоззрение, структурирует и контролирует бытие человека.

Традиционная игровая коммуникация всегда предполагает личную реальную встречу, согласование и организацию времени, места и специфики игрового действия. Виртуальная игровая коммуникация не требует реального перемещения ни во времени, ни в пространстве, технологически и технически перенося участника виртуального взаимодействия в любые исторические, социальные, реально существующие или ирреальные миры. Диалектика взаимодействия виртуального мира, с одной стороны, личностно-ориентирована, с другой стороны — обезличена технологическими возможностями организации в любом месте и времени игровой структуры.

Разработчики виртуальных контентов при проектировании игровых виртуальных сред учитывают мотивационные аспекты, аксиологические координаты жизнедеятельности предполагаемых участников игровых и коммуникационных сообществ, и помогают им в этом виртуальные страницы современников, аккаунты в социальных сетях. Развлекательные посты, чередующиеся смешными мемами, видео, интересной и познавательной информацией, подаваемые разработчиками сайтов во всплывающих окнах, ссылках, выявляют интересы и предпочтения целевой аудитории, позволяя в дальнейшем как можно дольше удерживать внимание Homo mobiludens в виртуальном игровом пространстве.

Достаточно вспомнить изменения поведенческих реакций в цифровых средах современников за последнее время. Традиционно используя Интернет для поиска информации, сведений, конкретного знания, современник легко отвлекается, свободно дрейфуя в информационно-игровых просторах виртуальных сетей, перемещаясь от ссылки к ссылке. Он безраздельно окунается в мир многоликих новостей, сообщений, увлеченный не столько содержательной

правдой, сколько незнакомой экзотической атмосферой, эпатажной подачей материала, структурируемой личностными эстетическими предпочтениями. Он «втягивается» в информационный поток возможностью компилировать его структуру, содержание, подстраивая его под собственное мышление и восприятие. Диалектичность содержательной стороны виртуальных миров, с одной стороны, поражает своей доступностью и многогранностью, с другой — ведет к обесцениваю знаний, и как следствие, возможности его замещения. Критериями знания становится не истина, а польза, эффективность и успех. «С одной стороны, формируется плюрализм, возникают аргументации, связанные с распространением парадоксов и паралогизмов, с другой — происходит технизация доказательства, сводящего «истину» к «результативности» [5].

Информационная перенасыщенность трансформирует любые культурные проявления в визуальный знак, товар, имеющий глубинное, дополнительное значение, символично отражающие успешность или жизненный проигрыш. Визуальная демонстрация своего недвижимого имущества (квартиры, загородного дома, садового участка, виллы на берегу моря и т. д.), средства передвижения (скейтборт или коньки, автомобиль, самолет или иной транспорт), организация отдыха (приусадебный участок с шашлыками, туристическая палатка на фоне российских природных красот, тропический пляжный отдых или экстремальный туризм и т. д.) становятся игровыми визуальными маркерами, демонстрирующими границы личной свободы человека, его отношение с пространством и временем, склонности к авантюризму, приключениям или релаксации.

В поисках собственной идентичности человек блуждает по игровым средам, виртуальным сетям, новостным каналам. Всплывающие окна, переводные ссылки, мелькание новостных, развлекательных, рекламных контентов, не обременяя память, вводит современника в цифровую реальность, погружая в мир информации, не загружая мыслительную деятельность. Человек оказывается в гуще всего происходящего в реальной жизни, становясь электронным «кочевником» [18, с. 59], экзистенциально нацеленным на постоянное движение, личное обновление, в поисках рождения нового Я. Стремясь к неограниченной свободе, осваивая оцифрованные миры, Homo mobiludens переносит их свойства и характеристики в реальную жизнь, нивелируя постоянство и стабильность готовностью к частой смене работы, места жительства, партнера. Ведь уже У. Митчелл писал: «миниатюризация электронных устройств и увеличение количества цифровой информации радикально поменяла отношения людей со средой обитания и друг с другом», «тела теперь находятся в состоянии непрерывного электронного взаимодействия с окружающей средой», вследствие чего размываются границы пола, расы и даже биологического вида» [9, с. 9, 84].

Современник начинает жить в сети не только частной собственной жизнью, но и переносит туда все значимые, серьезные, социокультурные события своего народа, страны. Он демонстрирует не только бытовую, но и профессиональную коммуникацию, создавая профессионально направленные блоки, чаты, нередко для поднятия собственной популярности используя национальные идеи или слоганы.

