

УДК: 1

ФЕНОМЕН ИГРОИЗАЦИИ В ОБЩЕСТВЕ РИСКА: СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АСПЕКТ

А.Д. Черникова, А.Д. Похилько

Рассматриваются негативные и позитивные стороны процесса игроизации и подвергаются анализу возникающие в процессе игроизации риски. Анализируются оценки конструктивной и деструктивной роли игроизации по отношению к современным социальным реальностям, те специфические риски, которые характерны для «игроизированного общества». Сильные и слабые стороны «геймификации» как бы уравновешивают друг друга. Риски игроизации оказываются во многом оправданными и неизбежными. Оправданность рисков относится к сфере образования, так как с помощью различных образовательных стратегий происходит освоение иных технологий конструирования социальной реальности. Для уменьшения рисков необходимо поддержание духовно-нравственной традиции и диалогическая этика как своеобразная педагогическая деонтология.

Ключевые слова: *игра, игроизация, социальная реальность, общество, риск, нравственные ценности, общество риска*

Литература

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. Игроизация 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. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.
11. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.
12. Huotari Kai & Namari 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).