

## ФЕНОМЕН ИГРАИЗАЦИИ В ПОСТСОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

А. С. Кравец, И. Ю. Тихонова

*Воронежский государственный университет*

Поступила в редакцию 14 марта 2021 г.

**Аннотация:** в статье рассматривается феномен играйзации и причины его распространения в обществе. Авторы анализируют игру как отражение тех отношений, в которые человек вступает на всех этапах развития культуры. Процесс десимволизации, начавшийся в XX в., детерминирует стремление человека к поиску новых способов упорядочивания мира и гармонизации своих отношений с ним. Играйзация в этом контексте предстает как наиболее упрощенный способ формирования смысла существования и установления границ собственной жизни.

**Ключевые слова:** игра, играйзация, символические формы, ритуализированные практики, постсовременное общество.

**Abstract:** the article deals with the phenomenon of gamification and the reasons for its spread in society. The authors analyze the game as a reflection of the relationships that a person enters into at all stages of cultural development. The process of desymbolization, which began in the XX century, determines a person's desire to find new ways to organize the world and harmonize their relations with it. The gamification, in this context, appears as the most simplified way of forming the meaning of existence and establishing the boundaries of one's own life.

**Key words:** game, gamification, symbolic forms, ritualized practices, postmodern society.

Говоря о человеке и его бытии, нельзя не отметить важность такого феномена, как игра. В разных обществах играют по-разному, но в зависимости от типов игр, их характера мы можем говорить об уровне развития цивилизаций и тех антропологических проблемах, которые для них характерны. Присущ ли культуре азарт, ориентировано ли общество на сплоченности индивидов или, напротив, противопоставляет человека человеку – все эти специфические особенности находят отражение в играх.

В игре человек проявляет себя, и то, как он играет, свидетельствует о его отношении к миру: дистанцируется ли он от реальности, подчиняется ли ей или подчиняет себе других. Сочетая идею границ, свободу и возможность экспериментировать, игра существенным образом отличается от жизни. Действительно, игра и жизнь не одно и то же. Жизнь, в отличие от игры, никогда не бывает завершена, а потому как бы ни трансцендировал человек, его свобода не имеет предела для самоосуществления. Игра же всегда завершена, именно этим она притягивает человека и

угрожает его бытию. Человеку хочется играть, чтобы иметь возможность пережить развязку, дойти до финала и испытать возможные последствия различных ситуаций. Особенно актуальным это становится в современном обществе. Человек имеет практически неограниченные возможности для реализации себя, его жизнь не предопределена традицией и не имеет других жестких ограничений. Ему хочется испытать себя в разных ситуациях, и игра дает такую возможность. И если в жизни последствия зачастую неотвратимы при выбранной линии поведения, то игра позволяет увидеть финал без риска для жизни. Кроме того, помимо возможности испробовать собственные силы и саму жизнь, игра позволяет внести в существование определенную структуру. Ведь бытие современного человека достаточно рискованно и непредсказуемо. А потому возникает желание эту игровую упорядоченность перенести в повседневность, где законы игры не действуют. Но это извращает жизнь, игра, замещающая собой бытие, приводит к симуляции бытия. Жизнь человека утрачивает свои бытийные основания, если человек не возвращается к реальности.

Игровое пространство отличается и от пространства социального, с которым имеет много общего, а именно наличие ролей и предписанных этим ролям моделей поведения. В социум, однако, мы вписаны, игру же мы выбираем, что тоже увлекает человека, поскольку его вхождение в игровое пространство зависит только от его желания. Игра возможна только тогда, когда мы осознаем ее границы и соглашаемся на существование внутри нее. Игра всегда у нас же как жизни в целом, так и социальных ролей, которые мы играем в социуме. Более того, все попытки человека трансформировать свое социальное положение требуют времени и сил, и даже в случае успеха влияние на социум оказывается незначительным. В игре же разыгрывание различных ситуаций позволяет видоизменять свое бытие, осознавая свои возможности, применяя полученные в игре умения на практике, эмоционально реагируя на различные ситуации.

Кроме того, игра ведется в трансцендентном пространстве и требует как выхода из наличного существования, так и возвращения в него по завершению игровых действий. Игра представляет собой попытку человека выйти в сферу иных возможностей, проявить свою свободу и поэкспериментировать над собой и миром. Но игра всегда обратима и имеет смысл, только если человек возвращается обратно в свое собственное пространство существования.

