Мир науки. Социология, филология, культурология https://sfk-mn.ru
World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2023, Том 14, № 4 / 2023, Vol. 14, Iss. 4 https://sfk-mn.ru/issue-4-2023.html

URL статьи: https://sfk-mn.ru/PDF/01KLSK423.pdf

5.10.1. Теория и история культуры, искусства (культурология)

Ссылка для цитирования этой статьи:
Койшина, Е. А. Перспективы геймификации: анализ восприятия образа игры обучающимися / Е. А. Койшина, Т. А. Попова // Мир науки. Социология, филология, культурология. — 2023. — Т. 14. — № 4. — URL: https://sfk-mn.ru/PDF/01KLSK423.pdf

For citation:
Koyshina E.A., Popova T.A. Prospects for gamification: analysis of students' perception of the game's image. *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*. 2023; 14(4): 01KLSK423. Available at: https://sfk-mn.ru/PDF/01KLSK423.pdf. (In Russ., abstract in Eng.)

УДК 37

Койшина Екатерина Алимовна
ОУ ВО «Южно-Уральский технологический университет»
Филиал г. Новый Уренгой, Новый Уренгой, Россия
Доцент кафедры «Экономика и управление»
Кандидат социологически наук
E-mail: koyshina@mail.ru
РИНЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=685383

Попова Татьяна Анатольевна
ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна», Санкт-Петербург, Россия
Доцент кафедры «Рекламы и связей с общественностью»
ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет», Тюмень, Россия
Магистр медиакоммуникаций
E-mail: t.popova.media@gmail.com
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2930-7140
РИНЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=856220
WoS: https://www.webofscience.com/wos/author/rid/JBS-0895-2023

Перспективы геймификации: анализ восприятия образа игры обучающимися

Аннотация. Игра является одним из самых многоаспектных явлений в человеческой жизни. Она имеет множество форм, использует разнообразные возможности и может служить инструментом для достижения различных целей.

Так, игра может использоваться для решения задач во многих областях: от педагогики до бизнеса, от науки до искусства. Каждый вид игры требует от игроков определенного уровня владения различными навыками, что способствует развитию когнитивных и социальных функций человека, содержит определенные характеристики.

Популярность игровых технологий в образовании продолжает оставаться на пике. Внедрение онлайн-форматов также способствовало росту и использованию интерактивных мультимедийных технологий. Геймификация в образовании — это подход, использующий игровые элементы и механики для повышения мотивации и вовлеченности учащихся в обучение.

В данной научной статье проводится обзор понятия игры и анализ восприятия образа игры студентами и школьниками в контексте обучения. Исследование показывает, что геймификация может значительно повысить заинтересованность и уровень мотивации у обучающихся, что, в свою очередь, положительно влияет на качество обучения.

Результаты фокус-групп, проведенных с помощью рисуночной техники, демонстрируют, что образ игры хорошо воспринимается школьниками и студентами и создает благоприятную обстановку для активного участия в учебном процессе. Исходя из этого, авторы статьи предлагают использовать геймификацию как эффективный инструмент обучения, способствующий повышению мотивации, самоорганизации и саморегуляции обучающихся. Анализ восприятия образа игры обучающимися свидетельствует о перспективности использования геймификации в образовании. Этот подход может стать эффективным инструментом для современного образовательного процесса, способствующим активному вовлечению учащихся, повышению их мотивации и достижению лучших учебных результатов.

Ключевые слова: игра; образ; представление; медиа; образование; геймификация; игровые технологии

Популярность геймификации затронула многие сферы жизни — ритейл, маркетинг, здравоохранение, финансовая сфера, образование. Игра стала неотъемлемым культурным феноменом, создавая новые медийно-культурные формы. Актуальность данного исследования заключается в изучении образа игры в представлениях школьников и студентов для эффективного планирования систем геймификации в образовании как у основных агентов изменений. Игры становятся важным источником понимания многих процессов в современном цифровом обществе.

