



DOI: <https://doi.org/10.15688/lc.jvolsu.2022.3.9>

UDC 340
LBC 67.0



Submitted: 07.05.2022
Accepted: 11.06.2022

GAMIFICATION OF LAW AS A RESPONSE TO MODERN CHALLENGES OF ITS DEVELOPMENT¹

Alexander M. Konstantinov

Volgograd State University, Volgograd, Russian Federation

Introduction: despite the fact that the theory of gamification has recently been actively developed in such areas as education, personnel management, management, marketing, there are no studies aimed at studying the possible impact of the principles of this process on law today. The **relevance** of the work is due to the fact that modern vectors of legal development associated with the use of universal methods for various spheres of public life are actively used by game mechanics, which makes it possible to ensure the availability of law and increase interest in legal procedures for people of non-legal professions. The **purpose** of the paper is to study the process of using the mechanics inherent in gaming activities in relation to legal procedures in modern conditions of the development of law. **Methods:** the methodological framework for the research is a set of methods of scientific cognition, among which the main ones are the method of analysis and the system method. **Results:** within the framework of the study, the analysis of the development of the theory of gamification within the framework of various non-legal sciences has been carried out, the definition of the process of “gamification of law” has been proposed, and the aspects of gamification of law have been analyzed. The **conclusions** obtained as a result of the study show that the gamification of law can be traced through the introduction of game mechanics into various legal procedures, which allows talking about the presence of certain game mechanisms in the diametrically opposite legal sphere. This process is most clearly manifested in the conditions of digital development of law.

Key words: gamification of law, digitalization of law, informatization of law, gamification theory, game mechanisms of law.

Citation. Konstantinov A.M. Gamification of Law as a Response to Modern Challenges of Its Development. *Legal Concept = Pravovaya paradigma*, 2022, vol. 21, no. 3, pp. 69-73. (in Russian). DOI: <https://doi.org/10.15688/lc.jvolsu.2022.3.9>

УДК 340
ББК 67.0

Дата поступления статьи: 07.05.2022
Дата принятия статьи: 11.06.2022

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПРАВА КАК ОТВЕТ НА СОВРЕМЕННЫЕ ВЫЗОВЫ ЕГО РАЗВИТИЯ¹

Александр Михайлович Константинов

Волгоградский государственный университет, г. Волгоград, Российская Федерация

Введение: несмотря на то что теория геймификации в последнее время получила активное развитие в рамках таких сфер, как образование, управление персоналом, менеджмент, маркетинг, исследования, направленные на изучение возможного влияния принципов этого процесса на право, на сегодняшний день отсутствуют. Актуальность данной работы обусловлена тем, что современные векторы развития права, связанные с использованием универсальных для различных сфер общественной жизни методов, активно применяют игровые механики, что позволяет обеспечить доступность права и повышение интереса к юридическим процедурам для людей неюридических профессий. **Целью** статьи является исследование процесса использования механик, свойственных игровой деятельности, применительно к юридическим процедурам в современных условиях развития права. **Методологическую основу** работы составляет совокупность методов научного познания, среди которых основное место занимают метод анализа и системный метод. **Результаты:** в рамках исследования был проведен анализ развития теории геймификации в рамках различных неюридических наук, предложено определение процесса «геймификации права», проанализированы аспекты геймификации права. Полученные в результате исследования **выводы** пока-

зывают, что геймификация права прослеживается через внедрение игровых механик в различные юридические процедуры, что позволяет говорить о наличии в диаметрально противоположной игре правовой сфере определенных игровых механизмов. Наиболее ярко этот процесс проявляется в условиях цифрового развития права.

Ключевые слова: геймификация права, цифровизация права, информатизация права, теория геймификации, игровые механизмы права.

Цитирование. Константинов А. М. Геймификация права как ответ на современные вызовы его развития // *Legal Concept = Правовая парадигма*. – 2022. – Т. 21, № 3. – С. 69–73. – DOI: <https://doi.org/10.15688/lc.jvolsu.2022.3.9>

Введение

Под геймификацией в общем смысле представляется процесс внедрения игровых механик в неигровые контексты.

Свое начало методика геймификации различных процессов берет в корпоративной сфере. В 2002 г. британским разработчиком и предпринимателем Ником Пеллингом были впервые внедрены принципы исследуемого явления в бизнес-модель его стартапа, целью которого было ускорение всех видов транзакций на коммерческих электронных устройствах [11]. Несмотря на то что разработки Пеллинга не получили достаточного внимания и отклика от пользователей, именно тогда был заложен базис для дальнейшего развития теории геймификации.

