

Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2021. Т. 27, № 1. С. 24-31. ISSN 2073-1426  
Vestnik of Kostroma State University, 2021, vol. 27, № 1, pp. 24-31. ISSN 2073-1426  
Научная статья  
УДК 159.9:004  
<https://doi.org/10.34216/2073-1426-2021-27-1-24-31>

## СБЛИЖЕНИЕ ИГРЫ И ТРУДОВОГО ПОВЕДЕНИЯ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА

**Патраков Эдуард Викторович**, кандидат педагогических наук, Уральский федеральный университет, Екатеринбург, Россия, e.v.patrakov@urfu.ru, <https://orcid.org/0000-0001-7564-9136>

**Аннотация.** Статья посвящена теоретическому изучению процесса сближения, объединения двух видов деятельности – игры и труда – в условиях информационного общества. Предложена авторская классификация этапов исследования игры как философско-психологического и социального феномена. Выделено три этапа в развитии исследований игры, начиная от исследований И. Канта и Ф. Шиллера до современных авторов. На основе анализа исследований показано, что трудовые функции все более наполняются игровыми методами, и наоборот, игра частично обретает характеристики трудового поведения. Также показана трансформация основных функций игры в условиях информационного общества, то есть информационная среда выступает как фактор изменений. Результаты исследования могут быть востребованы при изучении цифровых сред, в теоретических и эмпирических исследованиях, для объяснения трансформации трудового поведения субъекта, а также в практике различных тренингов в сфере управления человеческими ресурсами.

**Ключевые слова:** информационное общество, интерференция в психологии, интерференция цифровой и доцифровой сред, трудовое поведение, сближение игры и труда

**Благодарности.** Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 19-29-14067 мк

**Для цитирования:** Патраков Э.В. Сближение игры и трудового поведения в условиях цифровизации общества // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2021. Т. 27, № 1. С. 24-31. <https://doi.org/10.34216/2073-1426-2021-27-1-24-31>

Research Article

## CONVERGENCE OF PLAYING AND WORKING BEHAVIOUR IN THE CONTEXT OF DIGITALIZATION OF SOCIETY

**Eduard V. Patrakov**, candidate of pedagogical sciences, Physics and Technology Institute of the Ural Federal University, Ekaterinburg, Russia, e.v.patrakov@urfu.ru, <https://orcid.org/0000-0001-7564-9136>

**Abstract.** The article is dedicated to the theoretical study of the process of convergence, integration of two types of activity – playing and working in the information society. The author's classification of the stages of research of playing as a philosophical, psychological and social phenomenon is proposed. There are three stages in the development of research of playing starting from the research of Immanuel Kant and Johann Christoph Friedrich Schiller to modern-day authors. Based on the analysis of modern authors' study, it is shown that functions of working are increasingly filled with playing methods, and vice versa playing partially acquires the characteristics of work behaviour. The transformation of the main functions of playing in the conditions of the information society is also shown; i.e., the information environment acts as a factor of change. The results of the study can be used in the study of digital environments, in theoretical and empirical studies, to explain the transformation of work behaviour of a subject, as well as in the practice of various pieces of training in the field of human resource management.

**Keywords:** information society, interference in psychology, interference of digital and pre-digital environments, labour behaviour, convergence of playing and working

**Acknowledgments:** The reported study was funded by RFBR, project number 19-29-14067 мк

**For citation:** Patrakov E.V. Convergence of playing and working behaviour in the context of digitalization of society. Vestnik of Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics, 2021, vol. 27, № 1, pp. 24-31 (In Russ.). <https://doi.org/10.34216/2073-1426-2021-27-1-24-31>

## Введение

В нескольких предшествующих работах нами был раскрыт процесс объединения, слияния цифровой и доцифровой сред; было предложена авторская трактовка этапов развития цифрового общества, даны определения смежных понятий: информационная среда, информационно-цифровая среда, иммерсивная виртуальная реальность и другие – в русле экопсихологического подхода к субъект-средовому взаимодействию [Панов, Патраков; Patrakov, Panov]. Данная статья развивает заявленную тему, рассматривая два феномена деятельности: игру и труд, процесс их сближения, а также предпринята попытка психологической рефлексии данного процесса (вне исследования спорта).

Современная профессиональная деятельность практически любого специалиста, сталкивающегося с работой в информационных цифровых средах (а таких профессий сегодня абсолютное большинство), востребует его мультидисциплинарные компетенции; причем эта мультидисциплинарность, по нашему мнению, хорошо может быть объяснена областью интерференции, слияния доцифровой и информационной цифровой сред, то есть необходимостью следующих аспектов:

- во-первых, формирования принципиально *новых* знаний, трудовых умений, навыков, которые позволят специалистам успешно выполнять свои функции в *новой* среде (например, секретарь мог успешно выполнять документооборот вне цифровой среды, а для ведения этой же, по сути, работы в цифровой среде, например в специальной программе, требуются другие навыки);

- во-вторых, *трансформации* навыков, полученных в доцифровой среде, в цифровые (например, психологическое консультирование online и offline также различаются).