Вопросы и особенности понятия «игра» исследовали такие известные философы, как Платон, Аристотель, Ф. Шиллер, И. Кант, Й. Хейзинга, Р. Кайуа, Е. Финк, Л. Витгенштейн, Ж. Делез.

Изучением игры в обучении занимались советские ученые И.П. Павлов, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин.

Рассмотрим понятие «игра» как культурный феномен. Одной из базовых работ в этой сфере является труд нидерландского философа Йохана Хейзинга Homo Ludens — «Человек играющий», благодаря которому игру стали рассматривать в серьезном контексте. В своей книге Йохан Хейзинга выделяет игру как неотъемлемую часть человеческой культуры и социальной жизни. С появлением видеоигр вопросы исследования феномена необходимы в дальнейшем изучении и углублении [1].

С одной стороны, игра может анализироваться как форма развлечения, отдыха, она помогает людям отвлечься от рутины повседневной жизни и испытать новые эмоции, преодолеть невозможные в реальности ситуации. Например, путешествия в космосе, во времени, погружение в другие века и вселенные. С другой стороны, игра используется для обучения и занимает важную часть человеческой деятельности. В философии через понятие «игра» рассматриваются фундаментальные этические концепции, такие как нравственность, справедливость, свобода.

Игра, в первую очередь, изучается как деятельность и социальная функция. Как подчеркивал Й. Хейзинга «вся общественная деятельность пронизана игрой» [1, с. 13].

Важно и место игры в культуре: «Игра в культуре предстанет … как некая данность, предшествующая самой культуре, сопровождающая и пронизывающая ее от истоков вплоть до той фазы культуры, которую в данный момент переживает сам наблюдатель» [1, с. 12].

Иммануил Кант в своих работах отмечал, что игра является одним из феноменов, которые подтверждают свободу воли и автономию человека. Согласно Канту, осознание своей свободы — одно из самых важных человеческих качеств, и «игривость» может являться проявлением этой свободы.

Кроме того, Кант выделял важность общения и социальных связей в жизни человека. В играх, как правило, участвует несколько человек, в том числе и в современных видеоиграх, во многих играх требуется умение выстраивать коммуникации и сотрудничать, что подчеркивает значение общения, коллектива в игровой деятельности. Одним из главных посылов философии Канта также является необходимость стремления к постоянному самосовершенствованию и развитию личности. Игры могут помочь человеку расслабиться, забыть о повседневных проблемах и наслаждаться моментом, что, в свою очередь, может способствовать личностному росту, а также использоваться активно в образовании [2].

В тезисах «Теория игры и фантазии» антрополог Грегори Бейтсон определяет игру через метакоммуникацию: «Это явление — игра — могло возникнуть только в том случае, если участвующие организмы были способны к некоторой степени метакоммуникации, т. е. к обмену сигналами, которые переносили бы сообщение "Это — игра"» [3, с. 178]. Определение перекликается с понятием «магический круг» у философа Йохана Хейзинга. Магический круг — это то пространство, в которое попадает игрок, где он находится во время игры и которым отделен от реальности и действительности [1, с. 14]. Но у Г. Бейтсона появляется новый уровень метакоммуникации как особый слой игры и подчеркивается важность сигналов. Высокоуровневые сигналы важнее, чем обычные. И благодаря метакоммуникации становится возможной игра.

Важной характеристикой игры является наличие правил. Роль правил — чтобы не было нарушений, не было выхода за цель игры, и чтобы это не превращалось в ритуал, который закреплен вокруг заранее определенной истины [4]. Игра выступает как медиум между двумя этими действиями, когда правила можно менять, но сам игровой момент предполагает, что все извлекут уроки и перейдут на новый уровень знаний. Аналогии различия связываем с результатом геймификации [5].

