DOI: 10.52173/2079-1100_2023_2_88

Полина Владимировна ТОЛСТОВА

[1] Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена
191186, Российская Федерация, Санкт-Петербург, наб. реки Мойки, д. 48.
Институт философии человека, Кафедра теории и истории культуры, аспирант
[2] Благотворительный фонд «Антон тут рядом»
197046, Российская Федерация, Санкт-Петербург, пл. Троицкая, д.1
Куратор проекта Autism Friendly
ORCID 0000-0002-8287-6406
E-mail: polinaculture@gmail.com

ГЕЙМИФИКАЦИЯ: ИММЕРСИВНОСТЬ И ВКЛЮЧЕННОСТЬ КАК ПЕРФОРМАТИВНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ КОММУНИКАЦИИ*

В статье рассматривается геймификация и применение игровых элементов и механик в неигровых контекстах. Данный аспект является феноменом, проникающим в различные сферы деятельности человека. Геймификация предлагает новые способы взаимодействия с пользователем, обогащает опыт и способствует повышению мотивации и участия. Однако, для достижения целей геймификации в эффективной коммуникации необходимо учитывать два ключевых аспекта: иммерсивность и включенность.

Иммерсивность, в контексте геймификации, описывает уровень погружения пользователя в игровое пространство или задачу. Это понятие связано с созданием атмосферы, которая захватывает внимание и вызывает эмоциональный отклик участника. Иммерсивные игровые элементы, такие как визуальные эффекты, аудио-дизайн и интерактивность, способны увеличить уровень вовлеченности и сосредоточенности наблюдателя или участника.
Включенность, в свою очередь, описывает активное участие пользователя в игровом процессе или решении задач. Чувство контроля, достижение прогресса и возможность влиять на исход взаимодействия или процесса геймификации повышают уровень мотивации и участия. Включенность обеспечивает перформативность коммуникации, где действия и решения пользователя имеют важное значение и могут привести к конкретным результатам.

В данном исследовании анализируются и обозначаются роли иммерсивности и включенности в контексте геймификации, как перформативных инструментов коммуникации. В статье рассматриваются различные аспекты и примеры применения геймификации с учетом этих двух фундаментальных элементов в области теории культуры, медиакоммуникаций, философии, теории искусства среди таких авторов как М. Сикарт, Т. Малаби, Г. Дженкинс, Л. Манович, И.В. Волкова, А.В. Венкова, Э. Гуссерль, М. Хайдеггер, М. Мерло-Понти, Ж.-П. Сартр, Й. Хёзинга, Г.Фраска, Т. Вермюлен, Р. Ван ден Аккер, Д. Л. Остин, Э. Гофман, Л. Дж. Батлер, К. К. Рисман, В. Тёрнер, Э. Фишер-Лихте. Пространственные среды формируют атмосферу интерактивности, вовлечения, динамики, что может говорить о перформативности коммуникации. Мультидисциплинарность свидетельствует о всепроникающем свойстве игрового паттерна вне игровых контекстов, что предлагает новые возможности для совершенствования коммуникационных стратегий и создания более вовлекающих и погружающих взаимодействий.

Ключевые слова: геймификация, иммерсия, включенность, игровые механики, перформативная коммуникация, перформативность, геймификация культуры, игровое взаимодействие, игровые элементы, игра, социальное явление.

* *Исследование выполнено за счет внутреннего гранта РГПУ им. А. И. Герцена (проект № 2ВГ).*

© Издательство «Эйдос», 2023. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2023. For Private Use Only.

DOI: 10.52173/2079-1100_2023_2_88

Полина Владимировна ТОЛСТОВА

| Геймификация: иммерсивность и включенность как перформативные инструменты коммуникации |

Геймификация, или применение игровых элементов и механик в неигровых контекстах – феномен, который проникает в различные сферы деятельности человека. Геймификация предлагает новые способы взаимодействия с пользователем, обогащает опыт и способствует повышению мотивации и участия. Однако, чтобы геймификация достигла цели – эффективной коммуникации, – необходимо учесть два ключевых аспекта: иммерсивность и включенность.

Иммерсивность, в контексте геймификации, описывает уровень погружения пользователя в игровое пространство или задачу. Это понятие связано с созданием атмосферы, которая захватывает внимание и вызывает эмоциональный отклик участника. Иммерсивные игровые элементы, такие как визуальные эффекты, аудио-дизайн и интерактивность, способны увеличить уровень вовлеченности и сосредоточенности наблюдателя или участника.

