

ИГРА КАК ФОРМА АДАПТАЦИИ ЛИЧНОСТИ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ

А. А. Румянцева, С. М. Поздяева

Уфимский университет науки и технологий

Поступила в редакцию 20 апреля 2023 г.

Аннотация: изменения, вызванные цифровизацией, оказали влияние не только на развитие современного общества в целом, но и на жизнь отдельного человека. Процесс цифровизации приносит в жизнь человека множество действий, напоминающих игру. Авторы полагают, что в условиях цифровизации в современном обществе можно выделить игровую модель формирования личности. Способность играть по новым правилам означает для личности возможность адаптироваться к условиям цифровизации.

Ключевые слова: цифровизация, социальные изменения, формирование личности, адаптация, социализация, игровая модель личности.

Abstract: the changes caused by digitalization have influenced not only the development of modern society as a whole, but also the life of an individual. The process of digitalization brings a lot of actions resembling a game into a person's life. The authors prove that in the context of digitalization in modern society, a game model of personality formation can be distinguished. The ability to play by new rules means for the individual the ability to adapt to the conditions of digitalization.

Key words: digitalization, social changes, personality formation, adaptation, socialization, personality game model.

В начале XXI в. в мире уже активно говорили о цифровой экономике, а в России в это время только начали появляться первые громоздкие мобильные телефоны. С тех пор прошло двадцать с лишним лет. Привычным явлением для России стали интернет-магазины, появились «умные» дома, благодаря цифровому алгоритму решающие, какую удобную и экономную форму обслуживания выбрать хозяевам; заняли свое место «умные» фермерские хозяйства, и даже появилась «умная» почта. А в нашу лексику вошло новое понятие «цифровизация».

Цифровизация затронула все сферы жизнедеятельности человека: экономику, политику, культуру, образование, сферу труда и досуга и др. Цифровизация оказалась необратимой: начавшись однажды, она продолжает двигаться вперёд и удивляет стремительностью появления новых фактов, которые учёные не успевают проанализировать, несмотря на большее количество уже проведенных исследований.

Изменения, вызванные цифровыми трансформациями, оказали влияние не только на развитие общества в целом, но и на отдельного человека. Цифровизация заставила его активно развиваться, ориентироваться на новые тенденции социального развития, а

цифровая грамотность стала залогом успешной карьеры. Вместе с тем глобальные преобразования, которые несёт с собой цифровизация, вызывают у людей различные опасения: от беспокойства о конфиденциальности персональных данных до страха потерять работу в конкуренции с искусственным интеллектом роботов.

Это позволяет предположить, что в цифровом обществе процесс формирования и развития личности значительно изменился. К привычным правилам и нормам, реализуемым через систему социальных институтов в реальном сообществе, добавилось общество сетевое, где функционируют свои правила и нормы, иногда отличные от традиционных.

Одной из форм приспособления (адаптации) человека к условиям цифровизации, является игра. «Игра – форма свободного самовыявления человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и развёртывается либо в виде состязания, либо в виде представления (исполнения, репрезентации) каких-либо ситуаций, смыслов, состояний» [1, с. 195].

Как известно, наиболее значительный вклад в исследование феномена игры внёс голландский культуролог Й. Хейзинга, посвятивший ей свою



знаменитую книгу «Homo ludens. В тени завтрашнего дня», указав, что игра обуславливает развитие культуры общества в целом [2]. Другой именитый автор – Э. Бёрн утверждал, что в процессе жизненных практик люди играют в игры, исполняя различные роли, а неверный выбор сценария игры приводит к неудачам [3].

В числе первых отечественных исследователей игры можно назвать советского автора М. В. Демина, который представил игру как деятельностное отношение субъекта к окружающей социальной действительности [4].

В конце XX века появились новые аспекты исследования: Р. Р. Ильясов анализировал игру как форму развёртывания внутреннего механизма самореализации [5], Т. А. Кривко-Апинян – показала игру как вид деятельности и тип сознания [6]. С. М. Поздеева исследовала её культурологические аспекты [7], Л. Р. Прокшина описала изменение традиционных функций игры, нивелировавшихся в трансформирующемся российском обществе [8]. А первые десятилетия XXI были отмечены интересом исследователей к компьютерным играм [9].