Достаточно отметить популярность и отклик участия в таких социокультурных цифровых мероприятиях, как «Спасибо деду за победу», «Я помню, я горжусь», «Бессмертный полк онлайн» и другие. Виртуальные выставки, тематические сайты, посвященные поиску родственников участников ВОВ, публикация интересных материалов про ВОВ, архивные документы и хроники, с одной стороны, продолжают традицию, являясь данью уважения памяти тем, кто сражался, с другой — допускают публикации материалов, не соответствующих истине, подчас искажающих факты, функционирующих по принципу «желтой прессы». Руководители и модераторы данных сообществ для привлечения большего количества народа и трансляции личных взглядов и идей используют псевдоисторический материал (не подкрепленный документально), делая акцент на значимых для россиян словах, таких как «Родина», «память», «Победа», «героизм народа» и другие.

Как национальный архетип символический образ героевроссийской истории и Великой Отечественной войны эксплуатируется в компьютерной игре, становясь средством формирования как патриотично ориентированных сограждан, так и их противников. А. Чепмен указывает, что разработчики цифровых игр, сознательно делают историческую игру доступной и понятной, скрывая смерть, лишения, последствия военных действий, театрализованной романтичностью [19]. Используя «избирательный реализм», разработчики компьютерных игр редко включают в сюжетную линию

виртуальных миров мирных жителей, женщин и детей, чтобы исключить принятие сложных этических решений в определенных ситуациях игроком.

Исследователи (С. Н. Федорченко, Д. О. Тедиков, К. В. Теслюк, Р. А. Маркарян) указывают, что фейковые искажения сюжетных линий, как, например, в игре Company of Heroes — 2 и других подобных цифровых площадках, смещают архетип врага с нацистских оккупантов на органы НКВД и ориентируют на формировании ложного имиджа русского воина [16]. Так осуществляется переинтерпретация исторической памяти, разрушающая не только личностную, но и национальную идентичность.

Поэтому в поисках своей идентичности современник и кочует с сайта на сайт, создавая иллюзию реального бытия, размывающую границы между реальным и искусственным. Он создает новую цифровую форму игроизации бытия человека, в которой закладывается дружеское общение и знакомства, оцифровываются новые события, как в личной, так и политической жизни страны виртуальным участием в их цифровых интерпретациях.

Изначально формирование цифровой культуры начинается с освоения персональных компьютеров и виртуальных сетей, позволивших получить легкий доступ к мегаинформации, ускоренной коммуникации (независимо от места и времени). Постепенное расширение цифровых технологий, берущих свое начало из компьютерных игр, формирует технологическое искусство, гуманитарную информатику и другие многообразия цифровых практик в культуре, что способствует изменению не только культуры потребления, но и самой природы человека. Онлайн-игры становятся системой широкого социокультурного взаимодействия, где игроки, активно участвуя в процессе производства и потребления товаров и услуг, получают статус просьюмера. «Распространенность подобных массовых практик приводит к размыванию границ между потреблением и производством, игрой и работой, свободным временем и трудом, подрывает монополию профессионального сектора, вступает в противоречие с установившейся иерархией в культуре: культура становится полем борьбы за легитимное производство смыслов и установление культурных норм» [14]. Развиваясь на уровне доступности, удовлетворяя запросы человека на новизну впечатлений и удовольствий, цифровые средства коммуникации расширили свои медийные пределы, введя «цифровые путешествия», «цифровую память», «цифровые услуги», «цифровое образование» и др. Умение работать играючи с цифровым материалом, его компиляция, способность быть актуальной только здесь и сейчас также содержат черты игроизации, ведь в цифровом мире актуально только настоящее, а прошлое и будущее релевантны. Оцифрованное знание, потеряв свою ценность, перестало быть самоцелью. Оно приобретает свою значимость в новом практическом применении, став товаром, а не истиной, потребительской услугой, удовлетворяющей запросы человека, благодаря позитивной мотивации и энтузиазму. Цифровая культура адаптивна, она, как и игровая деятельность, легко подстраивается и вписывает человека в новые обстоятельства, факты благодаря своей скорости, доступности и простоте включения человека в любую цифровую среду, поддерживаемая принципами, такими как технологическая адаптивность, цифровое мышление (гибкость, объемность, многозначность, символичность), самопрезентативная коммуникация и этическая целесообразность.