Несмотря на то, что субъектом игры является сама игра, а индивид всего лишь участник, тем не менее он вступает в область устойчивых границ, обязательных правил и заданных ролей, что позволяет ему преодолеть тревожность, которая возможна в непредсказуемом реальном мире. Границы игры немаловажны, так как они создают упорядоченное пространство. Человеку, не желающему принимать самостоятельные решения и брать на себя ответственность, такая предзаданность импонирует, ведь появляется возможность находиться в привычном пространстве с установленными правилами и способами существования. То есть

одновременно в игре человек и реализует свою свободу (выбирая возможности играть), и снимает с себя ответственность за последствия (входя в структурированное кем-то пространство). Игра позволяет создать иллюзию контроля, пережить искусственно созданные ситуации приближения к победе или достижению определенных уровней. Ожидание выигрыша и движение к цели игры являются важнейшими иллюзиями, поддерживающими игрока, помогающими ему справиться с проблемами в реальности, а попросту – избежать их, спрятавшись в игровом пространстве.

Убегание в виртуальное пространство чаще всего происходит по тем же причинам, что и болезненная тяга к игре. Однако для современного общества характерным становится не только стремление сбежать от реальных проблем, от неприятностей и скуки в виртуальный мир, но погрузиться в мир игры, поставив в зависимость от него все другие сферы своего существования. Последнее получило название играйзации или «играйзированных жизненных практик» [1] (К. Лэш), которые представляют собой переплетение реальной повседневной жизни человека с игровыми действиями и постепенно превращаются в доминирующий способ существования. ЗОЖ, интенсивные спортивные занятия, обучение рисованию и бальным танцам, курсы актерского мастерства и пр., как таковые, еще не являются играйзированными практиками, если существуют в статусе досуга. Но, если данные виды деятельности вбирают в себя всё существование человека, если, выходя за их рамки, человек только и думает, как снова к ним вернуться, а порой и вовсе не выходит из пространства игры, мы можем говорить об играйзации. Человек «играет» в здоровый образ жизни, в саморазвитие и т. п., ставя на службу этому опыту всю свою жизнь. Конечно, любая игра процессуальна, но человек должен прерывать этот процесс, возвращаясь к реальности, только тогда игра будет феноменом, раскрывающим и обогащающим человеческое бытие.

Играйзация справедливо может быть названа способом бытия, получившим распространение в конце XX в. В отличие от игры, которая имеет строгие границы как во времени, так и в пространстве, играйзация проникает в различные сферы жизни человека, выстраивая по своим принципам жизненные стратегии, образ мысли и ориентации в культурном пространстве. Почему в современном обществе играйзация становится всё более распространенным феноменом? Дело в том, что всякое сообщество должно быть пронизано единой моралью, ценностями, которые признаются коллективом. В постсовременном обществе такой морали нет. А потому игровые практики становятся способом интерпретации человеком окружающего мира и своего положения в нем. Более того, сливаясь с различными видами деятельности, проникая во многие сферы жизни, игровые практики позволяют сформировать достаточно прочный и устойчивый контекст для существования человека. Индивид вступает в игру, но постепенно она перестает служить лишь способом испытания себя, реализовав который человек возвращается в прежнее

социальное пространство. В ситуации играйзации игровая деятельность подчиняет себе жизнь человека, создавая кайму, границы, вбирающие в себя все другие жизненные практики и подчиняя их единой стратегии.

В обществе с достаточно слабой системой координат, где отсутствуют устойчивые способы легитимации, человек стремится к повторяющимся схемам, которые бы выступали траекториями его социальной жизни. В прежних типах обществ ритуализация позволяла выработать четкие способы проживания тех или иных жизненных ситуаций. Ритуал представлял своего рода шаблоном, который подводил индивидуальные ситуации под единый способ их реализации. Игра на сегодняшний день поглощает и завораживает человека именно включенностью в такую форму существования, которая предлагает достаточно четкие механизмы реализации не только досуга, но и повседневной жизни человека с ее хаотичностью и неструктурированностью. Игра становится удобным способом понимания и объяснения ситуации, своего места в мире и самого себя.