Игры становятся рефлексией, способом высказаться от социально-политического до эстетического. Например, настольные игры про экономические отношения («Монополия», «Менеджер»), видеоигры про эпидемию и вирусы в прошлом, будущем (The Last of us, COVID: The Outbreak). Так, в видеоигре COVID: The Outbreak более того заложены рекомендации ВОЗ как обезопасить себя и близких, при этом образ Другого в видеоиграх репрезентует идентичность игрока.[1]

Игры появились раньше культуры, помогая людям справляться с невзгодами, сопровождая нас на протяжении всей истории, они развивались, трансформировались, распространялись, захватывая пространство. Современный исследователь А. Ветушинский в своей книге «Игродом» рассматривает эволюцию игр через три основных этапа:

1. Физические игры.
2. Настольные игры.
3. Видеоигры.

Видеоигры — молодая отрасль, насчитывает возраст около 50 лет. Но каждый день количество видеоигр и их приверженцев растет [7, с. 10–13]. Что же такое геймификация? В

[1] Game encyclopedia URL: https://www.gamepressure.com/games/ (дата обращения: 03.09.2023).

общем смысле это определенная, дополнительная надстройка в неигровых системах, применение «игрового» в неигровом.

В 2019 году в статье для журнала «Социология власти» Александр Ветушинский предложил пересмотреть и актуализировать определение: «геймификация — это методология по использованию мета-игровых элементов и механик с целью корректировки человеческого поведения за счет создания благоприятного эмоционального фона» [8, с. 12]. В нашем исследовании мы будем придерживаться данного определения, а также считать синонимами понятия «геймификация» и «игрофикация» для использования русского аналога зарубежного термина. Геймификацию можно рассматривать как способ изменения поведения. Она помогает лучше понять окружение, поддержать и повысить эффективность образовательной деятельности. В настоящее время накоплен большой опыт геймификации в образовании различных уровней: дошкольное образование, среднее, высшее, образование взрослых, дополнительное образование. С развитием онлайн-форматов, возможности импликации расширились. Правильно встроенная геймификация позволяет достигать целей образования в более легком формате, с развлечением, лучше вовлекая и мотивируя студентов и учеников.

Для понимания игровых элементов и образа фрейма игры была проведена серия фокус-групп со школьниками и студентами. В качестве методики использовалась рисуночная техника [9]. Всего было опрошено 46 школьников в возрасте 12–13 лет, из них 23 юноши и 23 девушки, а также 43 студента третьего курса бакалавриата, из них 7 молодых людей и 36 девушек. Данные возрастные группы выбраны для возможности сравнительного анализа. Подростки — активные игроки видеоигр, но при этом еще находящиеся в возрасте формирования паттернов обучения. Группы студентов представляют интерес с точки зрения использования геймификации на высшей ступени образования. После объяснения цели исследования участники получали чистые листы бумаги с заданием: *«Пожалуйста, нарисуйте образ игры, что для вас значит игра».* На рисунок отводилось 3–5 мин. Для анализа изображений использована процедура, проведенная на двух уровнях: типизация рисунков и символьно-тематический анализ [9].

В целом по всем возрастным группам лидирует аспект визуального восприятия: в рисунках встречаются образы экрана телефона, компьютера, портативной игровой приставки; проецируются образы на символы и различные виды игр. Рассмотрим отдельно каждые группы.

Как выяснилось, у школьников игра вызывает разнообразные ассоциации, поэтому многие успели создать коллаж, где разместили несколько образов (20 % опрошенных школьников). На стадии типизации рисунков были выделены следующие типы (так как некоторые изображали несколько образов, общая сумма ответов больше 100 %):

1. Видеоигры (37 % опрошенных школьников). Чаще видеоигры рисовали мальчики, чем девочки (11 и 5 участников соответственно). Для мальчиков характерны на рисунках определенные игры, например, Minecraft; у девочек — Roblox. Действительно, в настоящее время большая аудитория данных игр среди детей 9–13 лет [10].[2] Также были упомянуты Counter Strike, Dota2, Mario, Among Us, Fortnite.