Современная среда жизнедеятельности, которую психологи и экономисты называют вследствие цифровизации инновационной, все более меняет и саму суть труда, зачастую объединяя жизнедеятельность, труд и игру, учебу (здесь в качестве курьеза можно привести примеры, когда у студентов на страничке в социальной сети отражены в одном потоке все их потребности или дела: статус «в активном поиске» с описанием идеала, одновременно он ищет подработку в вечернее время и сбывает какой-то игровой софт).

В условиях обозначенной цифровизации жизнедеятельности встает вопрос о своеобразном движении навстречу гуманитарного и технического знания, делового и игрового поведения. В целом переход к новому обществу, которое принято называть «постиндустриальным», базирующемся на экономике знаний, глобализации труда, информатизации жизнедеятельности привел к трансформации моделей занятости. По мнению ряда авторов [Могилевская; Чурин], эта трансформация заключается в следующем:

- *автономизация* труда (то есть работники выполняют многие виды деятельности самостоятельно, ориентируясь лишь на общие стандарты корпоративной культуры, правила и нормы совместной трудовой деятельности и т. д.);

- *дестандартизация* труда, то есть переход от стандартов деятельности к преимущественной оценке результата;

- *виртуализация* трудовых отношений: формально и внешне информационная среда облегчает многие виды деятельности, сводя их к манипулированию джойстиком или программой;

- *снижение* доли *физического* труда (за счет автоматизации) и повышения роли услуг;

- *сближении* *игры и труда*, характерное для всех перечисленных выше трансформаций.

Отдельно можно привести высказывание О.С. Дейнеки о дисбалансе реального и виртуального секторов экономики [Дейнека: 42], что, по нашему мнению, ведет к избыточной профессиональной мобильности, «накапливанию» работниками различных цифровых компетенций «впрок», которые могут пригодиться лишь потенциально, а многообразие игровых методов обучения, в том числе и для взрослых, лишь облегчает процедуру обучения. Цифровая модернизация рынка труда провоцирует и даже подстегивает стирание привычных форм занятости и формирует потребность пересмотра традиционной схемы организации труда и, соответственно, трудового поведения [Гретченко, 2017].

Современное цифровое общество сближает игру и трудовую деятельность, также объединяя их в своеобразную область интерференции (наслоения) игры и труда, хотя такое понятие (интерференция) и не звучит в научных исследованиях именно в этой сфере. Таким образом, порождается новая область исследований на стыке психологии труда, социальной и экономической психологии, психологии творчества, а также философских и психологических исследований игры. Образно выражаясь, «человек играющий» (Й. Хейзинга) становится еще и одновременно человеком работающим или, точнее, пытающимся из игры сделать источник дохода, обучаться, а также наслаждаться.

**Анализ исследований игры.** Теме игры посвящено большое количество психологических исследований, сфокусированных на различных игровых методах тренинга, методах компьютеризованного игрового обучения [Максимов, Иванов; Помелов, Бредихин]. Но само «срастание» игры и труда еще не так активно исследуется психологами, хотя, по-нашему мнению, это очень перспективная область исследований, прежде всего, в ключе одного из важных вопросов психологии в условиях цифровизации, а именно: как трансформируется субъект труда и, шире, что сохраняется в человеке непосредственно «человеческое» в условиях, когда внешние (цифровые) ресурсы могут даже частично замещать психические процессы, например память.

Следует отметить, что Всемирной организацией здравоохранения игровая зависимость (gaming disorder) включена в Международную классификацию болезней 11-го пересмотра. В документе сообщается, что человек признается зависимым от игр, если они оказываются важнее всех остальных жизненных интересов [Международная классификация болезней 11 пересмотра, 2020]. Однако, по нашему мнению, потенциал исследования игры в контексте виртуальных сред намного шире, особенно если посмотреть на игру с философско-психологического и, в частности, социально-психологического ракурса, то есть социального взаимодействия. Поэтому мы уходим от исследования игровой зависимости.

**Развитие игры как социокультурного феномена.** Попытаемся классифицировать трансформацию феномена игры с точки зрения «врастания» игры в цифровую среду и объединения с трудом (то есть «серьезным делом»).