Включенность, в свою очередь, описывает активное участие пользователя в игровом процессе или решении задач. Чувство контроля, достижение прогресса и возможность влиять на исход взаимодействия или процесса геймификации повышают уровень мотивации и участия. Включенность обеспечивает перформативность коммуникации, где действия и решения пользователя имеют важное значение и могут привести к конкретным результатам. Это помогает создать более глубокое взаимодействие между пользователями и целевой системой.

Цель данной научной статьи заключается в исследовании и анализе роли иммерсивности и включенности в контексте геймификации, как перформативных инструментов коммуникации. В исследовании рассматриваются различные аспекты и примеры применения геймификации с учетом этих двух фундаментальных элементов. Исследование иммерсивности и включенности в аспекте геймификации предлагает новые возможности для совершенствования коммуникационных стратегий и создания более вовлекающих и погружающих взаимодействий с пользователями.

В области изучения геймификации активно работает множество исследователей и ученых. Изучение геймификации в контексте культуры объединяет несколько дисциплин, включая культурологию, медиаисследования и игровые исследования. Культурологи и исследователи, которые изучают геймификацию в контексте культуры:

1) Рассматривают влияние и взаимодействие игр и геймификации на культурные практики и общественные динамики. Т. Малаби (Thomas Malaby) автор книги “Making Virtual Worlds: Linden Lab and Second Life”[1] на примере виртуального мира Second Life описывает создание и настройку виртуального пространства, разнообразие пользовательского контета, социальные взаимодействия и экономику виртуального мира. Один из важных проанализированных аспектов – виртуальные персонажи (аватары).

2) М. Сикарт (Miguel Sicart) в книге “The Ethics of Computer Games”[2] автор исследует этические и культурные аспекты геймифика-

[1] Malaby, T. M. (2009). Making Virtual Worlds: Linden Lab and Second Life. Cornell University Press. – P. 163.
[2] Sicart, M. (2016). The Ethics of Computer Games. The MIT Press. DOI: 10.7551/mitpress/9780262034265.001.0001

© Издательство «Эйдос», 2023. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2023. For Private Use Only.

ции, включая вопросы справедливости, неравенства и ценностей, связанных с игровыми элементами. В исследовании “Play Matters”[3] Сикарт рассматривает игру через призму культуры, а также важность игры для развития личности и эмоционального благополучия.

3) В контексте постиндустриальной культуры и современных медиатехнологий геймификацию рассматривает Патрик Кроган (Patrick Crogan)[4]. Он изучает геймификацию и игровую культуру через социальные, политические и экономические аспекты.

4) В контексте коммуникации и формировании индентичности культуролог Г. Дженкинс (Henry Jenkins) изучает влияние новых медиа на культуру и общество. Автор исследует практики, связанные с играми и геймификацией. Нарративный термин «трансмедиа» был введен Генри Дженкинсом в 2003 году в статье, опубликованной в журнале Technology Review, в которой он предположил, что «мы вступили в новую эру конвергенции средств, которая делает неизбежным протекание содержания через разные каналы». Согласно Дженкинсу, трансмедийные нарративы – это «истории, рассказанные комбинацией средств (combination of means)»[5].

5) В области цифровой культуры исследователь Л. Манович (Lev Manovich) определяет влияния игровых элементов и дизайна на социокультурный контекст и визуальные искусства. Он исследует различные аспекты геймификации, включая визуальные эффекты, интерфейсы и вовлечение пользователей. В статье “Software Takes Command”[6] Л. Манович исследует, как программы, алгоритмы и интерфейсы стали основными компонентами коммуникации, производства и восприятия информации. Он обращает внимание на то, что программное обеспечение не только выполняет инструментальные функции, но также оказывает влияние на восприятие мира и формирует культурные представления.

6) И. В. Волкова в научной работе «Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций» пишет, что «игра как модель коммуникации имеет уникальные свойства, содействующие активизации гражданской позиции человека, пробуждению его осознанности и ответственности, гармонизации социальных отношений и противостоянию манипуляциям»[7].