На сегодня видеоигры для детей уже являются данностью, они играют на персональных компьютерах, игровых консолях, мобильных телефонах, с друзьями, заводят друзей в Метавселенных. Кстати, у игры Minecraft средний возраст пользователей 24 года [10].[2] Следует отметить, что платформа Minecraft создает инфраструктуру и базу для обучения, поддерживая

[2] Global Games Market Report August 2023 / Newzoo, 2023. — 152 p. URL: https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version (дата обращения: 20.09.2023).

новую тенденцию. В игровом формате можно создать мир Minecraft. Это один из наиболее популярных примеров игровых обучающих вселенных.

Roblox поддерживает тенденцию Edutainment (совмещение образования и развлечения), предоставляя возможность использовать игры и создавать их самостоятельно. Например, музей науки, игры на математические задачи.

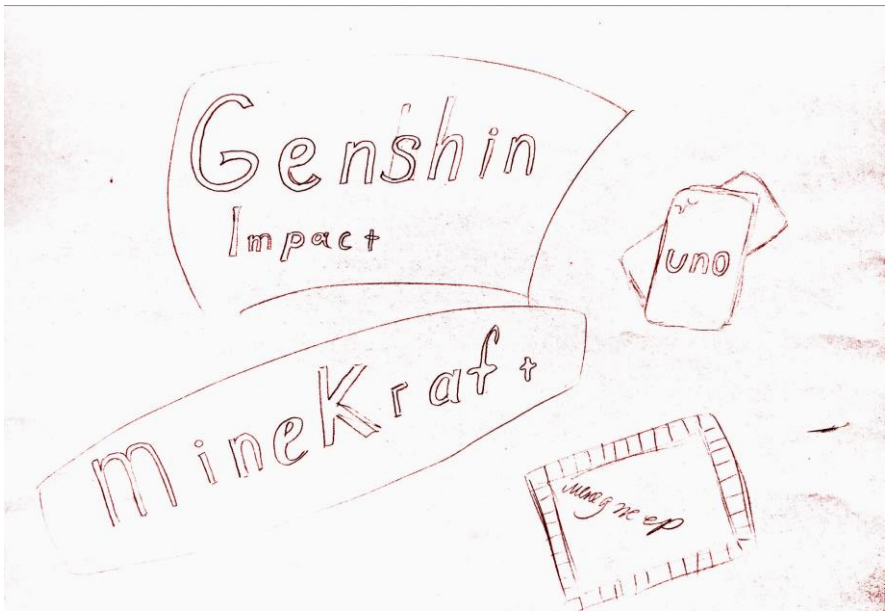

Рисунок 1. *Коллаж видеоигр и настольных игр (нарисовано участником фокус-группы)*

Более того, платформы предлагают обучение программированию, для того чтобы подросшие дети могли сами создавать игры под свои потребности и фантазию.

2. Игральные карты — второй по популярности образ (17 % опрошенных школьников). Как правило, карты изображались в раскрытом виде, в процессе игры, вид сверху на стол. С игрой школьники знакомы и в видеоформате: многие демонстрировали игру «Карты» на своих мобильных телефонах. На рисунке 2 один из примеров рисунков.

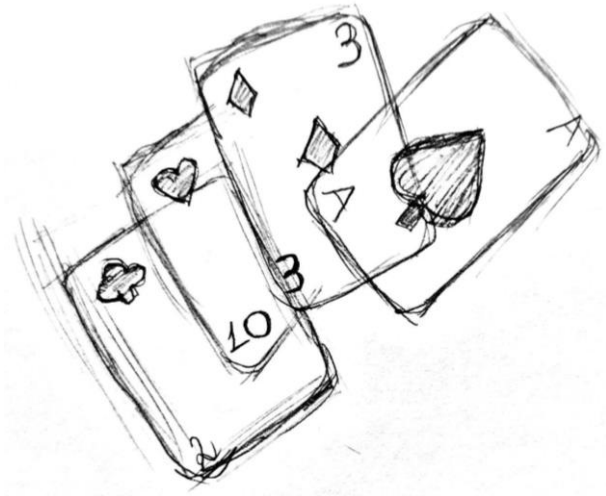

Рисунок 2. *Игральные карты (нарисовано участником фокус-группы)*

3. Спортивные игры — на третьем месте (15 % опрошенных школьников). Чаще были изображены футбол и баскетбол. Вид сбоку на рисунке 3.