К *первому этапу* мы можем отнести понимание игры как свободного и эстетического, даже особого гедонистического состояния. Начало систематической разработки общей теории игры связано с работами И. Канта [Кант] и Ф. Шиллера [Шиллер], отчасти Г. Спенсера. В исследованиях Канта феномен игры проработан в нескольких аспектах. Это «игра воображения и рассудка» [Кант: 219], «душевных сил» [Кант: 330], «ощущений» [Кант: 228], «познавательных способностей» [Кант: 406]. Но при всей разноплановости осмысления игры в целом Канту присуще ее понимание как особого свободного состояния. Кант, в частности, пишет о том, что воображение – это состояние свободной игры познавательных способностей [Кант: 391].

Также у Канта и Шиллера игра ценна сама по себе – как вид деятельности, говоря современным психологическим языком. Кант пишет, что чистота красок и звуков или их многообразие и различные способности красоте, эстетике. В какой-то мере такому пониманию игры способствовала и общая культура того времени (XVIII век, особенно вторая половина). Например, мы можем прислушаться к музыкальным произведениям Гайдна (соната № 37 ре мажор), Людвига ван Бетховена (рондо-каприччио «Ярость из-за утерянного гроша»), Иоганна Штрауса (полька «Трик-трак») и услышать в них отзвуки радостного, непосредственного, практически детского наслаждения игрой. В какой-то мере такое ощущение игры может восприниматься как инфантильное.

Само суждение у Канта всегда является только эстетическим, так как, «не имея основанием определенного понятия об объекте, оно представляет лишь субъективную игру самих душевных сил (воображения и разума) через их контраст...» [Кант: 231]. К этому пониманию очень близки и взгляды Г. Спенсера; как отмечает И.Е. Берлянд, в своей философии он использует принцип бесцельной

целесообразности Канта и понимание искусства как игры – скорее от Шиллера [Берлянд, 1992].

В целом же Шиллер, отталкиваясь от работ Канта, глубоко проработал феномен игры. Игра – одно из центральных понятий философии Шиллера. Под игрой, отчасти следуя Канту, он понимает раскрытие всех сил человека, его сущности. Человек в игре творит «эстетическую реальность» и творит самого себя. Переводя философские рассуждения того времени на психологический язык современности, мы можем назвать это самосозиданием, саморазвитием, отчасти самопознанием, что детально проработано Л.С. Выготским и Д.Б. Элькониным и последователями выдающихся ученых.

Таким образом, прослеживая нить понимания игры как состояния естественности, свободы, эстетического удовольствия и творения самого себя, мы можем сказать, что она начинается от воззрений Канта и Шиллера: «Силы познания, которые возбуждаются к действию этим представлением, находятся при этом в состоянии свободной игры, так как никакое определенное понятие не ограничивает их каким-либо особым правилом познания» [Кант: 301].

Итак, первый этап – понимание игры как свободного и эстетического, даже особого гедонистического состояния, самопознание, на первом этапе в целом – понятие игры противопоставлено понятию дела.

*Второй этап* мы связываем с исследованием игры как формирования культуры – прежде всего, в онтологическом аспекте.

В начале XX века в активной дискуссии находились две концепции игры. Рассмотрим первую из них, объясняющую игру преимущественно с биологических позиций, как «упражнение природных наклонностей». К. Гроос, немецкий философ, эстетик и психолог, противопоставляет игру работе или серьезной деятельности – эта тенденция продлится вплоть до начала цифровой «эры». Как отмечает С.С. Белова, анализируя различия игры и серьезной деятельности, К. Гроос отмечает чувство свободы, которое отличает игру [Белова, 2004].

В этом он близок взглядам на игру Штейн-тала, Шаллера, Лацаруса, Спенсера – авторов, так или иначе обращающихся к биологическому смыслу игры. Но Гроос выдвигает свою теорию игры – теорию упражнения. Вклад философский взглядов К. Грооса заключается, прежде всего, в том, что он досконально рассмотрел игру как *непреднамеренное* самообучение (функциональное упражнение), особенно необходимое для человека в раннем возрасте. Позднее психологами (начиная с Л.С. Выготского) было детально проведено исследование этой функции игры, выделены этапы ее развития в процессе онтогенеза.

Как отмечают Д.Б. Эльконин и, позднее, И.Е. Берлянд, позиции К. Грооса относительно игры подверг ритике Ф. Бойтендайка [Берлянд;

Эльконин]. Основное возражение Бойтендайк состоит в предположении, что инстинктивная деятельность не нуждается в управлении: инстинкты и обслуживающие их соответствующие механизмы созревают независимо от упражнения.

Игра для Бейтендайк – это проявление общих влечений: влечение к освобождению, к слиянию, к повторению. Бойтендайк вводит две категории: «влечение к игре» (на языке современной психологии мы бы могли назвать это биологической/физиологической потребностью в игре) и категорию предмета игры. Однако Бейтендейк уходит от проблем природы игры – она оказывается сведенной к природе влечений, динамики и т. п., объясненной из них. Пожалуй, это связано с тем, что игра рассматривается в контексте биологического смысла – как феномен приспособления – или в контексте проявления биологической же природы организма – влечений, динамики и т. д.

