

Секція 2
СОЦІАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ТА ВІДХИЛЕННЯ:
УКРАЇНСЬКІ РЕАЛІЇ

Кутянін Олександр Вікторович
аспірант II року навчання, групи А-7-054,
кафедри міжкультурної комунікації та іноземної мови,
Навчально-наукового інституту
економіки, менеджменту і міжнародного бізнесу,
Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут»,
м. Харків, Україна

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ФАКТОР ПОСИЛЕННЯ РОЛЬОВОЇ
ІДЕНТИЧНОСТІ У СОЦІАЛЬНІЙ СИСТЕМІ**

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ФАКТОР УСИЛЕНИЯ РОЛЕВОЙ
ИДЕНТИЧНОСТИ В СОЦИАЛЬНОЙ СИСТЕМЕ**

**GAMIFICATION AS A FACTOR FOR INTENSIFICATION THE
ROLE IDENTITY IN SOCIAL SYSTEM**

Теория геймификации рассматривает геймифицированный процесс как такой, который наполнен игровым компонентом. Упрощенно можно говорить о том, что геймификация – процесс «включения игрового режима» в сознании человека. При этом проблема такого «включения» или «невключения» остается эмпирической, поскольку теория геймификации не имеет на сегодняшний день социологической разработки. Именно социологические подходы к анализу теории геймификации необходимы прежде всего, поскольку геймификация касается не только личностной мотивации, изменения сознания, межличностного взаимодействия, но и, что не менее значимо, взаимодействия людей на уровне социальных систем.

Социологический подход к пониманию геймификации, т.е. процессу включения игровых компонентов в неигровые процессы и формы деятельности, сегодня может строиться на объемном, однако неструктурированном массиве эмпирических данных, поскольку геймификация сегодня является

устоявшійся практикою во многих неигровых процессах. Такого рода видоизменения различных процессов получили широкое распространение с начала XXI века, однако феномен включения игровых компонентов в неигровые процессы находил свое применение в течение всей истории человечества в той или иной форме. Одной из наиболее ранних зафиксированных форм геймификации является «лотерея Герхарда Терстегена» (1769) [2]. Терстеген предложил при помощи добавления игровых компонентов преодолеть рутину и обыденность религиозных ритуалов. Его т.н. «благочестивая лотерея» заключалась в возможности для прихожан выбрать наугад одну из 365 карт, на которых были размещены слова мудрости и советы для верующих. Случайным образом, выбирая карту, прихожанин совершал два действия одновременно: играл в азартную игру (которые, к слову, запрещались самой церковью) и практиковал христианское мышление.

На примере Терстегена социальная система католической церкви XVIII века находилась в сложных условиях, когда под давлением Реформации теряла прихожан, то есть своих участников. В социологической терминологии система теряла свойство своей социальной адекватности, т.е. способности процесса соответствовать объективно обусловленным запросам участников. Геймификация процесса при этом позволила путем преодоления обыденности и рутины религиозного ритуала привести в соответствие цели процесса и запросы его участников.

На наш взгляд, структурно геймификация оказывает влияние на неигровые процессы путем усиления ролевой идентичности. Ключевая задача «включения игрового режима» в неигровом процессе заключается в усилении вовлеченности личности в существующую социальную систему. Фактически социальная система предлагает своим участникам установленную роль, как набор ожиданий от действий участника социальной системы. Именно в силу того, что в большинстве случаев социальная система не может обеспечить высокий уровень ролевой идентичности субъекта на протяжении продолжительного периода времени, система нуждается в подкреплении ролевой идентичности и таких структурных элементах, которые обеспечат соответствие действий участника системы ролевым ожиданиям.

Необходимость таких элементов впервые отметил в своих исследованиях Дональд Рой, который обратил внимание на феномен того, что при работающей системе внешней мотивации личности (когда рабочие продолжают заниматься своей деятельностью в силу различных причин, например, страха оказаться на бирже труда) рутинные производственные процессы могут быть лишены системы внутренней мотивации. Система внутренней мотивации при этом может быть выстроена участниками такой «рутинной системы» самостоятельно в форме отвлекающих игр [1]. Субъект входит в игровую ситуацию добровольно и в этом игровая реальность для него воспринимается как собственная реальность. При этом «вхождение в игровую ситуацию», как отмечает Ж. Бодрийяр является «входом в систему ритуальных обязательств» [3]. То есть игрок внутри игры остается одновременно и субъектом, и объектом по двум ключевым признакам:

а) он как субъект совершает действие по входу в игровую реальность;

б) он как объект сходит в систему обязательств, которая определяет его действия.

Таким образом, при реализации геймификации в неигровых процессах происходит сближение субъекта и предлагаемой социальной системой роли. Фактически сама геймификация является процессом усиления идентичности субъекта с предлагаемой ролью, и показателем эффективности геймификации социального процесса является, прежде всего, рост показателей эффективного исполнения заданных системой ролей. Следовательно социологический подход к изучению феномена геймификации может строиться на изучении игровых компонентов в различных социальных системах, которые призваны усилить вовлеченность и ролевую идентичность личности.

Литература

1. Donald F. Roy. «Banana Time». Job Satisfaction and Infornlal Interaction // Human Organization. Vol. 18, No. 4 (winter, 1959-1960), pp. 158-168.

2. Fuchs M., Fizek S., Rufno P., Schrape N. Rethinking gamification. – Germany: Meson press, 2014. – 344 p.

3. Бодрийяр, Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вст. ст. Е. Петровской. – М., 2000.