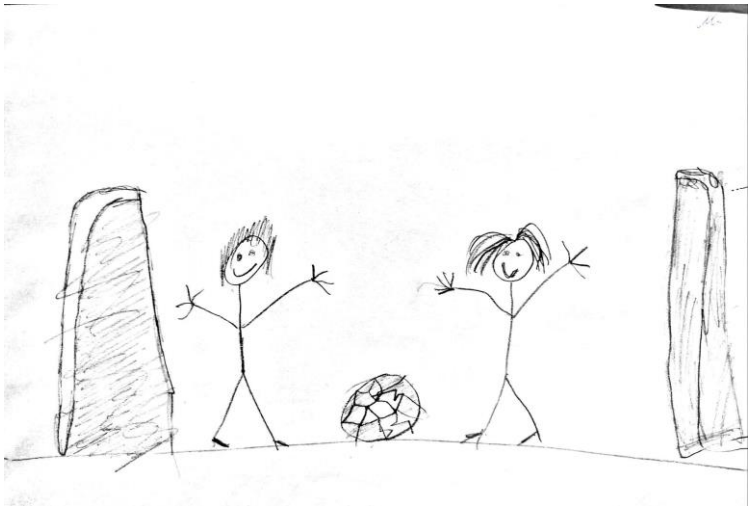

Рисунок 3. *Футбол (нарисовано участником фокус-группы)*

4. Настольные игры нарисованы у 13 % опрошенных школьников. На первом месте среди упомянутых образов: «Монополия»; также были изображены Uno, Jenga, либо простое поле игры-ходилки.

5. Экран — иногда рисовали просто экран (11 % опрошенных школьников). Экран изображался как экран компьютера, игровой приставки или телефона.

6. Абстрактные фигуры встречались у 11 % числа опрошенных школьников. Это фигуры в виде треугольников, прямоугольников и образы, возможно, взятые с видеоигр или заставок.

Среди единичных образов или повторяющихся не более трех раз были игральный джойстик, абстрактные человечки, наивные игры («Камень, ножницы, бумага», «Классики»), надписи — Easy/Hard, Game Over, What is a game?

В студенческих рисунках, с одной стороны, встречается больше сложных образов и коллажей. С другой стороны, на рисунках появляются изображения детских игрушек: пирамидка, мяч, скакалка, конструктор.

Почти треть опрошенных студентов изобразили игру в виде коллажа с несколькими объектами.

Среди единичных образов самые популярные «игровой джойстик» и «мяч» — по 18 % опрошенных студентов. На втором месте — изображения настольных игр (чаще встречалась «Монополия» и UNO, шахматы) (16 % опрошенных студентов). На третьем месте — видеоигры, иногда с прорисовкой конкретных персонажей, либо названием игры (Sims), либо изображения на экране с прорисовкой игровой среды (12 % опрошенных студентов). Также часто встречался образ человека — абстрактные человечки, занятые совместной деятельностью, или семейные сцены в домашней обстановке (12 % рисунков студентов). Некоторые изображали игру в виде абстрактных фигур, инфографики. У 9 % участников встречались изображения теннисных и бадминтонных ракеток. Игральные карты также были среди рисунков участников студенческой фокус-группы. Из других объектов, ассоциирующихся с игрой, изображали детские атрибуты: скакалка, пирамидка, «крестики-нолики», юла.

На рисунке 4 пример коллажа с простыми элементами и игрушками.