Работы в области медиакоммуникаций, культурологии и антропологии помогают расширить понимание роли игр и геймификации в культурных практиках, социальных динамиках и взаимодействии. Уровень активного участия пользователя, зрителя или наблюдателя в игровом процессе вне игровых практик определяет «включенность». Данная категория геймификации описывает чувство контроля, достижения прогресса и возможность влиять на исход коммуникации. Включенность способствует более глубокому взаимодействию между адресантом, сообщением и адресатом. В то время как «иммерсия» понимается А. В. Венковой как «телес-

[3] Sicart, M. (2014). Play Matters. The MIT Press. DOI: 10.7551/mitpress/9780262027922.001.0001

[4] Crogan, P. (2015). Play (for) time. In Playful Identities. Amsterdam University Press. – P. 20.

[5] Pérez-Manzano, A., & Almela-Baeza, J. (2018). Gamification and Transmedia for Scientific Promotion and for Encouraging Scientific Careers in Adolescents. Comunicar. Media Education Research Journal. – №. 55. – Volume XXVI. DOI: 10.3916/C55-2018-06

[6] Manovich, L. (2013). Software Takes Command. London, Continuum. – P. 376.

[7] Волкова, И. И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций: дис. д-ра филол. наук: 10.01.10 / И. И. Волкова. – М., 2015. – 432 с.

© Издательство «Эйдос», 2023. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2023. For Private Use Only.

но-аффективное погружение в среду (окружение объекта или действующего лица, с которым происходит действие)»[8]. В феноменологической философии эти концепции отражены Э. Гуссерлем, М. Хайдеггером, М. Мерло-Понти. В работе «Логические исследования»[9] Э. Гуссерль исследует эту концепцию через феноменологию сознания. Он рассматривает включенность и иммерсивность как методы, позволяющие получить доступ к чистым явлениям и понять их сущность. «Включенность» (Einklammerung) относится к акту «приостановки» или «закрепления» предположений или предвзятых установок, чтобы исследовать явления в их чистоте и сущности. Это означает, что мы должны временно отложить или «приостановить» предвзятые суждения, чтобы исследовать объекты или явления такими, какими они непосредственно предстают в сознании. «Иммерсивность» (Einfühlung) в феноменологии связана с эмпатическим пониманием и восприятием другого сознания. Это позволяет нам «вживаться» или «сопереживать» внутреннему миру других субъектов и понимать их опыт. Иммерсивность позволяет отойти от чисто объективного анализа и рассмотреть субъективные аспекты сознания и опыта.

Понятие «включенности» сопоставимо с “In-der-Welt-sein” и «иммерсивности» с “Eintauchen” в трактате «Бытие и время»[10] М. Хайдеггера. “In-der-Welt-sein” относится к основному состоянию человеческого существования, как вовлеченного актора в отношении к другим людям, предметам и событиям мира, опыт человека формируется через это включенное существование. “Eintauchen” описывает процесс полного погружения в мир и его явления.

В труде «Феноменология восприятия»[11] М. Мерло-Понти исследует роль восприятия и тела в понимании мира. Включенность (incarnation) в философии Мерло-Понти относится к идее того, что существование неразрывно связано с миром через телесность. Мир становится частью опыта и осмысления через это включенное существование. Иммерсивность (immersivité) в работе Мерло-Понти относится к идее того, что восприятие и опыт мира являются более глубокими, тело становится основой для восприятия мира. Он подчеркивает, что восприятие не ограничивается простым получением сенсорной информации, но включает в себя активное участие тела.

Феноменологический подход подчеркивает важность активного участия субъекта в процессе восприятия и погружения в опыт. Включенность в феноменологическом смысле означает, что субъект не наблюдает или воспринимает мир, но активно участвует в нем, сопереживает и взаимодействует с окружающей средой. Иммерсивность же описывает погружение субъекта в опыт, где восприятие и действие становятся единым целым.

В экзистенциальной философии категории иммерсии и включенности имеют предпосылки у Ж.-П. Сартра в «Бытие и ничто»[12]. В контексте сартровской философии, идея включенности может быть связана с понятием «бы-

[8] Венкова, А.В. Феномен иммерсивности. Мультисенсорный поворот в культуре: монография / А.В. Венкова. – СПб.: Астерион, 2021. – 336 с.

[9] Husserl, E. (1975). Logische Untersuchungen. Bd. 1: Prolegomena zur reinen Logik. Springer. (Husserliana: Edmund Husserl Gesammelte Werke. Bd. 18.

[10] Хайдеггер, М. Бытие и время / М. Хайдеггер; пер. В. В. Бибихина. – М., 1997.

[11] Merlo-Ponti, M. (1999). Phenomenology of Perception. St. Petersburg: Uventa, Science. – 569 p.

