
ПСИХОЛОГИЯ ИГРЫ В УПРАВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ИНТЕРАКЦИЕЙ

Елена Тихонова*

В статье исследуется феномен геймификации, актуализируется его потенциал в социальном менеджменте вообще, и в образовании - в частности. Обращаясь к работам основоположников геймификации, автор анализирует социальные изменения, порождённые ею, приводит прогнозы экспертов относительно будущего, которое ожидает мировой социум в случае сохранения имеющих место тенденций, связанных со стремительным ростом числа активных геймеров и массовым их «исходом» в виртуальный мир.

Исходя из психологии геймификации как феномена, в статье рассматриваются принципы, способствующие качественной трансформации образования как социального института сквозь их призму. Автор отмечает, что использование элементов геймификации не способно привести к качественному скачку в области образовательной интеракции, поскольку лишь коренная его перестройка способна активизировать все психологические «бонусы» игры в новой образовательной интерпретации.

Применение игровых техник, принципов и механизмов в неигровых процессах для решения бизнес, образовательных и иных задач привели к развитию концепции геймификации. Геймификация может трактоваться как особая психология поведения, призванная кардинально изменить характер интеракции участников коммуникации как на социальном уровне, так и на уровне «человек - процесс». Другими словами, трансформируется отношение работника / обучающегося (студента, школьника) к процессу, в который он оказался вовлечён, членов рабочего / учебного коллектива друг к другу. Так, компания «Майкрософт», базируясь на психологии геймификации, вовлекла своих сотрудников в игру, сутью которой явилось выявление и исправление ошибок в коде программы Windows 7 на абсолютно добровольной основе [1].

Проникновение игры в повседневную жизнь происходит столь активными темпами, что экономист Эдвард Кастронова ещё в 2007 г. обосновал теорию о массовом исходе геймеров из реальной жизни в пространство игры: значительную часть жизни сотни

миллионов людей по всему миру проводят, играя в компьютерные игры, «выпадая» на это время из реальности [2]. По данным, которые приводит в своём исследовании Д. Макгоникал, только в Америке по состоянию на 2011 год было зарегистрировано 183 миллиона активных геймеров (геймеров, проводящих за игрой, в среднем, 13 часов в неделю), 4 миллиона геймеров - на Ближнем Востоке, 10 миллионов - в России, 105 миллионов - в Индии, 10 миллионов - во Вьетнаме, 10 миллионов - в Мексике, 13 миллионов - в Центральной и Южной Америке, 15 миллионов - в Австралии, 17 миллионов - в Южной Корее, 100 миллионов - в Европе и 200 миллионов - в Китае [1. С. 3]. Более того, разрыв между геймерами и «негеймерами» постоянно сокращается: даже люди, полагающие себя «негеймерами», зачастую своё свободное время проводят за компьютерными играми различного формата.

Тот факт, что огромное количество людей абсолютно различных возрастов независимо от региона их проживания и своего социально-экономического статуса, сознательно предпочитает уход от повседневной

* **Тихонова Елена Викторовна**, кандидат исторических наук, доцент кафедры иностранных языков факультета физико-математических и естественных наук Российского университета дружбы народов.

реальности в реальность игровую одно-значно свидетельствует о существовании феномена «геймификация» и необходимости его тщательного изучения, поскольку совершенно очевидно, что игра способна удовлетворить некие естественные потребности людей, которые реальность удовлетворить не в состоянии.

Исход из реальности, предсказанный Э. Кастроной, с течением лет только набирает темпы и, если исследователи всего мира не смогут выяснить с удовлетворением каких потребностей не справляется реальность и столь успешно справляется игра, не смогут найти сферу замещения удовлетворения этих потребностей, человечество может столкнуться с формированием общества, большая часть которого предпочтёт вкладывать свои усилия, эмоции, творческий и умственный потенциал не в развитие реального мира, а в совершенствование мира виртуального, что может привести к растворению огромного количества культур в мире игры, привести к унификации мирового сообщества.

По мнению Д. Макгоникал, «если мы хотим выжить в следующем столетии на этой планете, мы должны проводить за игрой кардинально больше времени» [3], поскольку современное общество испытывает «голод» поиска развлечений, стремления получить лучшую работу, улучшения социального статуса, поиска смысла жизни [1. С. 6], который помогает удовлетворить игра. Отсюда, представляется, что использование психологии и механики игры для переосмысления всех процессов, имеющих место в реальности, способно инкорпорировать привлекательные аспекты игры в реальность, объединить два мира в единое целое и не расточать потенциал игры, столь притягательный для геймеров.