Биологические подходы к игре объясняют игру с точки зрения ее обусловленности или цели «биологического смысла», то есть отвечают на вопрос, зачем и почему есть игра. Между тем основу философского осмысления игры составляет вопрос – что есть игра? Психологическое содержание, по нашему мнению, вбирает все эти смыслы.

Особый взгляд на игру свойственен выдающемуся нидерландскому историку культуры Й. Хейзинге [Хейзинга, 1992]. Он выдвигает концепцию игрового генезиса культуры, анализируя ее в противопоставлении с серьезностью и обыденностью. Хейзинга также показывает, что именно в отношении игры к этим явлениям и выявляется ее смысл для культуры.

По мнению Хейзинги, если проанализировать человеческую деятельность «до самых пределов нашего сознания», она покажется не более чем игрой. Поэтому он считает, что игра – не биологическая функция человека, а феномен культуры.

Понятие культуры, по мнению Хейзинги, сопряжено с человеческим сообществом: игра предшествует культуре в развитии человеческого обществ. Хейзинга предполагает альтернативную модель социального развития, в которой игровые формы мечтательности, иронии и способности вообразить «как будто» интерпретируются с точки зрения поощрения человеческого изменения и развития. В дополнение к спорту и досугу игровые формы анализировались в качестве основы судебных процессов (обвинение и защита), философии (искусство риторики и софистики и войны – «потешные сражения») и военные игры).

Работа Й. Хейзинги также ставит игру в дихотомию труду и «серьезному делу». В концепции Хейзинги игра сопоставляется с ритуалом, культом, карнавалом, праздником, даже философским дискурсом, и во всех случаях автор находит сходство. Игра – это свободная деятельность. Она не диктуется необходимостью. Это выход за рамки повседне-

ной жизни, «перерыв повседневности». Игра носит незаинтересованный, неутилитарный характер.

Но в любом случае игра – прежде всего свободная деятельность. Она не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Культура возникает в форме игры. Вот исходная предпосылка концепции игрового генезиса культуры. Культура первоначально разыгрывается, проигрывается в игре и затем становится собственно культурой.

Игра у Хейзинги – также необходимый способ социальной жизни, то, что поддерживает духовную культуру эпохи. Хейзинга отвергает популярные тогда психофизиологические представления о служебной функции игры по отношению к каким-либо биологическим целям.

Концепция игрового генезиса культуры, созданная Хейзингой, поддерживается в культурологии и феноменологом Э. Финком в работе «Основные феномены человеческого бытия». Э. Финк дает их типологию (пять феноменов – смерть, труд, господство, любовь, игра). Игра у Э. Финка столь же изначальна, то есть присуща человеку от рождения, сколь и остальные феномены; игра охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и определяет бытие человека, а также способ понимания бытия человеком. Игра – исключительная возможность человеческого бытия, играть может только человек. Однако эта позиция в значительной мере подвергается критике биологами, анализирующими формы поведения молодых животных.

Совершенно особое состояние сознания в игре отмечает М.М. Бахтин. Отечественный философ высказывает предположение, что игра ничего не изображает, а лишь воображает [Бахтин]. Если у взрослых Бахтин отделяет эстетическую деятельность от игры посредством самосознания, то у детей он не выделяет четкого водораздела в связи с тем, что детское самосознание формируется.

Анализ игры как социокультурного явления предлагает, несколько в другом повороте, советский философ и социолог Ю.А. Левада. Он описывает игру как некоторый социокультурный тип действия [Левада, 2006], также являющийся антиподом трудовой деятельности. Впрочем, в конце XX века тема трансформации труда в условиях цифрового общества еще не звучала так активно.

Совершенно особо и уникально обстоит дело с пониманием игры Д.Б. Элькониним. Работы Эльконина в соответствии с предложенной нами классификацией мы можем рассматривать как своеобразный переход к новому этапу исследования игры. Согласно Д.Б. Эльконину, игра как нерегламентированная взрослыми деятельность становится способом преодоления разрыва между поколениями. В игре происходит усвоение общих смыслов и мотивов *деятельности* (у Д.Б. Эльконина мы впервые в истории исследований игры встречаем акцент на трансляции деятельности),

воспроизведение социальных отношений, религиозных представлений.

Д.Б. Эльконин выделяет следующие функции игры: социализирующую (социальным агентом здесь является группа сверстников), психотерапевтическую (детский фольклор), культуuroохранительную (обряды, ритуалы, жанры), прогностическую (ориентир на будущее).

Таким образом, для произвольного поведения, видимо, главным является именно *осмысление ситуации и своего к ней отношения*; смысловое поле, по Выготскому, не просто перенесенное вовнутрь поле норм, эталонов и т. п. По мнению Д.Б. Эльконина, в игре формируется произвольное поведение, она способствует социальному развитию, уточнению и обогащению знаний и умений.