[12] Сартр, Ж.-П. Бытие и ничто. Опыт феноменологической онтологии / Ж.-П. Сартр. – М.: АСТ; Астрель, 2012. – 925 с.

© Издательство «Эйдос», 2023. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2023. For Private Use Only.

тие-в-мире» или «бытие-для-себя». Сартр утверждает, что человек всегда существует в мире и взаимодействует с ним через сознание и свободу выбора. Он отмечает, что существование неразрывно связано с окружающим миром и действия и выборы имеют последствия для этого мира.

Паттерн игры, предшествующей геймификации, показан в работе Й. Хёзинга “Homo Ludens”, в которой игра рассматривается как самостоятельный аспект культуры. Путь к преобразованию культуры, предложенный Й. Хёйзинга, состоит в распространении нового общественного духа. Он призывает восстановить в коллективном культурном сознании значение первоначальной игры, так как не всякая игра способна стать созидательным фактором для культуры. Истинная культура требует «благородной игры». Игра и красота тесно и многогранно связаны друг с другом. Согласно автору игра выступает:

1. Как вид деятельности;
2. Как форма происхождения культуры;
3. Как обязательный элемент всякой культурной активности;
4. Как движущая сила развития культуры[13].

Людология (от лат. Ludus – игра), как написал в 1999 году автор термина Гонсало Фраска, – пока еще не существующая дисциплина, изучающая игры и игровую активность[14]. Исследователи данного направления говорят о новом языке в Game Studies и дихотомии людического и нарративного подходов. Главная идея, выдвигаемая людологами, заключается в том, что нарратив не является определяющим аспектом видеоигр и одним из ярких примеров является «Тетрис». Включенность и иммерсивность цифровых сред, в том числе видеоигр, наиболее ярко представлены благодаря использованию технологий: виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR), видео 360, иммерсивные стимуляторы и тренажёры. В «Заметках о метамодернизме»[15] Т. Вермюлен и Р. ван ден Аккер говорят о «погружении» в широком смысле через «иммерсию». А. В. Венкова в статье «Политики идентификации в искусстве метамодернизма» отмечает, что «погружение в иммерсивные среды сродни ностальгии по бескрайнему и запредельному, столь характерной для искусства романтизма. Тоска по неизвестному, утраченному или еще не обретенному лежит в самом сердце метамодернистской поэтики с ее сентиментализмом, наивностью и футуристическим ретроспективизмом»[16].

Рассмотрев различные формы теоретических аспектов категорий геймификации, таких как «включение» и «иммерсия», необходимо обратить внимание на их коммуникативную функцию и форму взаимодействия. Пространственные среды формируют атмосферу интерактивности, вовлечения, динамики, что может

[13] Хёйзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга; сост., предисл. и перевод Д. В. Сильвестрова; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

[14] Frasca, G. (2014). Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place. DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. – Volume. Retrieved from http://dlgra.org/dlgltallbrary/publl-catlons/ludologlsts-love-storles-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/.

[15] Верлюмен, Т. & ван ден Аккер, Р. (2015). Заметки о метамодернизме / Т. Верлюмен, Р. ван ден Аккер // Metamodern. – URL: http://metamodernizm.ru/notes-on-metamodernism. (Дата обращения: 02.06.2023).

[16] Венкова, А. В. Политики идентификации в искусстве метамодернизма // Вестн. Том. гос. ун-та. Культурология и искусствоведение. – 2018. – № 32. – С. 210. DOI: 10.17223/22220836/32/20

© Издательство «Эйдос», 2023. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2023. For Private Use Only.

говорить о перформативности коммуникации. Данный аспект в области речевых актов был изучен Д. Л. Остином (Austin, J. L) в статье “How to do things with words”[17], опубликованной в 1962 году. Исследование стало основой для развития принципиально нового подхода к пониманию языка и его роли в коммуникации. Остин предлагает пересмотреть традиционное понимание языка как средства передачи информации. Вместо этого, он предлагает рассмотреть язык как действие, способное влиять на окружающую реальность. Остин вводит понятие «речевого акта» и разделяет его три категории: локутивные, иллокутивные, перлокутивные.