Кроме того, по мнению исследователя, игры являются идеальной средой для совместного решения проблем. В игре человек воспринимает себя в лучшем своём воплощении, он готов решать поставленную задачу столько времени, сколько нужно. В реальной жизни, столкнувшись с поражением, человек переживает чувство поражения, разочарования, тогда как в игре он всегда может пройти уровень снова столько раз, сколько этого требует достижение оптимального результата, что, с одной стороны, формирует навык спокойного восприятия промежуточной неудачи, а с другой – учит целенаправленно и настойчиво идти к поставленной цели.

К тому же, в любой игре, геймер имеет возможность выбирать персонажа, с помощью которого он входит в игру. Каждому персонажу доверяют миссию, которая соответствует его текущему уровню в игре, его возможностям. Таким образом, формируется адекватное восприятие своих возможностей и собственного потенциала, умение адекватного поиска оптимальных путей решения поставленной задачи. При этом, поскольку скорость реагирования на вызовы в игре играет зачастую решающее значение, решается и задача формирования умения быстро, обоснованно и самостоятельно принимать решения.

Огромным плюсом психологии игры является взаимодействие в коллективе, ощущение вовлеченности в единое коммуникативное пространство: постоянное наличие игровых партнёров, способных оказать игроку помощь в реализации игровой миссии, порождают чувство ощущения единства. А немедленная обратная связь (в том числе, и от соперников в игре) побуждает участника игры постоянно эволюционировать, чтобы научиться быть частью команды.

Игры формируют в геймерах:

1. Упорный оптимизм, способствующий повышению уровня мотивации к деятельности.
2. Желание действовать немедленно: здесь и сейчас, преодолевая препятствия, что, в сочетании с обоснованной верой в успех миссии, так же повышает уровень мотивации.
3. Социальное доверие и связи: совместная игра сближает людей (даже победителей и проигравших), отсюда – рождается чувство доверия, стремление к сотрудничеству.
4. Чувство удовольствия: процесс игры как напряженный труд приносит геймерам более позитивные чувства, нежели простое общение или расслабленное состояние [4].
5. Веру в лучшее: геймеры верят, что могут изменить мир, ощущая радость творчества и деятельности. Чувствуя, что невозможное возможно, они превращаются в «суперзаряженные надеждой личности» [3].
6. Положительное отношение к «вызовам»: геймеры не боятся «вызовов», они ждут их и получают чувство удовлетворения от способности отвечать на них, ощущают себя вовлеченными в процесс деятельности, испытывают положительные эмоции [5].
7. Умение визуализировать конкретные действия и идеи, скрытые за словами и теориями [9], что позволяет знаниям немед-

ленно трансформироваться в опыт, в том числе, и за счёт получения немедленной обратной связи в процессе игры.

Таким образом, привлечение игровых механик в неигровые процессы формирует компетенции, столь необходимые успешному специалисту сегодня: развитие критического мышления, повышения уровня мотивации к деятельности, способность к сотрудничеству и работе в команде, целеустремлённость, умение преодолевать трудности, оптимизм.

Вполне очевидно, что потенциал геймификации в образовании – неиссякаем. Ключевым здесь является понимание, что геймификация – это не просто привлечение игровых механик в неигровые процессы, но спроектированная система, оптимизирующая роль ее актора в команде (он активно, эффективно и добровольно достигает поставленные перед ним цели) [7. С. 15]. В образовании геймификация позволяет актуализировать коммуникацию, эффективное взаимодействие и реализацию лидерских качеств в образовательном процессе, которым в традиционной образовательной парадигме уделялось недостаточно внимания.

В широком смысле образование геймифицировано в принципе: за правильное решение учебной задачи обучающийся получает поощрение в виде «положительной» оценки, учебные неудачи маркируются оценками неудовлетворительными, в конце года каждого обучающегося ждет либо повышение уровня (переход в следующий класс, на следующий курс), либо «проигрыш» (отчисление / прохождение курса повторно). Казалось бы, внешняя «игровая» мотивация должна способствовать максимальному вовлечению студентов и школьников в образовательный процесс, но на практике, мы сталкиваемся с иной картиной. Что свидетельствует о том, что образовательная «игра» в её традиционной интерпретации студентам и школьникам не интересна [7. С. 16].