Таким образом, на втором этапе дополняется и еще две функции исследования игры – сохранение и, фактически, зарождение культуры и воспитание навыка, прежде всего у детей. Переход к исследованию процесса слияния игры и труда (серьезного дела) методологически, по нашему мнению, восходит к исследованиям Д.Б. Эльконина.

Исследования игры после 90-х годов XX века мы относим к *третьему периоду*, обусловленному интенсивным развитием цифровизации.

Для осмысления трансформации игровой деятельности в условиях информационной среды, по нашему мнению, имеют значение все компоненты игровой деятельности, но мы бы особо обратили внимание на *содержание игры и формирование игрового замысла, способы решения игровых задач, самостоятельность в игре*.

Если в ситуации игры в реальности мы можем говорить о разнообразии игровых замыслов, самостоятельной постановке игровых задач ре-

бенком (или ребенком изрядного возраста), то в цифровой среде уже задано содержание игры, фактически сформирован игровой замысел (задан программой), а способы решения игровых задач в подавляющем большинстве лишь можно выбрать из заданных разработчиками игры.

Основными причинами трансформации исследований игры мы считаем следующие:

1) современный кризис труда, который выражается в его тотальной цифровизации, отмирании одних профессий и появлении других;

2) нарастание игровой системы мотивации, коммуникации и т. д., то есть активное включение игровых элементов в трудовую деятельность;

3) связь игры и труда в контексте креативности, когда труд и игра практически «сливаются», а их противопоставление утрачивает смысл. Труд в классическом понимании становится все менее значимым. То же отмечает и Г.И. Могилевская: «...право на существование обретает только тот труд, который приносит удовольствие, труд как игра, в то время как труд-напряжение вытесняется из сознания, превращается в скучный, необязательный придаток человеческой жизни» [Могилевская: 127].

Рассмотрим, как изменилась игра под влиянием цифровизации общества (табл. 1).

**Почему труд так активно использует игровые ресурсы?** Мы видим следующие причины:

Во-первых, психофизиологические: совмещение игры и труда снимает напряжение сил [Помелов, Бредихин, 2015], работник выполняет свои трудовые функции и в то же время отдыхает либо делает что-то в удовольствие.

Во-вторых, причины, которые мы бы назвали эмоциональными. То есть человек причащается до-

Таблица 1

Трансформация функций игры в условиях информационной среды

Функции игры	Доцифровая среда	Цифровая информационная среда
Удовольствие и наслаждение (Шиллер)	Ограниченность возможностей доцифровой среды, пространства, «естественность» ощущений	Потенциальная неограниченность возможностей, включая применение специальных технических средств, многократно усиливающих ощущения
Развитие наследственных форм поведения (Спенсер, Гросс)	Приобретение преимущественно общественно одобряемых норм поведения, «природосообразных»	Приобретение принципиально новых форм поведения, связанных с гипервозможностями цифровой (виртуальной) среды, возможность приобщения к новым культурам, субкультурам и т. д.
Познание мира (Бойтендейк)	Познание сфокусировано на реальном окружающем мире, существуют социально-педагогические механизмы контроля познаваемой реальности (например, контроль со стороны взрослых)	Познание не ограничено реальным миром, существенно затруднена дифференциация реальности познанного (эффект «фейков»)
Формирование культуры (Хейзинга)	Формирование культуры на основе реального пространственно-временного континуума и его ценностей	Формирование культуры на основе ценностей и механизмов виртуального взаимодействия, в условиях отсутствия пространственно-временного континуума
Воспроизведение себя в других ролях, расширение горизонтов возможностей, «вращание в культуру» (Выготский, Эльконин)	Роли преимущественно регламентированы социокультурной средой	«Другие роли» не регламентированы реальной средой, они могут быть многообразно богатыми

стигать результат в игре, а труд, всегда требующий затраты сил, начинает восприниматься как скучный, от рутинного труда человек старается уйти [Могилевская: 128]. Соответственно, игра позволяет разнообразить труд.

В-третьих, игра поглощает, увлекает, отчасти гедонистична, и это может давать прибыль бенефициарам цифровизации. Уже сейчас формируются целые сообщества профессиональных геймеров, то есть игры для них являются источником доходов.

В-четвертых, труд все более насыщается символическими, виртуальными элементами, а смена времени труда и времени досуга осуществляется произвольно, что приближает процесс труда к игре. Вспомним Бахтина: «Игра – это особый вид коммуникации, где последняя является актом творческого взаимодействия коммуникантов. Игре как особому виду человеческой деятельности свойствен процесс диалогизма и полилогизма» [Бахтин: 28].