В целом обращают на себя внимание и сложные образы, например, изображения мозга, а также надписи «движение», «развитие», «стратегия», «кубик Рубика», головоломки. Два рисунка содержали соревновательный элемент — пьедестал с местами.

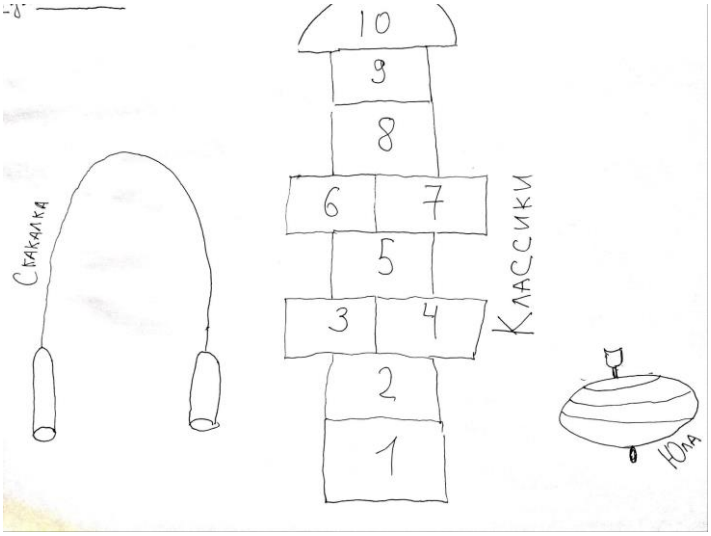

Рисунок 4. *Коллаж (нарисовано участником фокус-группы)*

Таким образом, по результатам исследования можно сделать следующие выводы.

Образ реализует понимание и восприятие участниками сложного культурного феномена. Образ может быть соотнесен с ожиданиями участников от игры. Осмысление роли человека как субъекта игры проявилось в образах игровых персонажей или играющих людей. Фрейм «Игра» состоит из следующих элементов: свободная игра — игра по правилам, видеоигра — настольная игра — игра импровизация или с физическими объектами. В восприятии игры обучающимися мало метафорических образов, в основном игра представляется четкими объектами, субъектами, изредка процессом.

Потенциал игр огромен, это подтверждается и разнообразием образов, и сложностью восприятия. Как показывает проведенное исследование, для внедрения геймификации в образование необходимо учитывать аудиторию, специфику изучаемого предмета. Также требуется адаптация геймификации к конкретным условиям и учебным программам.

Формирование мотивации на основе геймификации должно включать анализ и готовность студентов к новым формам обучения. Говоря о геймификации в образовании, учитывается метакоммуникативный уровень. Вовлекая студентов в игру, важно не забывать цели и задачи образовательного процесса. Цель геймификации в образовании: вовлечь студентов, возбудить интерес, выстроить коммуникацию на равных, и в итоге прийти к результату — производству знания, извлечению уроков и смыслов. То есть игра для достижения результата, а не ради самого процесса. Геймификация выступает новой формой подачи знаний, дает возможность развития критического мышления.

ЛИТЕРАТУРА

1. Хёйзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. Х 35 и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д.Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.
2. Кант И. Критика способности суждения. Пер. с нем. — М.: Искусство, 1994. — 367 с. — (История эстетики в памятниках и документах).

3. Бейтсон Г. Теория игры и фантазии. Bateson G. A theory of play and fantasy // Bateson G. Steps to an ecology of mind. — L.: Intertext Books, 1972. — P. 177–193 // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 11, Социология: Реферативный журнал. 1998. № 4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/98-04-023-beytson-g-teoriya-igry-i-fantazii1-bateson-g-a-theory-of-play-and-fantasy-bateson-g-steps-to-an-ecology-of-mind-l-intertext-books-1972-p-177 (дата обращения: 02.09.2023).