Локутивные акты относятся к фактуальной стороне высказывания, то есть передаче информации. Иллокутивные акты относятся к намерению, которое выражается в высказывании, то есть к действиям, совершаемым при помощи языка (например, обещание, приказ и т.д.). Перлокутивные акты относятся к эффекту, который произносимое слово или высказывание может вызвать у слушателя. Перформативное высказывание не просто описывает какое-либо действие, оно само выполняет это действие. Например, когда говорящий произносит фразу «Я клянусь», он не описывает свое действие, а самим произнесением этой фразы совершает акт клятвы. Концепция автора заключается в том, что язык и коммуникация не ограничиваются простой передачей информации, а имеют силу влиять на окружающую реальность и выполнять действия.

Э. Гофман не рассматривает перформативность прямо, однако его идеи социальной драматургии могут быть соотнесены к данной идеей. В статье “The Presentation of Self in Everyday Life”[18] Гофман говорит, что социальные взаимодействия подобны драматическим представлениям, где люди играют роли и представляют себя перед другими. Он уделяет внимание способам, которыми люди управляют впечатлениями и создают «образы себя». Выполнение определенных действий и использование специфического языка и символов может рассматриваться как перформативные акты, которые создают и утверждают социальные роли и идентичности. Например, когда человек представляет себя в определенной роли, такой как роль родителя, ученика или специалиста, они могут выполнять перформативные действия, такие как использование определенного языка, мимики, жестов и поведения, чтобы подтвердить и воспроизвести эту роль перед другими людьми. Хотя Гофман не использует термин «перформативность» напрямую, его исследование описывает схожие процессы: акцентирование внимания на важности действий, языка и поведения в создании и поддержании социальных ролей и впечатлений, что находится в центре понятия перформативности.

Одним из интересных исследований перформативности коммуникации является статья “Performative Social Science”[19] Лауры Дж. Батлер и Кэйси К. Рисман (Butler, L J., & Riessman, C. K), посвященная применению перформативных подходов и методов в социальных науках. Перформативный подход подразумевает не только описание и объяснение социальных явлений, но и активное участие и вовлечение исследователей в социальные ситу-

[17] Austin, J. L. (1962). How to Do Things with Words. Oxford University Press.
DOI: 10.1093/acprof:oso/9780199691329.001.0001

[18] Goffman, E. (1959). The Presentation of Self in Everyday Life. Anchor Books. – 163 p.
DOI: 10.1145/1435417.1435436

[19] Butler, L. J., & Riessman, C. K. (Eds.). (2014). Performative Social Science. Routledge. – № 2. – Volume 9. – P. 140.

© Издательство «Эйдос», 2023. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2023. For Private Use Only.

ации и процессы. Подход в социальных науках включает использование исследовательского языка и действий, которые создают эффект и приводят к изменениям в социальной реальности (преодолению неравенства, решению социальных проблем и конфликтов).

Основная концепция статьи "The Anthropology of Performance"[20] В. Тёрнера, опубликованной в 1988 году, заключается в исследовании и анализе роли и значения выступлений и перформанса в социокультурном контексте. Исследование предлагает антропологическое понимание перформативности и ее значимости для понимания культуры и общества. Тёрнер анализирует различные формы выступлений, включая религиозные обряды, театральные представления, ритуалы и обычаи, исследуя, как они служат для передачи значений, идентичности и социальной организации. Автор выделяет несколько ключевых концепций, таких как ритуал, символизм, инверсия ролей и трансформация, и анализирует их в контексте культурных и социальных практик. Он также обращает внимание на взаимодействие актера и зрителя, процессы коммуникации и взаимодействия, которые возникают во время перформанса. Важным аспектом является подчеркивание роли перформанса в формировании и поддержании социального порядка и идентичности. Тёрнер анализирует, как перформансы могут укреплять общественные нормы и ценности, обеспечивать социальную интеграцию и создавать пространство для выражения и трансформации социальных отношений и ролей. Однако, анализируя материал в контексте современных понятий и исследований о геймификации, можно увидеть связь между некоторыми концепциями, предложенными Тёрнером, и геймификацией.

Во-первых, Тёрнер обращает внимание на ролевые инверсии и трансформации, которые часто происходят в перформансе. Эти аспекты перформативности важны для геймификации, поскольку геймифицированные задачи и активности часто предлагают участникам взаимодействовать с ролями, переключаться между ними или принимать новые идентичности.

Во-вторых, Тёрнер акцентирует внимание на процессах коммуникации и взаимодействия. Геймификация также включает элементы социальной коммуникации и взаимодействия, поскольку она предназначена для стимулирования и мотивации участников через соревнования, сотрудничество и обмен информацией.