Игроизация бытия, вплетая воедино технологические, маркетинговые, социокультурные и управленческие инновации, организует жизнь человека, упорядочивая его жизненные риски. Достаточно вспомнить, как расширилась цифровая культура человека с началом глобальной пандемии COVID-19. Выстраивая свою идентичность в виртуальном мире, современник разыгрывает в нем благоприятное пространство, где риски и ущерб сведен к минимуму, что помогает преодолеть личностный кризис отчуждения реального мира. Перевод на удаленную дистанционную систему работы и учебы с целью предотвращения распространения инфекции заставил по-новому организовать свое рабочее время и пространство. Элементы игрофикации (геймификация) в виде различных подходов, характерных для компьютерных игр, применяются в неигровых средах с целью вовлеченности потребителя и обучающихся в решение практических задач, потребления товаров и услуг. Концентрация внимания пользователя поддерживается динамично развивающимся сценарием, подстраиваемым под индивидуальные потребности Homo mobiludens. Поощрения в виде бонусов, виртуальных очков, наград, скидок, для получения необходимого знания, услуги или товара. Межпользовательское взаимодействие между клиентом и администратором цифровой сети выстраивается на учёте и корректировке поведения человека и пред-

полагает постепенное погружение в цифровую виртуальную среду, что также заимствовано из игровых технологий.

Современный образовательный процесс традиционно использовал игровые элементы, а с внедрением электронных информационно-образовательных сред геймификация становится облегченным инструментом донесения и закрепления знания (гибкость образовательного процесса, сочетание дополненной и виртуальной реальности, применение игровых технологий, возможностей анализа больших данных, внедрение искусственного интеллекта, машинного обучения, достижений робототехники и др.). Акцент на положительные эмоции, обучение — играючи, как бы мимоходом, делают данный процесс малозатратным, как в физическом (не нужно перемещаться во времени и пространстве, индивидуальная траектория обучения предполагает учет психофизиологических параметров человека и т. д.), так и в экономическом планах. Постепенный, поэтапный переход к более сложному материалу становится вызовом самому себе и воспринимается как личная победа, подкрепленная опытом самостоятельной работы. Прохождение моделей, симуляторов закрепляет практический опыт и допускает ошибочность действия, что также способствует более позитивному настрою и целеполаганию. Предъявление проблемных вопросов в формате воображаемой ситуации способствует нахождению нестандартного подхода с возможностью выявления нескольких способов достижения желаемого и т. д.

Несмотря на то что геймификация упрощает, систематизирует и снижает риски бытия человека, вовлекая в цифровой образовательный или услуговый процесс своей эмоциональной направленностью и вовлеченностью, она содержит и негативные аспекты. Современник, находясь в цифровой среде, погруженный в виртуальное (воображаемое) пространство, диссоциативен. Ведь его сознание, память, чувственные переживания и идентификация претерпевают изменения, подменяя свои реальные цели, мотивы деятельности потребностями собственного виртуального двойника, персонажа. Соревновательный дух борьбы, свойственный любой игровой деятельности, переносится в реальные среды и предъявляет другого человека как соперника, конкурента, победителя или проигравшего.

Пронизанная практической целесообразностью, цифровая игроизация устраняет у современника ответственность возможностью многократно переиграть конечный результат, в череде виртуальных ситуаций, событий. Проникая во все структуры и все слои общества, она закладывает новые цифровые модели деятельности, где «искусная играизация становится востребованной в современных социальных институтах, структуры и функции которых все более виртуализируются» [8, с. 145].

Заключение

В современной цифровой культуре возникает новая виртуальная форма игроизации бытия человека, которую мы определяем как процесс конструирования собственной реальности в сети, отображаемой через символический смысл симуляций и симулякров.

Виртуальная форма игроизации бытия человека проявляется:

- в разыгрывании личного возможно-желаемого бытия как действительного в публичном пространстве социальных сетей;
- в формировании нового типа человека — Homo mobiludens, для которого виртуальная реальность становится упрощенной формой бытия, а технические и технологические возможности создают эффект присутствия в нем;
- в поисках собственной идентичности Homo mobiludens как летописец своей жизни поставляет информацию о себе, конструирующую его предпочтения и желания, такие как привлекательный образ, сюжет, социокультурная среда;
- в том, что цифровая виртуальная среда становится метаигрой, вписывающей каждого современника в метанарратив, в котором в обыденной истории каждого человека предъявляются текущие события народа, страны;
- соединяя воедино все рассмотренные компоненты, виртуальная форма игроизации бытия человека в новой цифровой культуре сглаживает остроту жизненных рисков человека.