В дальнейшем, в связи с развитием использования мобильных и интернет-технологий, геймификация активно внедряется в различные профессиональные сферы, такие как образование, управление персоналом, менеджмент, маркетинг [2]. Параллельно с этим возрастает интерес к научному исследованию геймификации. Многообразие подходов к изучению исследуемого предмета обуславливается универсальностью данного метода и применимостью его в различных сферах деятельности человека.

Исследований геймификации применительно к сфере юриспруденции, направленных на изучение возможного влияния процесса на право, в настоящее время мало, хотя анализ данной проблематики значим для повышения качества права, его доступности, интереса к праву среди людей.

Определение процесса геймификации права

Геймификация, используя механизмы, свойственные игровым процессам, активно задействует естественные склонности людей

к конкуренции, соревнованиям, взаимодействию и получению определенного результата. Применительно к правовой отрасли этот процесс прослеживается через внедрение игровых механик в юридические процедуры, что позволяет говорить нам о наличии в диаметрально противоположной игре правовой сфере определенных игровых механизмов.

Теория взаимосвязи права и игровой деятельности хотя и не получила широкого развития, встречается в трудах представителей различных наук. Например, данной проблеме посвящена глава одного из наиболее фундаментальных исследований игры как особого социокультурного феномена – «Человек играющий (Homo ludens)» нидерландского философа Йохана Хейзинги, в которой анализируется взаимодействие, на первый взгляд, диаметрально противоположных друг другу сфер общественной жизни – права и игры. В поддержку своей позиции ученый рассматривает игровую составляющую важнейшего для сферы права процесса судебного разбирательства [4, с. 217].

Как отмечает Л.И. Глухарева, несмотря на то что право в целом является неигровой деятельностью, в отдельных правовых институтах прослеживается наличие определенных игровых фрагментов [3, с. 12].

Применительно к юридической отрасли предлагается использовать более широкое, нежели указанное выше, значение термина «геймификация», используя все многообразие аналогий, возникающих в связи с этим процессом. Исходя из этого, предлагаем понимать геймификацию права как наделение права характеристиками, свойственными игровой деятельности.

Геймификация юридических процедур

Судебный процесс является наиболее ярким и классическим примером внедрения

игровых механик в юридическую процедуру. Соотношение игры и судопроизводства прослеживается через такие характерные для обоих явлений черты, как:

– *агональность* (соревновательность): любая игра, как и любой судебный процесс, возможна только тогда, когда имеется фактор состязательности нескольких сторон [5];

– *сценарность*: судебный процесс, равно так же, как и игра, не допускает отступления от процедурных норм (правилам игры), заранее известных ее участникам; набор процессуальных прав и обязанностей, которыми наделены участники, зависит от их статуса (роли) в процессе;

– *нацеленность на результат*: в данном принципе заключается смысл существования сопоставляемых явлений.

Несмотря на то что судебные процессы являются наиболее ярким игровым представлением на юридическую тему [3, с. 12], взаимодействие права и игры видится более многогранным, выходящим за рамки сопоставления игрового процесса и судопроизводства.

Происходящее сегодня видоизменение векторов развития права, на наш взгляд, ускоряет процессы геймификации права. Наиболее ярко это прослеживается в повсеместной цифровизации юридических процедур, ставшей главным трендом развития права в последние годы. В связи с цифровизацией общественных отношений (в том числе и правовых) геймификация права проявляется в следующем:

В первую очередь благодаря цифровизационным процессам происходит в определенной степени десакрализация правовых процедур. Это проявляется через механизм облегчения доступа к праву для людей неюридических профессий, что позволяет увеличить круг «потребителей» таких процедур, снизив при этом фактор излишней серьезности и недоступности.

Как указывал Хейзинга, этимологически тот смысл, который вкладывается в правовые категории, обычно противопоставляется игровым категориям, так как священная серьезность права обуславливает возможность отрицания влияния игры на данную сферу общественной жизни [9, с. 215].

Однако с развитием цифровых технологий происходит обратный процесс, при котором, имея лишь доступ к сети Интернет, любой человек получает возможность совершать множество юридически значимых действий, не прибегая к помощи профессиональных юристов, а применение интуитивно понятного интерфейса правовых сервисов еще более облегчает пользователю доступ к таким процедурам [7, с. 194]. Кроме того, субъекты предпринимательской и иной хозяйственной деятельности используют цифровые технологии в целях снижения издержек и повышения надежности регулирования взаимных расчетов [4, с. 136].

Так, например, информатизация судебной системы, безусловно, ведет к повышению уровня доступности правосудия на всех его этапах [8]. Благодаря внедрению цифровых технологий существенно упрощается процесс доступа к процедуре инициирования судебного разбирательства и участия в нем.