Как видим, исследователи проанализировали большое количество аспектов игры, описывая её влияние на личность, однако роль игры в процессе формирования личности в условиях цифровизации, рассмотрена пока недостаточно.

Цель данной статьи – рассмотреть игру как форму адаптации личности к условиям цифровизации.

Цифровизация – это процесс модернизации человеческой цивилизации за счет внедрения современных цифровых технологий в различные сферы жизни и производства. Где мы встречаемся с результатами цифровизации? Теперь уже везде – на работе, в государственных учреждениях, в поликлинике, в банке и т. д. При этом, на наш взгляд, информационные технологии становятся всё в большей степени инструментом игры. Особенностью существования игры в условиях цифровизации является её мобильность (за счёт оцифровки) и способность проникать в неигровые процессы.

Исследователи доказывают, что труд и досуг сильно сближаются в условиях «одержимой инновациями экономики» [10, с. 88]. Так, А. Паяль отмечает, что отличительной чертой нового трудового ландшафта крупных современных IT-компаний становятся «бильярдные столы, волейбольные площадки, залы для видео игр» и т. д. Подобная доступность игр во время рабочего дня позволяет говорить о переходе «от кабинета к гамаку» [10, с. 89]. Активные игры помогают работникам не только отвлекаться от монотонного труда, но и способствуют налаживанию связей внутри коллектива и благотворно влияют на креативность мышления.

Эту возможность легко поддерживать не только в крупных компаниях, обладающих хорошей материальной базой. Сегодня разнообразные игры находятся буквально у каждого «в кармане». В свободное время сотрудники, имеющие доступ к гаджетам, на рабочем месте могут зайти в любимую игру на своём смартфоне или планшете. Это приводит к тому, что человек сам устанавливает границы для труда и отдыха. Э. В. Петраков отмечает, что труд насыщается виртуальными элементами, а смена времени труда на досуг происходит произвольно [11, с. 29]. С одной стороны, легкодоступность цифровых игр позволяет человеку отвлечься от тяжёлого труда в любой момент и, возможно, тем самым повысить его продуктивность при дальнейшей работе. Но есть и другая сторона: игра может так сильно отвлечь работника от трудового процесса, что включиться в него вновь будет проблемой. Критической точкой для отказа от работы вообще может стать современная болезнь – игромания.

Ещё одной областью включения игр в неигровую сферу, но способствующих формированию человека в условиях цифровизации, является профессиональное образование. Цифровые технологии позволили вывести существовавшие ранее игровые формы обучения на новый уровень: при подготовке к полету будущие лётчики совершают тестовые полёты на симуляторе, набирая необходимый опыт, но не отрываясь от земли; будущие инженеры ищут неполадки на производственных объектах, созданных в виртуальном пространстве, просто надев специальные очки; будущие хирурги моделируют свои операции, опираясь на 3D изображения человеческих органов. Более того, современные школьники, студенты, аспиранты, находясь в разных частях социального пространства, и на различных цифровых площадках, могут не только дискутировать со своими преподавателями, получая полноценные знания, но и получать награды, соревнуясь друг с другом.

Применение игровых технологий в обучении имеет ряд плюсов: развитие профессиональных навыков; повышение интеллекта; возможность совершать ошибки в процессе обучения, а не реальной работы; положительные эмоции от процесса игры и соприкосновения с современными технологиями; сплочение коллектива; развитие креативности и др.

О. В. Катаева указывает на то, что сегодня понятия цифровой человек и виртуальный человек оказываются синонимичными [12, с. 132]. Влияние игры на адаптацию личности в виртуальном пространстве сложно переоценить. Это отмечала прежде Л. Р. Прокшина: в компьютерной игре «происходит процесс формирования виртуальной личности», а игровое пространство, принадлежащее к разным типам культуры, позволяет «соприкоснуться с опытом игровой

деятельности других типов обществ» [8, с.16]. Автор выделяет ряд достоинств компьютерных игр, к которым относятся удовлетворение любопытства, более эффективная социализация, участие в игровом диалоге, решение творческих и социальных задач [8, с.16].