В поле искусства исследовательница Э. Фишер-Лихте анализирует роль и значение перформативности в современном искусстве. Она предлагает новый эстетический подход к пониманию перформативного искусства, основанный на его трансформационной силе. В статье "The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics"[21] Э. Фишер-Лихте утверждает, что перформативное искусство имеет уникальную способность трансформировать как исполнителя, так и зрителя. Она обращает внимание на то, что в перформативном акте происходит не только представление или изображение, но и активное создание новых реальностей и смыслов. Автор исследует роль тела и физического присутствия в перформативном искусстве, а также влияние пространства, звука, света и других элементов на процесс трансформации. Она подчеркивает, что перформативное искусство является живым и динамичным процессом, ко-

[20] Turner, V. (1988). The Anthropology of Performance. PAJ Publications. – 185 p.

[21] Fischer-Lichte, E. (2008). The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics. – NY, Routledge. – 236 p.

© Издательство «Эйдос», 2023. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2023. For Private Use Only.

торый вовлекает зрителей и вызывает у них эмоциональные и когнитивные реакции. Фишер-Лихте также подчеркивает социальное и политическое измерение перформативного искусства, отмечая его потенциал для изменения общественного сознания и привлечения внимания к важным социальным вопросам. Оно призвано вызывать сенситивные и интеллектуальные реакции, активизировать воображение и переосмысление. В этом смысле, геймификация, как процесс внедрения игровых элементов и механик в негеймовые контексты, может также стремиться к трансформации опыта и воздействию на зрителей или участников. Хотя геймификация и перформативное искусство имеют различные акценты и контексты, оба подхода направлены на создание преобразующих и вовлекающих опытов для зрителей или участников. Фишер-Лихте подчеркивает, что перформативное искусство стремится к созданию иммерсивной атмосферы, в которой границы между сценой и зрителями смываются. Зрители становятся активными участниками произведения, погружаясь в него эмоционально, физически и интеллектуально. Иммерсия создает возможность для зрителей пережить новый опыт, открывает пространство для собственных интерпретаций и взаимодействия с произведением.

Таким образом, исследователи, изучающие геймификацию в контексте культуры, рассматривают влияние игр и геймификации на культурные практики и общественную динамику. Они анализируют различные стороны геймификации, включая этические, культурные, социальные и экономические аспекты. Они обращают внимание на вопросы справедливости, неравенства, ценностей и этики, связанные с игровыми элементами и геймификацией. Исследователи также изучают влияние геймификации на формирование индивидуальной и коллективной идентичности, а также на развитие личности и эмоционального благополучия. Анализируя визуальные эффекты, интерфейсы, вовлечение пользователей и другие аспекты геймификации, исследователи определяют их влияние на социокультурный контекст и визуальные искусства. Включенность относится к уровню активного участия пользователя и его способности влиять на исход коммуникации. Это позволяет создать более глубокое взаимодействие между участниками. Иммерсия связана с телесно-аффективным погружением в окружение или среду действия. Данные концепции имеют отражение в феноменологической философии Э. Гуссерля, М. Хайдеггера и М. Мерло-Понти. Геймификация может использовать виртуальные или дополненные реальности для создания погружающих и иммерсивных ситуаций.

Геймификация подчеркивает перформативность языка и его способность влиять на окружающую реальность через речевые акты, социальные роли, идентичности. Понимание перформативности коммуникации вносит значимый вклад в развитие области культурных исследований и открывает новые возможности для создания эффективных коммуникационных стратегий и социального преодоления проблем и конфликтов.

Список литературы

Malaby, T. M. (2009). Making Virtual Worlds: Linden Lab and Second Life. Cornell University Press. – P.163

Sicart, M. (2016). The Ethics of Computer Games. The MIT Press. DOI: 10.7551/mitpress/9780262034265.001.0001

Sicart, M. (2014). "Play Matters." The MIT Press. DOI: 10.7551/mitpress/9780262027922.001.0001

© Издательство «Эйдос», 2023. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2023. For Private Use Only.

Crogan, P. (2015). Play (for) time. In Playful Identities. Amsterdam University Press.

Pérez-Manzano, A., & Almela-Baeza, J. (2018). Gamification and transmedia for scientific promotion and for encouraging scientific careers in adolescents. Comunicar. Media Education Research Journal. – №. 55. – Volume XXVI. DOI: 10.3916/C55-2018-06

Manovich, L. (2013). Software Takes Command. London, Continuum.