Мы не ставим своей целью исследовать феномен игровой зависимости, однако стоит различать эти практики. Геймблинг проявляется в частых эпизодах участия в азартных играх, когда человек уходит от реальности в игровое пространство, стремясь избежать рисков социальной реальности. Что касается играйзации, то она предполагает взаимопроникновение игровых и социальных практик. Человек находится в реальности, но подчиняет свое существование игровым практикам. Основные причины, вызывающие игроманию, инициируют в нашем обществе и играйзацию.

Игра дает иллюзию совершенства и упорядоченности, становясь механизмом решения проблем, а потому человек, ограничивая свою жизнь правилами игры, «лишает» себя вины и стыда за последствия своих действий. Кроме того, стремление к игре вызвано инфантилизмом, для которого характерно стремление переложить ответственность за возможные ошибки на другого. Что касается играйзации, то здесь всё немного сложнее. Человек современности, всё больше отрекаясь от метанарративов, от любой превышающей его бытие сущности, стремится к тому, чтобы всё сделать подконтрольным себе: быть хозяином собственной судьбы и строить свое Я по своим собственным желаниям. Как пишет К. Лэш, «что делает современный темперамент современным? <...> имевший всегда бунт против зависимости ныне особенно силен» [1, с. 195].

Интересно противоречие, с которым мы сталкиваемся в современном мире: с одной стороны, «общество риска» всё меньше дает человеку ощущение безопасности социального пространства, из-за увеличивающегося темпа жизни и скорости социальных преобразований события приобретают непредсказуемый характер, что усиливает ощущение нестабильности и небезопасности социального пространства. Как пишет Штомпка, «всё говорит о том, что мы живем в век недоверия» [2, с. 410]. С другой стороны, всё набирающая обороты индивидуализация стимулирует человека к тому, чтобы самостоятельно прочерчивать линии своего поведения и

вырабатывать стратегии достижения целей. Это приводит к убежденности в том, что я сам ответственен за свою судьбу. Как пишет Р. Мертон, «аномичный человек становится духовно стерильным, ответственным только перед собой» [3, с. 283]. Кроме того, как отмечает Дж. Агамбен, для сегодняшнего общества характерно «отчуждение неспособности» [4, с. 76]. Действительно, сегодня в средствах массовой информации постулируется и пропагандируется образ лидера, не останавливающегося ни перед какими трудностями, совершенствующего себя день за днем. Такой идеал подкрепляется и узаконивается социальным динамизмом, а точнее потребностями стремительно развивающегося общества в гибких, быстро обучающихся, приспосабливающихся ко всяким изменениям индивидов. «Мысль о том, что всякий может сделать что угодно и быть кем угодно, ведет к тому, что человек оказывается слеп к своим неспособностям» [там же]. Именно поэтому результатом индивидуализации и распада социума как стабильной структуры становится необходимость самореализации и достижения результатов в непредсказуемых условиях. Человек получает право быть любым, меняться и не зависеть от мнения окружающих, кроме того, обилие обучающих программ в разных сферах, тренингов и школ, готовых «подхватить» индивида на любом этапе его жизненного пути и направить в нужном направлении, способствует распространению играйзации. По сути, любое хобби может стать играйзированной практикой, поскольку займет место доминирующей стратегии, к которой, как к аттрактору, будут притянуты все остальные линии человеческого существования. Личности в постсовременном обществе нужны актуальные и продуктивные стратегии, которые позволят выстроить жизнь в соответствии с избранной целью. Традиционные способы бытия заменяются игровыми практиками, детерминирующими все остальные сферы бытия человека.

Важно отметить, что играйзированные практики позволяют нормативно оформить существование человека. Как таковая игра самодостаточна, нет целей вне ее, сам игровой процесс дает смысл и радость. Еще Й. Хезинга отмечал, что «именно элемент напряжения сообщает игровой деятельности, которая сама по себе лежит вне области добра и зла, то или иное этическое содержание. Ведь напряжение игры подвергает силы игрока испытанию: его физические силы, упорство, изобретательность, находчивость, мужество и выносливость, но вместе с тем и его духовные силы» [5, с. 30]. Действительно, правила игры сами по себе являются той системой координат, которая подчиняет себе действия человека. И говоря об этике игры, необходимо учесть, что это не привычная нам система моральных предписаний, а некий свод правил, ориентированный на достижение успеха, и не более того.