Игровые возможности информационных ресурсов позволяют человеку создать красивый, но зачастую иллюзорный образ своей жизни. На это указывает исследователь О. Н. Новикова: современный индивид идентифицирует собственное «Я» в социальных сетях [13, с. 80].

Мысль о том, что чрезмерное увлечение компьютерными играми приводит к бегству от реальности, а также к снятию многих культурных запретов в виртуальном пространстве, когда становится дозволено то, что в реальной жизни табуируется, декларировалась нами неоднократно [14, с. 119]. Поддерживая неоднозначность обретения идентичности в виртуальном пространстве, мы утверждаем, что оно позволяет индивидам одновременно быть «Я» и «не-Я», играть роли, не доступные в реальном социальном пространстве [15, с. 34]. Готовность играть по правилам виртуальной реальности – показывать свою жизнь в социальных сетях, конструировать новые отношения – всё это позволяет человеку довольно быстро социализироваться. Ведь уже сейчас становится понятно, что ещё недавно осуждаемая «жизнь напоказ» в интернете становится способом самопрезентации и формирования личностного бренда, отражающего профессиональные компетенции.

И ещё один важный аспект. Поскольку большие объёмы личной информации, предоставляемые пользователями в социальных сетях, могут быть использованы проектировщиками виртуальных игровых сред, то это помогает создавать игры, соответствующие интересам пользователей, но в этом опасность: «в компьютерные игры изначально закладываются определённые идеологии, а в сознании играющих формируются стереотипы восприятия героев и игровых сюжетов» [16, с. 178]. Компьютерные игры становятся полем для мифологизации сознания геймеров, которое формируют разработчики, дизайнеры, PR-менеджеры, способные вносить существенные коррективы в сюжет и смысл игры.

Итак, можно заключить, что игра тесно связана с процессом цифровизации. Практически любое взаимодействие с цифровым гаджетом представляет собой особый вид игры, в которой пользователь только даёт команду и ждёт быстрого результата. Это отмечает Л. Ионин: «При нынешнем уровне развития техника непостижима для нормального человека: вскрытие аппарата не обнаруживает постижимой в нормальном опыте системы тяг и рычагов, связь между нажатием кнопки и результатом обнаруживает черты магического действия» [17, с. 157].

Это мнение можно подтвердить на примере. На телевизионном экране нам демонстрируют рекламу интернет-аптеки: мужчина трясёт телефон, из него выпадает таблетка, а женщина при помощи смартфона разбрызгивает лекарство от ожогов. За короткий период стремительного распространения интернет-магазинов разного профиля мы привыкли, что временной промежуток от заказа до получения товара сводится к минимуму, поэтому воспринимаем эту услугу, как нечто должное. Что это для человека, если не игра: достаточно нажать на изображение товара в интернет-магазине, и вот он, этот предмет, перед тобой, словно артефакт, добытый в любимой компьютерной игре.

Вместе с тем не всё так прекрасно. Укажем на проблемы, связанные с использованием достижений цифровизации. Сравним использование трёх разных индивидов: ребенка, пожилого человека и молодежи.

Когда ребёнок осваивает смартфон, планшет или компьютер, он без разбора нажимает на клавиши, открывая все программы подряд, при этом не боясь ошибиться или что-то испортить. Подобное игровое восприятие цифровых устройств позволяет ребёнку быстрее освоить сложные механизмы. Такое бесстрашие даёт удивительные плоды. Современные дети уже в возрасте двух-трех лет с лёгкостью справляются с тем, чтобы запустить и сыграть в несложную игру, сделать фото на телефон или позвонить родственнику.

Другую ситуацию наблюдаем с пожилыми людьми. При взаимодействии с цифровыми технологиями наличие игрового начала становится барьером для пожилых людей, которые (в силу возраста) не готовы играть в эти игры, понимая, что имеют дело с дорогостоящей бытовой техникой. Они боятся испортить гаджет, случайно удалить файл, поймать вирус. По этой причине многие из них наотрез отказываются пользоваться смартфонами или ноутбуками, банковскими картами и другими достижениями цифрового общества. Они не готовы играть по новым правилам, каждое действие подобного рода воспринимается ими, как серьёзный стресс по той простой причине, что они не могут воспринимать это взаимодействие, как игру. Для пожилых людей обращение к цифровым технологиям становится сродни сложному экзамену, провалив который они разрушат привычный распорядок своей жизни. Поэтому принято считать, что пожилые люди считают цифровые технологии безусловным злом и неохотно с ними знакомятся.

