

Геймификация как элемент управления социально-трудовыми отношениями в компании

Научный руководитель – Березняков Дмитрий Владимирович

Кокорина Ольга Викторовна

Студент (бакалавр)

Новосибирский национальный исследовательский государственный университет,
Новосибирск, Россия

E-mail: olga.v.kokorina@gmail.com

Современный менеджер - это преобразованный продукт рыночной экономики, который научился не только решать проблемы, но и предотвращать их. Проблемы, касающиеся мотивации сотрудников, выстраивания отношений, коммуникаций в коллективе, сохранения благоприятной для работы среды, можно предотвратить, используя методологию, которая способна объединить различные виды человеческой деятельности (труд, обучение и игра).

Так как деятельность - это процесс, а процесс определяется по особенностям протекающих изменений, есть основание полагать, что деятельность следует классифицировать именно через специфику её протекания, а не через целевой аппарат. Исходя из этого, можно прийти к выводу, что любая осознанная активность человека способна включать в себя все виды деятельности в разном соотношении друг к другу, что приводит к повышению продуктивности деятельности. Именно на такой посылке основывается данная работа, целью которой является выявление игровых элементов, способных повысить эффективность проектной команды.

Геймификация (Game - англ. игра) как инструмент была выбрана не случайно. Как известно, игра сочетает в себе механизмы социализации, осмысления происходящего и восполнения психической энергии, что делает её наиболее предпочтительным видом деятельности для человека. Следуя анализу игры Йохана Хейзинги[1], можно также сказать, что игра является самоценной деятельностью, правилами в которой являются не ограничивающим, а конструктивным элементом, помогающим совершать некоторую деятельность. Это значит, что правильная интеграция игровой деятельности в рабочее пространство позволит улучшить качество работы, психологическое состояние и мотивацию сотрудников. Также, учитывая психодраматический подход Якоба Морено[2], можно заявить о том, что игровая интеграция поможет улучшить слаженность работы в команде.

Следующим шагом к введению игровых элементов во внутренние бизнес-процессы является выбор метода интеграции. В данной работе предлагается проводить двухступенчатый анализ проектной деятельности, в котором учитывается комплементарность социальных и производственных процессов. Важно понимать, что для разных точек зрения на систему может быть разный уровень атомарности отдельных элементов. К примеру, действия у станка, требующие точность и техничность, не могут быть атомами для игры, так как один некачественный срез может загубить целую череду идеальных движений. В данном случае атомарным элементом игры станет производство готовой детали. В то же время, интеллектуальный труд сложно фиксируем и крайне разнообразен. Финальная концепция может не включать в себя большинство озвученных на брейншторме идей, однако это не значит, что они не были ценны для развития концепции.

Продемонстрированное решение об атомарности акта с точки зрения игры помогает определить инструменты геймификации и уровень, на котором проводится формальная игра. Так как игровая деятельность часто приводит к взаимодействию на разных уровнях,

изначально не предусмотренных игрой, формальный уровень является уровнем апелляции, а значит, что должен заключать в себе игровой баланс и проектироваться в соответствии с целями и задачами проекта.

Стоит отметить, что использование геймификации способно кардинальным образом изменить концепцию игры. Необходимо разделить ситуации на два случая. В первом случае ситуации, игра используется в качестве этапа системы с целью оптимизации процесса. Во втором случае ситуации, в которых игра выступает, как функциональный элемент системы.

Таким образом, геймификация - это сложный, однако актуальный инструмент управления социально-трудовыми отношениями в современных компаниях.

Источники и литература

- 1) Хёйзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и X 35 вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Комментар. Д. Э. Харитоновича -М.: Прогресс - Традиция, 1997. - 416 с.
- 2) Морено Я. Л. Театр Спонтанности. / Пер. с англ., авт. вступ. ст. Б.И. Хасана; Фонд ментального здоровья, Красноярск, 1993
- 3) Fullerton T. Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games / Tracy Fullerton, with Christopher Swain, and Steven S. Hoffman. - 2nd ed.