Увеличившаяся общественная потребность в цифровизации государственных и муниципальных услуг позволила запустить процессы превращения прежде труднодоступных для большинства граждан правовых процедур в гораздо более комфортный и нативный для современного человека процесс. На сегодняшний день благодаря цифровизационным процессам любой человек получает возможность легкого доступа к множеству юридических процедур через приложение в мобильном телефоне.

Еще одним фактором влияния цифровизационных процессов на геймификацию права является непосредственное использование игровых механик для повышения уровня участия граждан в решении определенных задач, стоящих перед государством [6].

Игровая деятельность характеризуется удовлетворением внутренних механизмов счастья человека [1, с. 117]. Игры привлекательнее, чем реальность, – в них есть четкие цели, которых всегда можно достигнуть и получить удовлетворение. Фактор наслаждения в рамках игрового процесса имеет важнейшую роль (см.: [10]).

В данном контексте можно проследить определенную параллель между игровой деятельностью и юридическими процедурами, видоизмененными цифровизационными процес-

сами. Увеличение фактора удовольствия от использования юридических процедур в цифровом виде становится возможным благодаря применению в них чисто игровых механик. Так, ярким примером служит московская платформа муниципальных услуг «Активный гражданин». В рамках данного сервиса активно применяются игровые модели при проведении различных голосований в рамках городских проектов, связанных с благоустройством или внесением изменений в градостроительные проекты. Внедрение балльной системы и магазина поощрений, в котором заработанные за активное участие в голосованиях баллы можно обменять на конкретные товары, является непосредственным использованием геймификационных процессов в праве.

Выводы

Многообразие подходов к изучению геймификации обусловлено универсальностью данного процесса и применимостью его в различных сферах деятельности человека. Во взаимосвязи с правом и в первую очередь с юридическими процедурами геймификацию можно определить как наделение права характеристиками, свойственными игровой деятельности. Несмотря на то что общепринятым подходом к определению сущности права является указание на его неигровой характер, в отдельных правовых институтах прослеживается наличие определенных игровых фрагментов.

Наиболее яркими примерами внедрения игровых механик в юридические процедуры, на наш взгляд, являются: судебный процесс, который по ряду признаков сопоставим с игровой деятельностью, а также видоизменение юридических процедур в условиях цифровизации общественных отношений, при котором происходит внедрение игровых механик с целью десакрализации правовых процедур, а также увеличения фактора удовольствия от их использования.

ПРИМЕЧАНИЕ

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-311-90070 «Игровые нормы в системе социальных норм: теоретико-правовое исследование».

The research was carried out with the financial support of the RFBR within the framework of scientific project No. 20-311-90070 “Game norms in the system of social norms: theoretical and legal research”.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аликин, В. А. Категория счастья в контексте философии игры / В. А. Аликин // Вестник Волгоградского государственного университета. Философия. Социология и социальные технологии. – 2017. – Т. 16, № 1. – С. 116–122. – DOI: <https://doi.org/10.15688/jvolsu7.2017.1.13>
2. Ветушинский, А. С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации / А. С. Ветушинский // Социология власти. – 2020. – № 3. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/bolshechem-prosto-sredstvo-novyy-podhod-k-ponimaniyu-geymifikatsii> (дата обращения: 30.04.2022). – Загл. с экрана.
3. Глухарева, Л. И. Игра в праве как фактор правового нигилизма в России / Л. И. Глухарева // Вестник РГГУ. Серия Экономика. Управление. Право. – 2016. – № 1. – С. 11–19.
4. Матыцин, Д. Е. Цифровые технологии реализации гражданско-правовых сделок: договор репо на инвестиционные активы рынка ценных бумаг / Д. Е. Матыцин // Право и практика. – 2020. – № 2. – С. 136–140.
5. Плетников, В. В. Агональность как тип состязательности: характеристика и сущностные черты / В. В. Плетников // Социум и власть. – 2017. – № 4 (66). – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/agonalnost-kak-tip-sostyazatelnosti-harakteristika-i-suschnostnye-cherty> (дата обращения: 01.05.2022). – Загл. с экрана.
6. Погодина, И. В. Геймификация платформ общественного участия граждан в публичном управлении / И. В. Погодина, Д. А. Авдеев // Вопросы государственного и муниципального управления. – 2020. – № 4. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-platform-obshchestvennogo-uchastiya-grazhdan-v-publichnom-upravlenii> (дата обращения: 24.04.2022). – Загл. с экрана.
7. Раздорожный, К. Б. Сравнительно-правовой анализ моделей финансово-правового регулирования криптовалют и токенов / К. Б. Раздорожный // Пробелы в российском законодательстве. – 2021. – № 5. – С. 194–197.
8. Рыжкова, А. А. Проблемы реализации принципа доступности правосудия / А. А. Рыжкова // Ленинградский юридический журнал. – 2016. – № 2 (44). – С. 233–239.