4. Попова Т.А. Койшина Е.А. «Роль геймификации в образовательном процессе» // Актуальные проблемы современной науки- взгляд молодых: сборник трудов XII Всероссийской (национальной) научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых, 18 апреля 2023 г. / [науч. ред. Д.В. Валько, А.М. Ромодина]. — Челябинск: ОУ ВО "Южно-Уральский технологический университет", 2023. URL: https://www.inueco.ru/nauka/VM_2023.pdf?ysclid=ln7bwth9t376999980 (дата обращения: 02.09.2023).

5. Zichermann G. Gamification Is Here to Stay / Zichermann G. [Электронный ресурс] // The Athlentic: [сайт]. — URL: https://www.theatlantic.com/technology/archive/2011/08/gamification-is-here-to-stay/244232/ (дата обращения: 03.09.2023).

6. Долганов, С.О. Видеоигры как инструмент развития культуры и образования у Homo Ludens / С.О. Долганов // Сборник научных трудов молодых учёных Сургутского государственного педагогического университета / Департамент образования и науки Ханты-Мансийского автономного округа — Югры; бюджетное учреждение высшего образования ханты-мансийского автономного округа — Югры «Сургутский государственный педагогический университет». Том Выпуск 4. — Сургут РИО БУ «Сургутский государственный педагогический университет», 2022. — С. 17–19. — EDN GQCLKP.

7. Ветушинский А.С. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. Москва: Эксмо, 2021. — 272 с.

8. Ветушинский А.С., Салин А.С. Game studies в России: год восьмой. Социология власти. Т. 32. № 3. С. 8–13. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=44388814&ysclid=ln7omu26m5472007655 (дата обращения: 05.09.2023).

9. Гуреев С.В. Анализ рисунков в социологических исследованиях // Социологические исследования. — 2007. — № 10. — С. 132–139. URL: https://www.isras.ru/files/File/Socis/2007-10/gureev.pdf (дата обращения: 10.09.2023).

10. Ветушинский, А.С. Онтология видеоигр: объекты, миры и среда / А.С. Ветушинский, Е.В. Галанина // Философия и культура. — 2016. — № 11(107). — С. 1511–1516. — EDN XERUPP.

Koyshina Ekaterina Alimovna
The South Ural University of Technology
Branch in Novy Urengoy, Novy Urengoy, Russia
E-mail: koyshina@mail.ru
RSCI: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=685383

Popova Tatiana Anatolievna
Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design, Saint Petersburg, Russia
University of Tyumen, Tyumen, Russia
E-mail: t.popova.media@gmail.com
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2930-7140
RSCI: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=856220
WoS: https://www.webofscience.com/wos/author/rid/JBS-0895-2023

Prospects for gamification: analysis of students' perception of the game's image

Abstract. Game is one of the most multifaceted phenomena in human life. It comes in many forms, uses a variety of capabilities, and can serve as a tool to achieve a variety of goals. Thus, the games can be used to solve problems in many areas: from pedagogy to business, from science to art. Each type of game requires players to have a certain level of proficiency in various skills. This contributes to the development of human cognitive and social functions and has certain characteristics. The popularity of gaming technologies in education continues to rise. The introduction of online formats has also contributed to the growth and use of interactive multimedia technologies. Gamification in education is an approach that uses game elements and mechanics to increase student motivation and engagement in learning. This scientific article reviews the concept of a game and analyzes the perception of the image of a game by students and schoolchildren in the context of learning. The study shows that gamification can significantly increase student engagement and motivation. This, in turn, has a positive impact on the quality of learning. The results of focus groups conducted using drawing techniques demonstrate that the image of the game is well perceived by schoolchildren and students and creates a favorable environment for active participation in the learning process. Based on this, the authors of the article propose to use gamification as an effective learning tool that helps increase motivation, self-organization and self-regulation of students. Analysis of the perception of the image of the game by students indicates the promise of using gamification in education. This approach can be an effective tool for the modern educational process, promoting the active involvement of students, increasing their motivation and achieving better educational results.

Keywords: game; image; performance; media; education; gamification; gaming technology