Игра – это особая реальность со своими особыми правилами. Именно поэтому играйзация в современном обществе так масштабна. Человек отвечает за строго ограниченное пространство, в котором протекает его жизнь. Никто не ставит вопросов о том, что дает эта деятельность для его жизни, хороши или плохи его действия, как влияют на общество и т. д.

Напротив, смысл деятельности не выходит за пределы этой деятельности. Обратите внимание, множество примеров трансформации внешности в интернет пространстве, уменьшения веса, объемов тела не рождает вопроса о том, а стал ли человек лучше, приобрел ли он что-то. Действия индивида становятся ценными только в связи с его работой по преодолению себя. Все остальные вопросы снимаются, они не предполагаются правилами игры и, если препятствуют достижению успеха, становятся недейственными.

Здесь нужно вспомнить о ритуализированных практиках, которые С. Лангер очень метко называет «упорядоченным повторением правильных отношений» [6, с. 138]. Прежние типы обществ включали в себя различные формы символических практик, которые позволяли преобразовывать переживания и новый опыт в известные и передающиеся из поколения в поколение формы. Главной функцией символических практик, на наш взгляд, являлось обеспечение безопасности и придание смысловой оформленности человеческой жизни. Ощущая беспокойство в меняющихся условиях или в преддверии нового биографического этапа, человек мог его преодолеть, включив новое в уже известный порядок проживания тех или иных ситуаций, положившись на опыт коллектива. Таким образом, символические практики структурировали картину мира человека и давали определенную ориентацию на будущее. С. Лангер в своем известном произведении «Философия в новом ключе: исследование символики разума, ритуала и искусства» выделяет дискурсивный символизм (основанный на речевых практиках) и презентативный (реализованный в ритуалах, священных действиях, искусстве), отводя последнему особую роль в «заполнении пробелов» [6] человеческой жизнедеятельности. Каждый неясный поворот судьбы, любая настораживающая ситуация преодолеваются за счет встраивания в известные ритуализованные практики. Как считает последовательница Э. Кассирера, главной психологической потребностью человека является преодоление страха, несправедливости, освобождение от незнания. И именно благодаря символизации это становится возможным. Важно, что все символические практики устанавливают не только границы возможного опыта, но и формируют ценностное отношение к миру. Так, в любых ритуальных действиях мы находим способ интерпретации действий с точки зрения общественной морали. Сами символические формы, принятые в обществе и одобренные в нем, становятся легитимирующими те или иные способы существования в соответствии с общепринятой моралью и закрепляя ее. Если, например, обратиться к обрядам инициации, получившим распространение в большинстве традиционных обществ, то отчетливо видно, что они были направлены на закрепление социального статуса человека и на утверждение этически приемлемых для человека способов бытия. Э. Кассирер, назвавший человека «символическим животным», да и многие антропологи, исследующие значение символических действий (М. Элиаде, Л. Леви-Брюль, В. Н. Топоров, М. Мид и др.) указывали на то, что ритуал позволяет взять под контроль биологические

аспекты жизни и придать им человеческий смысл. Действительно, очень многие ритуалы были направлены на преодоление животной сущности, изживание агрессии и перенаправление ее в социально приемлемые виды деятельности. Поэтому символические практики, с одной стороны, выполняли очень важную роль в кризисных моментах коллективной и индивидуальной жизни, с другой – оформляли эту жизнь как подлинно человеческую (перенаправляя агрессию, биологические потребности и физиологические реакции в социально одобряемые формы поведения, дабы избавить человека от естественных животных способов и закрепить в его практике человеческие способы реагирования). Ритуальные действия позволяли подчеркнуть важность тех или иных этапов жизненного пути, акцентируя внимание на эмоциональном состоянии индивидов, на ценностных предпочтениях, заставляя в размеренном течении жизни уловить значимые моменты. Весьма интересно в своем труде «Мужское и женское. Исследование полового вопроса в изменяющемся мире» [7] М. Мид пишет о ритуалах на Бали, возвращающих человека обратно в животное состояние за инцестуальную связь. На поставившего под сомнение важность этого табу, по мнению многих антропологов, являющегося самым важным запретом, выводящим человека за границы животного мира, надевали ярмо и заставляли ртом есть из свиного корыта. Тут явно видно, что ритуал нормативно регулировал социальную жизнь, являясь ярким выражением момента лишения человека своего статуса. Ритуалы позволяли закрепить правильное поведение, а за нарушение предполагали наказание, также выраженное в перформативной символической форме. Так, обряды инициации не просто разграничивали этапы жизни человека, но и нормативно закрепляли те действия, которые являлись легитимными для данного этапа. Независимо от формы (будь то речевые формы, например, обет или презентативное вступление в новый статус), символические практики ценностно и нормативно оформляли человеческий опыт.

