

СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ ЦИФРОВИЗАЦИИ ИГРУШКИ

Докладчик

Долгошеина Александра Александровна

Бакалавр 3-го курса обучения

Направление: культурология

Уральский гуманитарный институт

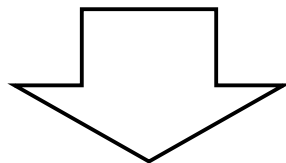
Уральский Федеральный Университет

aleksasha2299@yandex.ru



Игрушка в современной культуре

Цифровизация культуры



Цифровизация игрушки

Игрушка, как феномен культуры, также меняется вместе с культурной средой. Подобная трансформация влияет не только на изменение морфологических особенностей игрушек, но и на саму игру.

Цель данного исследования – выявить социокультурные последствия процесса цифровизации игрушек.

Специфика цифровизированных игрушек заключается в наличии заложенной программы предполагаемых действий игрушки, ограничивающей ее игровой и интерактивный потенциал.

В данном исследовании мы выделяем три типа цифровизированных игрушек:

Обучающие
игрушки



Игрушки с
элементами
аниматроники

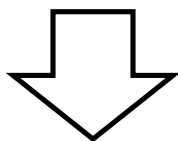


Радио-
управляемые
игрушки



Обучающие электронные игрушки

Популяризация всестороннего образования, которое является маркером высокого статуса в современной культуре



Снижение ценности игры ради удовольствия.

Популярность обучающих игрушек.

О разрушении самооценности детской игры и популярности развивающих, обучающих игр пишет психолог А. Андреева в своих исследованиях.

Итак, игра все чаще воспринимается как обучающая деятельность, а игрушка как вспомогательное средство обучения, нежели артефакт игры

Игрушки с элементами аниматроники

Особенность таких игрушек заключается в многообразии интерактивных возможностей. Более востребованы игрушки, способные совершать большее количество действий.



Смещение акцента с реалистичности формы на реалистичность действий, уподобление игрушки субъекту игры.

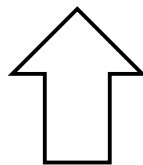


Повышается индивидуализация игры

Процесс увеличения индивидуализации игровой деятельности описан в работах исследователя феномена игры А. Е. Репринцевой.

Игрушки с элементами аниматроники

Чаще всего для создания подобных игрушек используются именно антропоморфные и животные образы.

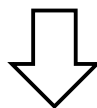


Недостаток непосредственного контакта с животным миром, свойственный городской среде в частности, и современной культуре в целом.

Итак, цифровизированные игрушки увеличивают индивидуализацию игры, а также восполняют недостаток контакта с животным миром.

Радиоуправляемые игрушки

С одной стороны игры с радиоуправляемыми игрушками не предполагают физической активности, с другой стороны для игры с ними необходимо широкое пространство.



Дистанцирование объекта и субъекта игры.

Эта тенденция может быть связана с условиями городской жизни, где личное пространство является самоценностью.

Подробный анализ условий городской жизни и их влияния на общество представлен в работах философа Г. Зиммеля.

Итак, цифровизированные игрушки способствуют расширению игрового пространства, удовлетворяя потребность в дистанцировании в условиях современной культуры.

Выводы

Можно выделить следующие социокультурные последствия цифровизации игрушки:

- индивидуализация игры
- актуализация образовательной функции игры
- снижение отрицательного влияния городской среды, посредством имитации контакта с животным миром и расширения пространства в процессе игры