В-пятых, следует обратить внимание на компьютерные игры, но не в значении зависимости, а в значении развитии игровых навыков. Компьютерные игры все больше вторгаются в сферу труда, прежде всего в качестве «тренажеров» в процессе обучения будущих участников различных видов трудовой деятельности. Игры-«тренажеры» используются не только в бизнес-среде (например, игра «Денежный поток»), но и в производстве. Повседневный труд, в частности благодаря 3D-моделированию и созданию компьютерных тренажеров, приобретает и будет приобретать черты игры, тем самым избегая рутинности [Восканян, 2008].

Игроки могут моделировать персонажей, ситуации, даже стало уже обыденным само понятие «игроки рынка». Все больше политических (избирательных) кампаний реализуются в игровой форме, которая нацелена на снижение рефлексивности потенциальных избирателей, как бы заменяя ее принятием решения на волне удовольствия, азарта, гонки.

#### Выводы

Итак, мы видим, что сегодня целый ряд функций и возможностей игры (креативный потенциал, то есть в игре повышается возможность создать нечто новое; сочетание игры и удовольствия, например, для многих труд ценен лишь в той мере, в какой он насыщен свободной игровой атмосферой и игровыми механизмами, делающими его легким, доставляющим удовольствие; самореализация в игре; возможность в символической, как бы неявной форме выразить потребность, запрос) активно используются в трудовой деятельности, соответственно, меняя и структуру, и содержание труда. Основное изменение заключается в попытке его облегчения, повышения трудового интереса [Лобанова], активизации творческого потенциала.

**Наряду с этим, можем выделить и исследовательские «лакуны»:**

1. Можно ли говорить о формировании нового вида деятельности (например, «игро-трудового»),

или все же рассматривать в деятельности субъекта отдельно игру и отдельно труд? В случае если в результате системных исследований возникают основания для выделения нового вида деятельности, то каковы закономерности развития субъекта такой «игро-трудова» деятельности?

2. Как можно оценивать, измерять отклонение трудового поведения в ситуациях предельно низкой формальной регламентации, замещаемой игровыми методами трудовой деятельности (за исключением спорта – здесь труд и игра объединены очень давно и вне цифровизации общества)? Например, исследуя ранее основания отклонения трудового поведения [Патраков, Лобанова], мы выявили взаимосвязь между социально-психологическими особенностями личности и стилем трудового поведения.

3. Каковы психологические механизмы профессионального роста, профессионального развития? Будут ли они соответствовать уже известным моделям профессионального развития [Ошанин; Климов; Зеер] или исследователи должны ставить вопрос о своеобразной игро-трудова (трудо-игровой) деятельности и соответствующем профессиональном развитии?

#### Список литературы

- Бахтин М.М.* Вопросы литературы и эстетики. М., 1975. 504 с. Режим доступа: [https://www.studmed.ru/view/bahtin-mm-voprosy-literatury-i-estetiki\\_7bb1f19044b.html?page=7](https://www.studmed.ru/view/bahtin-mm-voprosy-literatury-i-estetiki_7bb1f19044b.html?page=7) (дата обращения: 12.12.2020).
- Белова С.С.* Номинативная и этимологическая игра в художественном дискурсе: на материале произведений Джеймса Джойса и Велимира Хлебникова: автореф. дис. ... канд. филол. наук. 2004. 26 с.
- Берлянд И.Е.* Игра как феномен сознания. Кемерово, 1992. 96 с.
- Восканян М.В.* Homo Informaticus и Homo Ludens: игра в культуре информационного общества // Вопросы культурологии. 2008. № 11. С. 17–20.
- Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–68.
- Гретченко А.И.* Труд в цифровой экономике. Россия: тенденции и перспективы развития: ежегодник // РАН. ИНИОН. Отд. науч. сотрудничества; отв. ред. В.И. Герасимов. М., 2017. Вып. 13, ч. 1. С. 633.
- Дейнека О.С.* Некоторые акценты современных исследований в отечественной экономической психологии // Экономическая психология: прошлое, настоящее, будущее. Саратов, 2016. Вып. 3, ч. 1. С. 41–48.
- Зеер Э.Ф.* Профессиональное развитие человека в системе непрерывного образования // Профессиональное образование. Столица. 2013. № 9. С. 10–14.

Кант И. Сочинения: в 6 т. М.: Мысль, 1966. Т. 5. 564 с.

Климов Е.А. Психология профессионала: избранные психологические труды. М., 2003. 456 с.

Левада Ю.А. Ищем человека: социологические очерки, 2000–2005. Москва: Новое издательство, 2006. 710 с.

Лобанова Т.Н. Влияние доминирующих трудовых интересов на деятельность сотрудников организаций. Организационная психология. 2015. № 5 (2). С. 26–45.