Полагаем, что это не так. Пожилые люди (большинство среди них – пенсионеры) прекрасно понимают, что с помощью цифровизации они могут многое: записаться на прием к врачу, поддерживать связь с далеко живущими родными; заводить новые знакомства; войти в сообщество по интересам (цветоводы, домохозяйки, любители рыбалки или фитнеса).

са и др.). Но отсутствие специального обучения и помощи в постижении этих технологий становится серьёзным препятствием на пути пожилого человека к комфортной жизни в цифровом обществе.

Совсем иная ситуация у современной молодёжи. Поскольку молодёжь хорошо ориентируется в цифровых технологиях, для неё в большей степени характерен стиль жизни, основанный на непрерывающейся игре. Увлекательным занятием для молодёжи становится ведение социальных сетей. Этот процесс является соревнованием по сбору лайков, просмотров, комментариев, реакций на посты. Популярными становятся профессии, связанные с онлайн активностью. В этой связи Н. Б. Афанасов считает уместным говорить об «игровом труде». Образ профессионала в этой области – это образ человека, который не перегружен монотонным трудом, а технологии и программное обеспечение решают многие проблемы предшествующих эпох [18, с. 54]. Этим фактом можно объяснить, например, популярность среди молодого поколения такой профессии, как блогер, формат труда которой по своей сути напоминает игру (создание контента, переодевание в костюмы, написание сценария, демонстрация сюжета и т. д.). Поэтому в данной группе формируются гедонистические потребности: появляется желание жить с удовольствием, легко относиться к жизни, быстро достигать намеченных целей, менять место жительства и работу, получать за неё поощрения, и в целом – жить разнообразно и счастливо.

Мы полагаем, что в условиях цифровых технологий и внедрения цифровизации в современном обществе можно выделить новый вариант формирования личности – *игровая модель*, которая свойственна представителям молодого поколения. Подобная модель формируется не без помощи виртуального пространства, в условиях которого и происходит социализация современной молодёжи.

На основании изложенного выше можно сделать следующие выводы.

1. Цифровизация затронула все сферы жизнедеятельности человека: экономику, политику, культуру, образование, сферу труда и досуга и др. Изменения, вызванные цифровыми трансформациями, оказали влияние не только на развитие общества в целом, но и на отдельного человека. Цифровизация заставила его активно развиваться, ориентироваться на новые тенденции социального развития, а цифровая грамотность стала залогом успешной карьеры.

2. Легкодоступность цифровых игр позволяет человеку отвлечься от тяжёлого труда в любой момент и тем самым повысить его продуктивность при дальнейшей работе. Однако игра может так сильно отвлечь работника от трудового процесса, что включиться в него вновь будет проблемой.

3. Понятия цифровой человек и виртуальный человек оказываются синонимичными. Влияние игры на адаптацию личности в виртуальном пространстве сложно переоценить. Новые цифровые технологии позволили расширить возможности игры в образовательном процессе. Специалисты различных профессий используют игровые цифровые технологии для обучения. Использование цифровых игр в обучении имеет ряд плюсов: повышение интеллекта; возможность совершать ошибки в процессе обучения, а не работы; положительные эмоции от процесса игры и соприкосновения с современными технологиями; сплочение коллектива; развитие креативности и др.

4. Процесс цифровизации привносит в жизнь человека множество действий, напоминающих игру. А значит, способность играть по этим правилам может означать для личности возможность адаптироваться к непростым условиям цифрового общества, а нежелание включаться в эту игру будет означать, что человек окажется выброшен за борт цифровизации. Это видно на примере разного отношения людей к цифровизации: дети и молодёжь полностью интегрированы в цифровой мир; пожилые люди, неготовые играть по новым правилам цифровизации, испытывают серьёзные трудности с адаптацией к меняющимся условиям.

