

UDC: 1

Phenomenon of gamification in a risk society: the socio-philosophical aspect

A. Chernikova, A. Pokhilko

It is considered the negative and positive aspects of the gamification process and analyzed the risks arising in the process of gamification. It is analyzed the evaluation of the constructive and destructive role of gamification in relation to modern social realities, the specific risks characteristic of the "game society". The strengths and weaknesses of "gamification" seem to balance each other. Risks of gamification are largely justified and inevitable. The justification of risks belongs to the sphere of education, because different technologies are used to develop social reality with the help of various educational strategies. To reduce risks, it is necessary to maintain a spiritual and moral tradition and dialogic ethics as a kind of pedagogical deontology.

Keywords: game, gamification, social reality, society, risk, risk society, moral values

References

1. Бакланова О.А., Бакланов И.С. Методологические фреймы современных концептуализаций социальной реальности // Экономические и гуманитарные исследования регионов. 2015. № 4.
2. Бек У. Общество риска. На Пути к другому модерну. М.: Прогресс-Традиция, 2000.
3. Гончаров В.Н. Концепция «информационного общества»: социально-философский анализ // Гуманитарные и социально-экономические науки. 2009. № 1 (44).
4. Кальве Л.-Ж. Игры в обществе // Апокриф: культурологический журнал. 1993. № 2.
5. Колосова О.Ю., Несмеянов Е.Е. Социокультурные трансформации в условиях глобализационных процессов // Фундаментальные исследования. 2015. № 2-14.
6. Кравченко С.А. Играизация общества: контуры новой постмодернистской парадигмы // Общественные науки и современность. 2002. № 6.
7. Миллер С. Психология игры. СПб.: Университетская книга, 1999.
8. Новикова О.Н. Деконструкция бытия человека в контексте игроизации современной культуры. Екатеринбург: Уральский государственный лесотехнический университет, 2017.
9. Ретюнских Л.Т. Философия игры. М.: Вузовская книга, 2002.
10. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.
11. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.
12. Huotari Kai & Hamari Juho. (2012). Defining Gamification - A Service Marketing Perspective. ACM J. 10.1145/2393132.2393137. URL: https://www.researchgate.net/publication/259841647_Defining_Gamification_-_A_Service_Marketing_Perspective (дата обращения)
13. The Science Behind Foldit [игра по расшифровке структуры белка]. URL: <http://fold.it/portal/info/science> (дата обращения 14.05.2018).