В играйизированных практиках тоже проявляется стремление человека регламентировать свое существование, однако морализаторская функция этих практик нивелируется. И в этом, несомненно, заключается самое важное отличие игры от символической деятельности.

На наш взгляд, именно десимволизация современного общества дает мощнейший толчок к распространению играйизированных практик. Как в свое время на место религиозных ритуалов пришли светские (особенно ярко это видно на примере советского общества), так сегодня играйизированные практики заполнили собой образовавшийся вакуум в обществе ввиду исчезновения символического. Основным негативным следствием играйизации становится то, что вслед за символическим исчезает тот смысл, который аккумулировали в себе символические формы. Играйизация, в отличие от символизации, не содержит того мощного смыслового пласта, который бы позволил придать нашей деятельности глубину. И ограничивается лишь встраиванием в повседневность четкой схемы действий, сообщающих бытию форму и цель. Играйизированные практи-

ки позволяют существование человека сделать дискретным, сориентировать его на определенную цель, в соответствии с которой эта жизнь обретет определенное значение. Говорить о ценностной окрашенности таких практик нельзя. Они не задают никакую мораль, но позволяют классифицировать человеческие действия как в большей или меньшей степени значимые, оценить человеческое напряжение в достижении какого-либо статуса или цели. Фрейд писал в «Тотеме и табу»: «Ритуал должен выполняться не для цели, а для внутренней потребности» [6]. Что касается играизации, то там на первое место ставится необходимость достижения какой-либо цели. Всю свою жизнь приходится выстраивать и все свои потребности пересматривать в соответствии с этой целью.

В заключение следует сказать, что если традиционно игру мы воспринимали, прежде всего, как пробу, то в отношении играизации мы говорим уже о способе существования. Тотальность игры в постсовременном обществе подразумевает разрастание игровых практик и превращение их в модели взаимодействия человека с миром, в стратегии, задающие ориентиры.

### Литература

1. Лэш К. Восстание элит и предательство демократии / К. Лэш. – М. : Логос : Прогресс, 2002. – 224 с.
2. Штомпка П. Доверие – основа общества / П. Штомпка. – М. : Логос, 2012. – 440 с.
3. Мертон Р. Социальная теория и социальная структура / Р. Мертон. – М. : АСТ : АСТ МОСКВА : ХРАНИТЕЛЬ, 2006. – 873 с.
4. Агамбен Дж. Нагота / Дж. Агамбен. – М. : Грюндриссе, 2014. – 204 с.
5. Хейзинга Й. Homo ludens : статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс-Традиция, 1997. – 412 с.
6. Лангер С. Философия в новом ключе : исследование символики разума, ритуала и искусства / С. Лангер. – М. : Республика, 2000. – 287 с.
7. Мид М. Мужское и женское : исследование полового вопроса в меняющемся мире / М. Мид. – М. : Рос. полит. энцикл. (РОССПЭН), 2004. – 416 с.
8. Фрейд З. Тотем и табу / З. Фрейд. – СПб. : Азбука-классика, 2005. – 256 с.

*Воронежский государственный университет*

*Кравец А. С., доктор философских наук, профессор, заведующий кафедрой онтологии и теории познания  
E-mail: kravets2011@mail.ru*

*Тихонова И. Ю., кандидат философских наук, доцент кафедры онтологии и теории познания*

*Voronezh State University*

*Kravets A. S., Doctor of Philosophical Sciences, Professor, Head of the Ontology and Theory of Knowledge Department  
E-mail: kravets2011@mail.ru*

*Tikhonova I. Yu., Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor of the Ontology and Theory of Knowledge Department*

*E-mail: tikhonovaiu@yandex.ru*