9. Хёйзинга, Й. *Homo Ludens*. Статьи по истории культуры / Й. Хёйзинга. – М. : Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.

10. Шмаков, С. А. Игры учащих – феномен культуры / С. А. Шмаков. – М. : Новая школа, 1994. – 240 с.

11. Pelling, N. The (Short) Prehistory of “Gamification”... / N. Pelling // *Funding Startups (& Other Impossibilities)*. URL <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/> (date of access: 30.04.2022).

REFERENCES

1. Alikin V.A. Kategorija schast'ja v kontekste filosofii igry [The Category of Happiness in the Context of the Philosophy of the Game]. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta Filosofija. Sociologija i social'nye tehnologii* [Bulletin of Volgograd State University. Philosophy. Sociology and Social Technologies], 2017, vol. 16, no. 1, pp. 116-122. DOI: <https://doi.org/10.15688/jvolsu7.2017.1.13>

2. Vetushinskij A.S. Bol'she, chem prosto sredstvo: novyj podhod k ponimaniyu gejmfikacii [More Than Just a Means: A New Approach to Understanding Gamification]. *Sociologija vlasti* [Sociology of Power], 2020, no. 3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/bolshe-chem-prosto-sredstvo-novyy-podhod-k-ponimaniyu-geymifikatsii> (accessed 30 April 2022).

3. Gluhareva L.I. Igra v prave kak faktor pravovogo nihilizma v Rossii [The Game of Law as a Factor of Legal Nihilism in Russia]. *Vestnik RGGU. Serija Jekonomika. Upravlenie. Pravo* [Bulletin of the Russian State University Economics Series. Management. Law], 2016, no. 1, pp. 11-19.

4. Matycin D.E. Cifrovye tehnologii realizacii grazhdansko-pravovyh sdelok: dogovor repo na investicionnye aktivy rynka cennyh bumag [Digital Technologies for the Implementation of Civil Law Transactions: Repurchase Agreement for Investment Assets of the Securities Market]. *Pravo i praktika* [Law and Practice], 2020, no. 2, pp. 136-140.

5. Pletnikov V.V. Agonal'nost' kak tip sostjazatel'nosti: harakteristika i sushhnostnye cherty [Agonality as a Type of Competition: Characteristics and Essential Features]. *Socium i vlast'* [Society and Power], 2017, no. 4 (66). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/agonalnost-kak-tip-sostyazatel'nosti-harakteristika-i-suschnostnye-cherty> (accessed 1 May 2022).

6. Pogodina I.V., Avdeev D.A. Gejmifikacija platform obshhestvennogo uchastija grazhdan v publichnom upravlenii [Gamification of Platforms for Public Participation of Citizens in Public Administration]. *Voprosy gosudarstvennogo i municipal'nogo upravlenija* [Issues of State and Municipal Administration], 2020, no. 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-platform-obshchestvennogo-uchastiya-grazhdan-v-publichnom-upravlenii>.

7. Razdorozhnyj K.B. Sravnitel'no-pravovoj analiz modelej finansovo-pravovogo regulirovaniya kriptoalyut i tokenov [Comparative Legal Analysis of Models of Financial and Legal Regulation of Cryptocurrencies and Tokens]. *Probely v rossijskom zakonodatel'stve* [Gaps in Russian Legislation], 2021, no. 5, pp. 194-197.

8. Ryzhkova A.A. Problemy realizacii principa dostupnosti pravosudija [Problems of Realization of the Principle of Accessibility of Justice]. *Leningradskij juridicheskij zhurnal* [Leningrad Law Journal], 2016, no. 2 (44), pp. 233-239.

9. Huizinga J. *Homo Ludens. Stat'i po istorii kul'tury* [Homo Ludens. Articles on the History of Culture]. Moscow, Progress-Tradiciya Publ., 1997. 416 p.

10. Shmakov S.A. *Igry uchashhhsja – fenomen kul'tury* [Students' Games Are a Cultural Phenomenon]. Moscow, Novaja shkola Publ., 1994. 240 p.

11. Pelling N. *The (Short) Prehistory of “Gamification”... , Funding Startups (& Other Impossibilities)*. URL <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/> (accessed 30 April 2022).

Information About the Author

Alexander M. Konstantinov, Postgraduate Student, Department of Constitutional and Municipal Law, Volgograd State University, Prosp. Universitetsky, 100, 400062 Volgograd, Russian Federation, amponomaryov@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-5939-0694>

Информация об авторе

Александр Михайлович Константинов, аспирант кафедры конституционного и муниципального права, Волгоградский государственный университет, просп. Университетский, 100, 400062 г. Волгоград, Российская Федерация, amponomaryov@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-5939-0694>