Максимов А.П., Иванов И.П. Создание и применение обучающих компьютерных игр в вузе МВД России // Вестник Барнаульского юридического института МВД России. 2011. Т. 1, № 20. С. 102–106.

Международная классификация болезней 11 пересмотра. URL: <https://icd11.ru/> (дата обращения: 12.12.2020).

Могилевская Г.И. Смерть труда: постмодернистская рефлексия и реалии // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2012. № 3. С. 127–131.

Ошанин Д.А. Предметное действие и оперативный образ: избранные психологические труды. Москва; Воронеж, 1999. 512 с.

Панов В.И., Патраков Э.В. Цифровизация информационной среды: риски, представления, взаимодействия: монография. Москва: ФГБНУ «Психологический институт РАО»; Курск: Университетская книга, 2020. 199 с.

Патраков Э.В., Панов В.И. О возможности применения понятия «интерференция» для описания области слияния цифровой и доцифровой сред // Вестник Костромского государственного университета. Сер.: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2020. Т. 26, № 3. С. 5–14. DOI <https://doi.org/10.34216/2073-1426-2020-26-3-5-14>

Патраков Э.В., Лобанова Т.Н. Социально-психологические предикторы отклонения трудового поведения // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2020. Т. 26, № 1. С. 77–84. DOI 10.34216/2073-1426-2020-26-1-77-84.

Помелов В.А., Бредихин С.С. Компьютерная игра и труд в информационном обществе Вестник Томского государственного университета. 2015. № 392. С. 73–77. DOI 10.17223/15617793/392/12

Финк Э. Основные феномены человеческого бытия. Москва: Канон+: РООИ «Реабилитация», 2017. 432 с.

Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня: пер. с нидерл. Москва: Прогресс: Прогресс-Академия, 1992. 458 с.

Чурин В.В. Игра в труд. Некоторые аспекты трудовой деятельности в современном обществе // Дискурс: науч. журнал. 2019. № 2 (28). С. 201–207.

Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Шиллер Ф. Собр. соч. М., 1957. Т. 6. 465 с.

Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.

Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: дис. ... канд. искусствоведения. СПб.: СПбГУП, 2008. 226 с.

## References

Bakhtin M.M. *Voprosy literatury i jestetiki* [Questions of literature and aesthetics]. М., 1975, 504 p. (In Russ.)

Belova S.S. *Nominativnaja i jetimologičeskaja igra v hudozhestvennom diskurse: na mate-riale proizvedenij Džejmса Džhojsа i Velimira Hlebnikova* [Nominative and Etymological Play in Artistic Discourse: Based on the Works of James Joyce and Velimir Khlebnikov]: author's abstract diss. PhD., 24 p. (in Russ)

Berlyand I.E. *Igra kak fenomen soznanija* [Game as a phenomenon of consciousness]. Kemerovo, 1992. (In Russ.)

Voskanyan M.V. *Homo Informaticus i Homo Ludens: igra v kul'ture informacionnogo obshhestva* [Homo Informaticus and Homo Ludens: playing in the culture of the information society]. *Voprosy kulturologii* [Questions of cultural studies], 2008, № 11, pp. 17–20. (In Russ.)

Vygotsky L.S. *Igra i ee rol' v psihicheskom razvitii rebenka* [Play and its role in the child's mental development]. *Voprosy psihologii* [Questions of psychology], 1996, № 6, 62–68 pp. (In Russ.)

Gretchenko A.I. *Trud v cifrovoj jekonomike. Rossija: tendencii i perspektivy razvitija. Ezhegodnik* [Labor in the digital economy. Russia: trends and prospects of development. Yearbook]. RAN. INION. Otd. scien. cooperation; ed. by V.I. Gerasimov. М., 2017, iss. 13, part 1, 633 p. (In Russ.)

Deineka O.S. *Nekotorye akcenty sovremennyh issledovanij v otechestvennoj jekonomičeskoj psihologii* [Some accents of modern research in domestic economic psychology]. *Jekonomičeskaja psihologija: proshloe, nastojashhee, budushhee* [Economic Psychology: Past, Present, and Future]. Saratov, 2016, vol. 3, iss. 1, pp. 41–48. (In Russ)

Zeer E.F. *Professional'noe razvitie cheloveka v sisteme nepreryvnogo obrazovanija* [Professional development of a person in the system of continuous education]. *Professional'noe obrazovanije. Stolitsа* [Professional education], 2013, № 9, pp. 10–14. (In Russ.)

Kant I. *Sochinenija* [Works], vol. 5. М., 1966. (In Russ.)

Klimov E.A. *Psihologija professionala: izbrannye psihologičeskie trudy* [Professional Psychology: Selected Psychological Works]. Moscow, 2003, 456 p. (In Russ.)

