

**О трансформации методов правового регулирования под влиянием
геймификационного подхода**

Научный руководитель – Липень Сергей Васильевич

Мехдиев Турал Эльшад оглы

Аспирант

Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина (МГЮА),
Институт «Аспирантура и докторантура», Москва, Россия
E-mail: student-moscow@mail.ru

«Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» - эти слова принадлежат немецкому философу-гуманисту Фридриху Шиллеру. Действительно, рассматривая игру в чистом значении этого слова [1], то есть как процесс, где каждый стремится получить удовольствие, можно понять тот потенциал, которым обладает это явление в развитии человека и его бытия в целом. Смысл геймификации заключается [2] в построении игровой системы для достижения результата, необходимого для создателя этой системы. Игровая форма в неигровой деятельности включает в себя использование принципов, приемов игр, а также игровых элементов, выступающих в качестве усилителя интереса к содержательно неигровому процессу, который может быть как рутинным, так и не представляющим интереса для лица, вовлеченного в процесс.

Принципы игры закладываются в сознание человека не только в детстве, но и в отрочестве и зрелости, усиливаясь, закрепляясь и поддерживаясь сегодня в наиболее акцентированном виде распространенными компьютерными играми (на данный момент в видеоигры вовлечены более трех миллиардов человек [3]). Привычка людей к данным принципам в зрелом возрасте заставляет коммерческие лица широко внедрять принципы игры в свои коммерческие продукты (накопление баллов, прохождение миссий, получение достижений или определенного уровня и сопутствующих характеристик, выигрыш купонов на участие в конкурсах и т.д.). Кроме того, геймификация нашла свое отражение в таких областях, как образование, спорт, медицина и публичное-властное (государственное и муниципальное) управление.

На фоне стремительного роста рыночных начал регулирования в экономике, которая и задает ключевые векторы развития цифровым технологиям, важным становится не тотальный контроль цифровых технологий или бизнеса, а анализ, исследование, понимание и, если это необходимо, перенимание рыночных способов, инструментов, механизмов в государственно-правовое регулирование. Именно с помощью них можно не только сохранить, но и приумножить значение и эффективность права, правового регулирования государства в век цифровых технологий.

Пример влияния геймификации на государственное управление может стать важным в определении характера государственно-правового регулирования цифрового пространства, где у государства нередко ограничены технические возможности влияния на участников Сети. Станут ли в связи с этим методы и приемы игры, в которых заложены принципы поощрения и вознаграждения, приоритетными и более эффективными при регулировании правоотношений? Будет ли на этом фоне происходить ослабление роли запретительных и обязывающих норм, которые нередко показывают свою неэффективность в цифровом пространстве? Эти вопросы разрешит практика использования государством геймификационного подхода в своей деятельности.

И. В. Погодина и Д. А. Авдеев в своей работе «Геймификация платформ общественного участия граждан в публичном управлении» [4] обозначают сугубо геймификационные составные функционирования общественных платформ по типу «Активный Гражданин». Такими составными элементами по мнению ученых являются баллы, предоставляющие возможность голосовать, наличие рейтинга пользователей, рейтинга их идей, уровней, значков достижения, конкурсов, ограниченных по времени задач, квестов, элементов дополнительной реальности, возможности положительного реагирования посредством кнопки «мне нравится», а также наличие призов, наград и других поощряющих активность гражданина стимулов.

Из общей теории права известно [5], что в литературе выделяют два основных метода правового регулирования: императивный и диспозитивный. Императивный метод характеризуется ведущей ролью обязывающего и запрещающего способов правового регулирования, тогда как у диспозитивного метода - приоритет дозволистского способа. Как дополнительные способы правового регулирования также выделяют способы поощрения и рекомендации как стимулы для правового поведения. Думается, роль поощрительного способа правового регулирования, являющегося ключевым в геймификационном подходе, может быть усилена в связи с развитием и внедрением геймификации в государственно-правовой сфере, что в свою очередь может стать отправной точкой в ослаблении роли запрещающего и обязывающего способов правового регулирования и, соответственно, императивного метода правового регулирования вообще. В то же время более глубокие исследования в этом направлении, видится, помогут не только запустить геймификационный подход в государственное управление, но и не допустить внедрения искаженного, недемократического представления об этом подходе в государственной деятельности, включая создание антиутопичной системы социального кредита для населения страны.

Источники и литература

- 1) Коськов М.А. Игра: опыт философской теории // Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина. 2018. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-opyt-filosofskoy-teorii> (дата обращения: 26.01.2023).
- 2) Зорина О.Ю., Поворина Е.В. Геймификация как феномен современного мира // Новое поколение. - 2016. - № 9. - С. 73-39.
- 3) Three billion people worldwide now play video games, new report shows // American video game and entertainment media website operated by IGN Entertainment Inc. URL: <https://www.ign.com/articles/three-billion-people-worldwide-now-play-video-games-new-report-shows> (дата обращения: 26.01.2023).
- 4) Погодина И. В., Авдеев Д. А. Геймификация платформ общественного участия граждан в публичном управлении // Вопросы государственного и муниципального управления. 2020. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-platform-obshchestvennogo-uchastiya-grazhdan-v-publichnom-upravlenii> (дата обращения: 26.01.2023).
- 5) Общая теория права и государства: Учебник / Под ред. В.В. Лазарева. — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Юристъ, 2001. — 520с.