Волкова, И. И. Игра как системообразующий феномен экранных коммуникаций: дис. д-ра филол. наук: 10.01.10 / И. И. Волкова. – М., 2015. – 432 с.

Венкова, А.В. Феномен иммерсивности. Мультисенсорный поворот в культуре: монография / А.В. Венкова. – СПб.: Астерион, 2021. – 336 с.

Husserl, E. (1975). Logische Untersuchungen. Bd. 1: Prolegomena zur reinen Logik. Springer. (Husserliana: Edmund Husserl Gesammelte Werke. Bd. 18.)

Хайдеггер, М. Бытие и время / М. Хайдеггер; пер. В.В. Бибихина. – М., 1997.

Merlo-Ponti, M. (1999). Phenomenology of Perception. St. Petersburg: Uventa, Science. – 569 p.

Сартр, Ж.-П. Бытие и ничто. Опыт феноменологической онтологии / Ж.-П. Сартр. – М.: АСТ; Астрель, 2012. – 925 с.

Хёйзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга ; сост., предисл. и перевод Д. В. Сильвестрова; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

Frasca, G. (2014). Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place. DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. – Volume. Retrieved from http://dlgra.org/dlgltal-llbrary/publl-catlons/ludologlsts-love-storles-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/.

Верлюмен, Т. & ван ден Аккер, Р. (2015). Заметки о метамодернизме / Т. Верлюмен, Р. ван ден Аккер // Metamodern. – URL: http://metamodernizm.ru/notes-on-metamodernism. (Дата обращения: 02.06.2023).

Венкова, А. В. Политики идентификации в искусстве метамодернизма // Вестн. Том. гос. ун-та. Культурология и искусствоведение. – 2018. – № 32. – С. 203-213. DOI: 10.17223/22220836/32/20

Austin, J. L. (1962). How to Do Things with Words. Oxford University Press. DOI: 10.1093/acprof:oso/9780199691329.001.0001

Goffman, E. (1959). The Presentation of Self in Everyday Life. Anchor Books. – 163 p. DOI: 10.1145/1435417.1435436

Butler, L. J., & Riessman, C. K. (Eds.). (2014). Performative Social Science. Routledge. – №2. – Volume 9.

Turner, V. (1988). The Anthropology of Performance. PAJ Publications. – 185 p.

Fischer-Lichte, E. (2008). The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics. – NY, Routledge. – 236 p.

© Издательство «Эйдос», 2023. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2023. For Private Use Only.

 DOI: 10.52173/2079-1100_2023_2_88

Polina V. TOLSTOVA

[1] Herzen State Pedagogical University of Russia
48, Moika Emb., Saint Petersburg, 191186 Russian Federation
Institute of Human Philosophy, Department of Theory and History of Culture, Postgraduate Student
[2] Charitable Foundation Anton tut ryadom
1, Troitskaya square, Saint Petersburg, 1197046 Russian Federation
Curator of the project Autism Friendly
ORCID 0000-0002-8287-6406
E-mail: polinaculture@gmail.com

GAMIFICATION: IMMERSION AND INCLUSION AS PERFORMATIVE TOOLS OF COMMUNICATION *

The article examines gamification and the application of game elements and mechanics in non-game contexts. This aspect represents a phenomenon that permeates various spheres of human activity. Gamification offers new ways to interact with users, enriches their experience, and contributes to increased motivation and participation. However, to achieve the goals of gamification in effective communication, two key aspects need to be considered: immersion and engagement.

Immersion, in the context of gamification, describes the level of user immersion in the game space or task. This concept is associated with creating an atmosphere that captures the participant's attention and elicits an emotional response. Immersive game elements such as visual effects, audio design, and interactivity can enhance the level of engagement and concentration of observers or participants.

Engagement, on the other hand, describes the active participation of users in the game process or task resolution. The sense of control, progress achievement, and the ability to influence the outcome of interaction or gamification processes enhance motivation and participation. Engagement ensures the performativity of communication, where user actions and decisions are significant and can lead to specific results.