5. В условиях цифровизации в современном обществе можно выделить новую модель формирования личности – *игровую*. Подобная модель формируется не без помощи виртуального пространства, в условиях которого и происходит социализация современной молодёжи.

ЛИТЕРАТУРА

1. Философский словарь / А. И. Абрамов и др. ; под ред. И. Т. Фролова. – М. : Республика, 2001. – 719 с.
2. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня: Пер. с нидерл. /Общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. / Й. Хейзинга. – М.: Прогресс, «Прогресс-Академия», 1992. – 464 с.
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Э. Берн. – СПб. – М.: «Университетская Книга»; АСТ, 1996. – 398 с.
4. Демин М. В. Игра как специфический вид деятельности / М. В. Демин // Философские науки. – 1983. – № 2. – С. 54–61.
5. Ильясов Р. Р. Социально-философский анализ феномена игры : автореф. дис. ... канд. филос. наук. – Уфа, 1998. – 21 с.
6. Кривко-Апинян Т. А. Мир игры / Т. А. Кривко-Апинян. – СПб. : Эйдос, 1992. – 160 с.
7. Поздеева С. М. Социальная антропология : учеб. пособие / С. М. Поздеева. – Уфа : РИО БашГУ, 2011. – 242 с.
8. Прохшина Л. Р. Роль и функции игры в современном обществе. – Уфа : РИО БашГУ, 2006. – 90 с.

9. Шевцов К. П. Границы игры / К. П. Шевцов // Международный журнал исследований культуры. – 2019. – № 1 (34). – С. 6–19.
10. Паяль А. Фабрика досуга : производство в цифровой век / А. Паяль // Логос. – 2015. – Т. 25, № 3 (105). – С. 88–119.
11. Петраков Э. В. Сближение игры и трудового поведения в условиях цифровизации общества / Э. В. Петраков // Вестник Костром. гос. ун-та. Сер.: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2021. – Т. 27, № 1. – С. 24–31.
12. Катаева О. В. Цифровизация и виртуализация жизненного мира : оценки и позиции / О. В. Катаева // Интеллект. Инновации. Инвестиции. – 2020. – № 6. – С. 129–136.
13. Новикова О. Н. Игроизация бытия человека в контексте цифровой культуры / О. Н. Новикова // Социум и власть. – 2020. – № 5 (85). – С. 78–85.
14. Поздьяева С. М. Виртуальный эскапизм как разнонаправленный процесс коммуникации современного человека / С. М. Поздьяева // Актуальные проблемы коммуникации : теория и практика : материалы V Всерос. науч.-практ. конф. – Уфа : РИЦ БашГУ, 2013. – С. 118–122.
15. Поздьяева С. М. Социальные сети против социума : проблемы реального и осязаемость виртуального / С. М. Поздьяева // О вечном и преходящем : сб. науч. ст. / отв. ред. Р. Х. Лукманова. – Уфа : РИЦ БашГУ, 2021. – Вып. 12. – С. 32–37.
16. Сидоров В. А. Игра как институт культуры цифрового пространства / В. А. Сидоров // Гуманитарный вектор. – 2020. – Т. 15, № 5. – С. 176–185.
17. Ионин Л. Г. Новая магическая эпоха / Л. Г. Ионин // Логос. – 2005. – № 2 (47). – С. 156–173.
18. Афанасов Н. Б. Свободное время как новая форма труда : цифровые профессии и капитализм / Н. Б. Афанасов // Галактика медиа : журнал медиа исследований. – 2019. – № 1. – С. 43–61.

Уфимский государственный университет науки и технологий

Румянцева А. А., аспирант кафедры философии и культурологии

E-mail: anastasiya.shatalina@mail.ru

Поздьяева С. М., доктор философских наук, профессор, профессор кафедры философии и культурологии

E-mail: Pozdyaevasm@yandex.ru

Ufa University of Science and Technology

Rumyantseva A. A., Post-graduate Student of the Department of Philosophy and Cultural Studies

E-mail: anastasiya.shatalina@mail.ru

Pozdyaeva S. M., Doctor of Philosophy, professor, Professor of the Department of Philosophy and Cultural Studies

E-mail: Pozdyaevasm@yandex.ru