1. Баева Л. В. Электронная культура // Вопросы философии. 2013. № 5. С. 75—83.

2. Баннов К. Ю. Философско-культурологические основания концепции игровой культуры // Вестник Челябинского государственного университета. 2007. № 14. С. 10—15.

3. Белоглазова Л. А. Homoludens в ситуации постмодерна // Вестник Воронежского государственного технического университета. 2011. Т. 7, № 6. С. 168—171.

4. Бессмертный А. М., Гаенкова И. В. Философские основы игры в аспекте смены культур и социальных практик общества // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2015. № 7 (102). С. 4—9.

5. Волков В. Н. Постмодерн: недоверие к метанарративам // Культурное наследие России. 2015. № 2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/postmodern-nedoverie-k-metanarrativam (дата обращения: 09.09.2020).

6. Галкин Д. В. Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики от цифровых автоматов до техно-био-тварей // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3 (8). С. 11—16. URL: http://www.culturalresearch.ru (дата обращения: 09.09.2020).

7. Дэвис Э. Техногнозис: мир, магия и мистицизм в информационную эпоху : пер. с англ. Екатеринбург : Ультра. Культура, 2008. 480 с.

8. Кравченко С. А. Играизация российского общества (к обоснованию новой социологической парадигмы) // Общественные науки и современность. 2002. № 6. С. 143—155.

9. Митчелл У. Я++: Человек, город, сети. М. : Strelka Press, 2012. 328 с.

10. Новикова О. Н., Беляева Л. А. Человек играющий в эпоху постмодерна // Идеи и идеалы. 2018. Т. 2. № 3 (37). С. 82—95.

11. Новикова О. Н. Деконструкция игрового пространства культуры: от пайдейи к Homo mobiludens // Вестник Челябинского государственного университета. 2019. № 2 (424). С. 66—73.

12. Постмодернизм : энциклопедия / сост. и науч. ред. А. А. Грицанов, М. А. Можейко. Минск : ИнтерПресСервис : Кн. дом, 2001. 1040 с.

13. Рыжков В. Что такое цифровая культура? URL: http://www.komanda-a.pro›blog/digital_culture (дата обращения: 09.09.2020).

14. Соколова Н. Л. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху?//Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3 (8). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-kultura-ili-kultura-v tsifrovuyuepohu (дата обращения: 09.09.2020).

15. Электронная культура и экранное творчество / авт. вступ. ст., сост. и науч. ред. К. Э. Разлогов. М. : Акад. проект : РИК, 2006. 382 с.

16. Федорченко С. Н., Тедиков Д. О., Теслюк К. В., Маркарян Р. А. Сетевые компьютерные игры в эпоху цифровизации: новые угрозы или потенциалы для реализации политики памяти? // Вестник Московского государственного областного университета. 2019. № 3. С. 67—86.

17. Шваб К. Четвертая промышленная революция : монография : пер. с англ. М. : Э, 2017. 208 с.

18. Яковлева Е. Л., Селиверстова Н. С., Григорьева О. В. Трансформация идентичности личности в результате развития цифровых каналов коммуникаций // Современное образование: векторы развития. Цифровизация экономики и общества: вызовы для системы образования : материалы междунар. конф. (Москва, МПГУ, 24—25 апреля 2018 г.) / под общ. ред. М. М. Мусарского, Е. А. Омельченко, А. А. Шевцовой. М. : МПГУ, 2018. С. 59—66.

19. Chapman A. Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. New York : Routledge, 2016. 302 p.

20. Poster M. The Second Media Age. Cambridge : PolityPress, 1995. 204 p.

References

1. Baeva L.V. (2013) Voprosy filosofii, no. 5, pp. 75—83 [in Rus].

2. Bannov K.Ju. (2007) Vestnik Cheljabinskogo gosudarstvennogo universiteta, no. 14, pp. 10—15 [in Rus].

3. Beloglazova L.A. (2011) Vestnik Voronezhskogo gosudarstvennogo tehnicheskogo universiteta, vol. 7, no. 6, pp. 168—171 [in Rus].

4. Bessmertnyj A.M., Gaenkova I.V. (2015) Izvestija Volgogradskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta, no. 7 (102), pp. 4—9 [in Rus].