This study analyzes and delineates the roles of immersion and engagement in the context of gamification as performative communication tools. The article explores various aspects and examples of gamification application, considering these two fundamental elements in the fields of cultural theory, media communications, philosophy, and art theory. Authors such as M. Sicart, T. Malaby, H. Jenkins, L. Manovich, I. V. Volkova, A. V. Venkova, E. Husserl, M. Heidegger, M. Merleau-Ponty, J.-P. Sartre, J. Huizinga, G. Frasca, T. Vermeulen, R. van den Akker, D. L. Austin, E. Goffman, L. J. Butler, C. K. Risman, V. Turner, and E. Fisher-Lichte contribute to the discussion. Spatial environments shape an atmosphere of interactivity, involvement, and dynamics, which can be indicative of the performativity of communication. The multidisciplinary approach demonstrates the pervasive nature of the game pattern beyond gaming contexts, offering new possibilities for improving communication strategies and creating more engaging and immersive interactions.

Key words: gamification, immersion, engagement, game mechanics, performative communication, performativity, gamification of culture, game interaction, game elements, game.

** The research was supported by an internal grant of the Herzen State Pedagogical University of Russia (project No. 2VG).*

© Издательство «Эйдос», 2023. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2023. For Private Use Only.

References

Malaby, T. M. (2009). Making Virtual Worlds: Linden Lab and Second Life. Cornell University Press.

Sicart, M. (2016). The Ethics of Computer Games. The MIT Press. DOI: 10.7551/mitpress/9780262034265.001.0001

Sicart, M. (2014). "Play Matters." The MIT Press. DOI: 10.7551/mitpress/9780262027922.001.0001

Crogan, P. (2015). Play (for) time. In Playful Identities. Amsterdam University Press.

Pérez-Manzano, A., & Almela-Baeza, J. (2018). Gamification and transmedia for scientific promotion and for encouraging scientific careers in adolescents. Comunicar. Media Education Research Journal. №. 55. Volume XXVI. DOI: 10.3916/C55-2018-06

Manovich, L. (2013). Software Takes Command. London, Continuum.

Volkova, I. I. (2015). *Igra kak sistemoobrazuushiy phenomen ekrannih kommunikaziy* [Game as a System-Forming Phenomenon of Screen Communications]. Moscow. 432. (In Russian)

Venkova, A.V. (2021). *Fenomen immersivnosti. Myltisensorniy povorot v kulture: monografia* [The Phenomenon of Immersiveness: Multisensory Shift in Culture: A Monograph]. Asterion. 336. (In Russian)

Husserl, E. (1975). Logische Untersuchungen. Bd. 1: Prolegomena zur reinen Logik. Springer. (Husserliana: Edmund Husserl Gesammelte Werke. Bd. 18.)

Heidegger, M. (1997). *Bitie i vremya* [Being and Time. Translation by V.V. Bibikhin]. Moscow. (In Russian)

Merlo-Ponti, M. (1999). Phenomenology of Perception. St. Petersburg: Uventa, Science. 569.

Sartre, J.-P. (2012). *Bitie i nichto. Opit phemenologicheskoy ontologii* [Being and Nothingness: An Essay on Phenomenological Ontology]. Moscow. AST; Astrel. 925. (In Russian)

Huizinga, J. (2011). *Homo ludens. Chelovek igraushiy* [Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture] D. V. Silvestrova, Trans., D. E. Kharitonovich, Ed. St. Petersburg: Ivan Limbakh Publishing. 416. (In Russian)

Frasca, G. (2014). Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place. DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. Volume. URL: http://dlgra.org/dlgltal-llbrary/publl-catlons/ludologlsts-love-storles-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/ (Accessed June 2, 2023).

Vermeulen, T., & van den Akker, R. (2015). *Zametki o metamodernizme* [Notes on Metamodernism]. Metamodern. Retrieved from http://metamodernizm.ru/notes-on-metamodernism (Accessed: June 2, 2023). (In Russian)

Venkova, A. (2018) *Politiki identifikazii v iskusstve metamodernizma* [Identification Politics of Metamodern Art]. Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye (Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History). 2018, no. 32, 203–213. DOI: 10.17223/22220836/32/20 (in Russian)

Austin, J. L. (1962). How to Do Things with Words. Oxford University Press. DOI: 10.1093/acprof:oso/9780199691329.001.0001

Goffman, E. (1959). The Presentation of Self in Everyday Life. Anchor Books. 163. DOI: 10.1145/1435417.1435436

Butler, L. J., & Riessman, C. K. (Eds.). (2014). Performative Social Science. Routledge. – № 2. – Volume 9.

Turner, V. (1988). The Anthropology of Performance. PAJ Publications. 185.

Fischer-Lichte, E. (2008). The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics. – NY, Routledge. 236.

© Издательство «Эйдос», 2023. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2023. For Private Use Only.