

Протасова И. Н., Игрофикация – будущее образования // Развитие личности в образовательном пространстве [Текст]: Материалы XV1 Всероссийской научно-практической конференции (Бийск, 18 мая 2018 г.) / Отв. ред. Л.А. Мокрецова. – Бийск: АГППУ им. В.М. Шукшина, 2017. – С. 137-140. (<https://elibrary.ru/item.asp?id=35679350>)

Игрофикация – будущее образования

Аннотация. В статье игра рассматривается как практика и как предмет научных исследований. Проведен анализ ресурсного потенциала игрофикации в формировании учебной мотивации.

Ключевые слова. Учебная деятельность, учебная мотивация, внешние и внутренние мотивы, игрофикация, игроки, фан.

«Длинное детство», обучение и профессиональное обучение, занимающее треть человеческой жизни остались в XX веке. Непрерывность образования в XXI веке превратилась в реальность профессиональной жизни огромного количества людей. Информационная среда предлагает неисчерпаемые возможности для профессионального совершенствования, как в организованной форме при помощи традиционных образовательных институтов, так и в форме самообразования через обучающие ролики, мастер-классы, образовательные сайты и всевозможные он-лайн курсы, как платные, так и бесплатные. При этом традиционные институты (школа, вуз, институты повышения квалификации и др. образовательные учреждения) попадают в условия жесткой конкуренции со стороны образовательных ресурсов, использующих широкий спектр образовательных технологий, среди которых немаловажное место занимает игрофикация.

Термин «игрофикация», позволяющий по-новому взглянуть на сложившиеся социальные институты, в том числе и образовательные, был введен К. Вербахом, Д. Хантером, описавшим использование этого инструмента в бизнесе [3].

Можно сказать, что авторам удалось зафиксировать спонтанный процесс превращения игры, как формы человеческой деятельности в реальный инструмент решения практических задач. При этом, нельзя сказать, что мы имеем дело с абсолютно новым явлением. Игровое поведение не только детей, но и взрослых не обойдено вниманием исследователей. Феномен игры в истории человечества, происхождение и строение игры, динамика игрового поведения детей, роль в обучении издавна представляла интерес для исследователей, причем не только психологов. Игры довольно давно и широко

используются в практике психотерапии и социального обучения. К примеру, в транзактном анализе самые различные аспекты межличностных отношений принято рассматривать как «игры, в которые играют люди» [1].

Любопытно высказывание Д. Б. Эльконина о том, что игра не является научным понятием в строгом смысле слова. Он отмечал, что ни этимологический анализ самого термина, ни многочисленные попытки исследователей найти нечто общее между самыми разнообразными и разнокачественными действиями, обозначаемыми этим словом, не привели к удовлетворительным результатам объяснения существующих форм игры [4].

Вместе с тем в термине «игрофикация» зафиксирована реальность целенаправленного управления человеческим поведением с заранее прогнозируемым результатом с помощью игровых технологий. Этот инструмент охватывает разные стороны человеческой жизни – бизнес, политику, экономику, ну и конечно образование. Невозможно обнаружить образовательные телефонные приложения в той или иной мере не использующие инструменты игрофикации. Выражения, к примеру, «игра на бирже» и «проиграть информационную войну» - это не просто фигура речи. Выборы, спорт, суд – в этих столь непохожих формах взаимодействия людей легко усматриваются элементы игрофикации из классической схемы 6.0 - технологии построения игрофикационных систем. Она включает в себя в самом общем виде: цель, игроков (участников игрового взаимодействия), целевое (требуемое) поведение, путь игрока (действия, позволяющие достичь цели), фан (мотивирующие элементы), инструменты, описываемые как динамики, механики, компоненты [2]. В этой терминологии, заимствованной из компьютерных игр, зафиксированы весьма существенные и хорошо известные в психологии мотивационные механизмы.

Особенно четко усматривается управление мотивацией в описании типов игроков. Самая известная классификация была разработана Р. Бартлом. На базе изучения первых многопользовательских онлайн-игр он выделил четыре типа игроков: Манчкины, Исследователи, Тусовщики и Убийцы. По Р. Бартлу «Манчкины» ориентированы на новые уровни или зарабатывание бейджей; «Исследователей» интересует новый контент; «Тусовщики» привлекает возможность пообщаться; а «Убийцы» хотят оказывать воздействие на других игроков, стремясь к победе. По наблюдениям Р. Бартла, у любого из игроков имеются черты каждого такого типа, а начальная мотивация может со временем измениться, и в успешных геймифицированных системах любая группа игроков может найти что-то привлекательное для себя [2].

В настоящее время на сайтах, посвященных игрофикации, можно обнаружить множество разнообразных описаний типологий игроков, в центре которых находится

доминирующая мотивация. Marczewski A. использовал в описании типов термины внешней и внутренней мотивации [5]. Игроки с преобладанием внутренней мотивации – это Социализатор, Достигатель, Филантроп и Свободный духом – представляющий два подтипа: Исследователя и Творца. Игроки с преобладанием внешней мотивации - Рвач (карьерист), Потребитель, Нетворкер (коллекционер полезных связей), Эксплуататор. Кроме этого отдельно выделена категория игроков, стремящиеся изменить игровую систему – Бунтари. Это Разрушитель, Задира, Улучшатель, Вождь. Сами названия «говорящие» и не требующие особых комментариев относительно актуальности для этих типов мотивации.

Стали классическими представления о том, что в учебной деятельности наилучшими, обеспечивающими максимальный эффект являются внутренние мотивы – увлеченность познавательным процессом, удовольствие от интеллектуального напряжения и интерес к содержательной стороне изучаемого.

В последнее время получены подтверждения примерно равной значимости интеллекта и мотивационных факторов, как условий успешности школьного обучения. По данным исследований ресурсы внутренней учебной мотивации, основанной на интересе и удовольствии от процесса познания, продуктивных стратегиях преодоления трудностей в учебной деятельности могут компенсировать недостаточный уровень интеллекта [3].

Игрофикация учебной деятельности в целом или ее отдельных элементов может рассматриваться как эффективный инструмент, запускающий внутреннюю мотивацию обучаемых.

Литература

1. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. ПСИХОЛОГИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ. Люди, которые играют в игры. ПСИХОЛОГИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ СУДЬБЫ [Текст] / Э. Берн : Пер. с англ. УНИВЕРСИТЕТСКАЯ КНИГА » АСТ Санкт-Петербург — Москва, 1998. – 248 с.
2. Вербх К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса [Текст]: / Кевин Вербх, Дэн Хантер, Издательство Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 224 с.
3. Гордеева Т. О., Сычев О. А., Шепелева Е. А. Интеллект, мотивация и копинг-стратегии как условия академических достижений школьников [Текст] / Т. О. Гордеева и др. : // Вопросы психологии. — 2015. — № 1. — С. 15–26.
4. Эльконин Д. Б. Психология игры [Текст] : монография / Д. Б. Эльконин — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.

5. Marczewski A. What's the difference between Gamification and Serious Games?
[Электронный ресурс]: // Gamified UK. Thoughton Gamification and More. URL:
<http://www.gamified.uk/2013/02/25/gamification-and-serious-games/> (дата обращения
18.05.18).