Levada Yu. *Ishchem cheloveka: sotsiologičeskiye ocherki, 2000–2005* [We are looking for a person: sociological essays, 2000–2005]. Moscow, Novoe izdatel'stvo, 2006, 710 p. (in Russ).

Lobanova T.N. *Vlijanie dominirujushchih trudovyh interesov na dejatel'nost' sotrudnikov organizacij. Organizacionnaja psihologija* [Influence of dominant labor interests on the activity of employees. Organizational psychology], 2015, № 5 (2), pp. 26–45. (In Russ.)

Maksimov A.P., Ivanov I.P. *Sozdanie i primenenie obuchajushchih komp'yuternyh igr v vuze MVD Rossii* [The creation and use of educational computer games at the University of the MIA of Russia]. *Vestnik Barnaul'skogo juridicheskogo instituta MVD Rossii* [Bulletin of the Barnaul law Institute of MIA of Russia], 2011, vol. 1, № 20, pp. 102–106. (In Russ.)

*Mezhdunarodnaya klassifikacija boleznej 11 peresmotra* [International Classification of Diseases 11 revision]. URL: <https://icd11.ru/> (access date: 12.12.2020).

Mogilevskaja G.I. *Smert' truda: postmodernistskaja refleksija i realii* [Death of labor: postmodern reflection and realities]. *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i juridicheskie nauki, kul'turologija i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki* [Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art criticism. Questions of theory and practice], 2012, № 3, pp. 127–131. (In Russ.)

Oshanin D.A. *Predmetnoe dejstvie i operativnyj obraz* [Subject action and operational image]. *Izbrannye psihologicheskie Trudy* [Selected psychological works]. Moscow; Voronezh, 1999, 512 p. (In Russ.)

Panov V.I., Patrakov E.V. *Cifrovizacija informacionnoj sredy: riski, predstavlenija, vzaimodejstvija: monografija* [Digitalization of the information environment: risks, perceptions, interactions: monograph]. Moscow, FGBNU «Psichologicheskij institut RAO»; Kursk, Universitetskaja kniga, 2020, 199 p. (In Russ.)

Patrakov E.V., Panov V.I. *O vozmozhnosti primeneniya ponjatija «interferencija» dlja opisaniya oblasti slijanija cifrovoj i docifrovoj sred* [The possibility for applying the concept of “interference” to describe the area where the digital and pre-digital environment merge]. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. Serija: Pedagogika. Psihologija. Sociokinetika* [Vestnik of Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics], 2020, vol. 26, № 3,

pp. 5–14 (In English). DOI 10.34216/2073-1426-2020-26-3-5-14

Patrakov E.V., Lobanova T.N. *Social'no-psihologicheskie prediktory otklonenija trudovogo povedenija* [Socio-psychological predictors of deviations in labour behavior]. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. Serija: Pedagogika. Psihologija. Sociokinetika* [Vestnik of Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics], 2020, vol. 26, № 1, pp. 77–84. (In Russ.) DOI 10.34216/2073-1426-2020-26-1-77-84.

Pomelov V.A., Bredihin S.S. *Komp'yuternaja igra i trud v informacionnom obshhestve* [Computer game and work in the information society]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Tomsk State University], 2015, № 392, pp. 73–77. (In Russ.) DOI 10.17223/15617793/392/12

Fink E. *Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya* [The basic phenomena of human existence]. Moscow, Kanon+, ROOI «Rehabilitation», 2017, 432 p. (In Russ.)

Hejzinga J. *Homo Lundes; V teni zavtrashnego dnja* [Homo Lundes; In the shadow of tomorrow]. M., 1992. (In Russ.)

Churin V.V. *Igra v trud. Nekotorye aspekty trudovoj dejatel'nosti v sovremennom obshhestve* [The game of labor. Some aspects of labor activity in modern society]. *Nauchnyj zhurnal Diskurs* [Scientific Journal Discourse], 2019, № 2 (28), pp. 201–207. (In Russ.)

Shiller F. *Pis'ma ob jesteticheskom vospitanii cheloveka* [Letters about aesthetic education of a person]. Schiller F. *Sobr. soch.* [Collected works]. Moscow, 1957, vol. 6. (In Russ.)

El'konin D.B. *Psihologija igry* [Psychology of the game]. Moscow, Humanit. ed. center VLADOS Publ., 1999, 360 p. (In Russ.)

Jugaj I.I. *Komp'yuternaja igra kak zhanr hudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XX–XXI vekov* [Computer game as a genre of artistic creativity at the turn of the XX–XXI centuries]: dis. cand. of art hist. St. Petersburg, SPbGUP, 2008, 226 p. (In Russ.)

*Статья поступила в редакцию 27.12.2020; одобрена после рецензирования 24.01.2021; принята к публикации 26.02.2021.*

*The article was submitted 27.12.2020; approved after reviewing 24.01.2021; accepted for publication 26.02.2021.*