5. Volkov V.N. (2015) Kul'turnoe nasledie Rossii, no. 2. Available at: https://cyberleninka.ru/article/n/postmodern-nedoverie-k-metanarrativam, accessed 09.09.2020 [in Rus].

6. Galkin D.V. (2012) Mezhdunarodnyj zhurnal issledovanij kul'tury, no. 3 (8), pp. 11—16. Available at: http://www.culturalresearch.ru, accessed 09.09.2020 [in Rus].

7. Djevis Je. (2008) Tehnognozis: mir, magija i misticizm v informacionnuju jepohu. Ekaterinburg, Ul'tra, Kul'tura, 480 p. [in Rus].

8. Kravchenko S.A. (2002) Obshhestvennye nauki i sovremennost', no. 6, pp. 143—155 [in Rus].

9. Mitchell U. (2012) Ja++: Chelovek, gorod, seti. Moscow, Strelka Press, 328 p. [in Rus].

10. Novikova O.N., Beljaeva L. A. (2018) Idei i idealy, no. 3 (37), vol. 2, pp. 82—95 [in Rus].
11. Novikova O.N. (2019) Vestnik Cheljabinskogo gosudarstvennogo universiteta, no. 2 (424), pp. 66—73 [in Rus].
12. Gricanov A. A., Mozhejko M. A. (2001) Postmodernizm: jenciklopedija [Postmodernism: an encyclopedia]. Minsk, Interpresservis, Knizhnyj dom, 1040 p. [in Rus].
13. Ryzhkov V. (2019) Digital_culture. Available at: http://www.komanda-a.pro›blog/digital_culture,accessed 09.09.2020 [in Rus].
14. Sokolova N.L. (2012) Mezhdunarodnyj zhurnal issledovanij kul'tury, no. 3 (8). Available at: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-kultura-ili-kultura-v-tsifrovuyu epohu, accessed 09.09.2020. [in Rus].
15. Razlogov K. Ya i drugie (2006) Jelektronnaja kul'tura i jekrannoe tvorchestvo. Moscow, Akademicheskij Proekt, RIK, 382 p. [in Rus].
16. Fedorchenko S N., Tedikov D.O., Tesljuk K.V., Markarjan R.A. (2019) Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta, no. 3. pp. 67—86 [in Rus].
17. Shvab K. (2017) Chetvertaja promyshlennaja revoljucija. Moscow, Je, 208 p. [in Rus].
18. Jakovleva E. L., Seliverstova N. S., Grigor'eva O. V. (2018) Sovremennoe obrazovanie: vektory razvitija. Cifrovizacija jekonomiki i obshhestva: vyzovy dlja sistemy obrazovanija. Moscow, MPGU, pp. 59—66 [in Rus].
19. Chapman A. (2016) Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. New York, Routledge, 302 p. [in Eng].
20. Poster M. (1995) The Second Media Age. Cambridge, PolityPress, 204 p. [in Eng].

For citing: Novikova O.N. Gamification of human being in the context of digital culture // Socium i vlast'. 2020. № 5 (85). P. 78—85. DOI: 10.22394/1996-0522-2020-5-78-85.

DOI: 10.22394/1996-0522-2020-5-78-85

UDC 130.2

GAMIFICATION OF HUMAN BEING IN THE CONTEXT OF DIGITAL CULTURE

Oksana N. Novikova,
the Ural State Forest Engineering University,
Head of the Department Chair
of Socio-humanitarian Disciplines
Cand.Sc. (Education), Associate Professor.
The Russian Federation, 620100,
Yekaterinburg, Sibirsky trakt, 37.
E-mail: oksnovi@mail.ru

Abstract
Introduction and purpose of the study.
The article is focused analyzing the phenomenon of gamification of human being in the context of current changes in digital culture. The author reveals anthropological consequences of this phenomenon.
Methods. Methods of scientific research, making it possible to identify and characterize anthropological consequences of digitalization of human being and culture, are philosophical, anthropological and cultural analyses.
Scientific novelty of the research. The author describes the virtual form of gamification of human being, presented in digital self-presentation. The author justifies the emergence of a new type of man, Homo mobiludens, for whom virtual reality becomes a simplified form of being, and technical and technological capabilities create the effect of being there. The expanded possibilities of human existence gamification in education and service sector with the beginning of the global Covid-19 pandemic are shown.
Conclusions. The gamification of being, combining together managerial, socio-cultural, technological and marketing innovations, streamlines human life risks in a new digital culture.

Key concepts:
gamification,
digital culture,
information technology,
identity.