Как отмечает Э. Клопфер, пространство любой игры включает в себя зону исследования и зону изучения. В зоне изучения (сравнимой с повседневными учебными занятиями) пробы и ошибки неизбежны, а их последствия не фатальны, тогда как решающие «битвы с боссом» (в университете их аналогом выступают экзаменационные и аттестационные испытания), требуют привлечения всего накопленного опыта и практик его применения, а их исход во многом определяет дальнейшую стратегию игры

[8]. Вместе с тем, игровые технологии позволяют превратить оценочные мероприятия в менее стрессовый, более управляемый и циклично ожидаемый фактор.

Безусловно, привлечение геймификации в образование требует тщательного планирования, строящегося исходя из [6]:

1. Знания специфики адресной аудитории (возраст, уровень подготовки, степень развития конкретных компетенций, численность) и образовательного контекста (наличное оборудование, эмоциональный статус аудитории: например, не могли ли какие то предшествующие мероприятия усилить тот или иной эмоциональный градус и др.), позволяющие исключить факторы, потенциально способные снизить эффективность образовательной интеракции.

2. Корректной постановки образовательных целей: преподаватель изначально должен четко спрогнозировать все узловые моменты изучения темы / курса (контрольные точки, общие и конкретные образовательные цели, воспитательные цели).

3. Структурирования актуального опыта аудитории, позволяющего спрогнозировать, какие игровые механики потенциально способны оказать наибольшее влияние на эффективное прохождение каждого из этапов. Сама возможность для обучающегося четко осознавать сущность и цели каждого из промежуточных этапов (т.е., что нужно понять, чтобы завершить текущий этап и перейти к следующему), повышает его мотивацию к решению «вызова» следующего этапа. Интересно, что контекст каждого этапа может варьироваться, каждый раз полностью меняя всю игровую механику.

4. Оптимального подбора источников и ресурсов для выстраивания геймификации (на этом этапе необходимо четкое осознание того, что будет рассматриваться в качестве свидетельства прохождения уровня, какими правилами будет регламентироваться прохождение уровня, какими «наградами» будут маркироваться достижения участников).

5. Внедрения оптимальных игровых техник: индивидуальных или групповых. Некорректное их использование может привести к отрицательному образовательному эффекту. При этом, необходимо помнить, что принцип «Победила дружба», в условиях геймификации не работает, а попытки его использовать способны нивелировать весь положительный эффект технологии. Например, изучая особенно сложный ма-

териал, продуктивнее использовать индивидуальные игровые технологии (бейджи, уровни, временные ограничения и др.), чтобы стабилизировать эмоциональный статус каждого из участников. Для вовлечения же всей группы во взаимодействие, активизации коммуникации, продуктивнее использование технологий групповых (соревнование, сотрудничество, «доска героев» и пр.). В групповых техниках актуализируется потенциальная возможность для каждого из участников стать лидером.

Таким образом, геймификация стимулирует когнитивную, эмоциональную и социальную составляющие образовательной интеракции [9], выполняя, при этом, терапевтическую функцию. Когнитивная составляющая обогащается в рамках геймифицированного образования за счёт квестового построения изучения нового материала, многоходовых и разноуровневых вариантов его постижения. Эмоциональный аспект выражается в стимулировании ожидаемой модели поведения, стимулировании конкурентной борьбы. При этом, активизируется терапевтическая функция геймификации: если в традиционном образовании обучающихся преследует страх сделать ошибку, то в игре даже значительное количество ошибок не оценивается негативно, они лишь рассматриваются в качестве основания для переосмысления опыта, выбора более оптимальных методик для повторного прохождения того же уровня.

Особенно существенное влияние геймификация имеет на социальную составляющую образовательного процесса: обучающийся получает возможность «примерить» на себя различные роли, не опасаясь продемонстрировать свои реальные, а не завышенные

результаты, гордиться своими успехами в процессе их улучшения. При этом, чёткое осознание того, что на новый уровень игры невозможно подняться, не пройдя окончательно текущий, трансформирует образовательное воздействие из традиционного академического института в коммуникативную образовательную интеракцию, что неизмеримо повышает его образовательный потенциал.

Однако достижение всех этих положительных моментов возможно лишь в контексте глобальной трансформации всего образовательного процесса на принципах геймификации. Полумеры не позволят добиться заявленных результатов, они лишь формализуют обучение и спровоцируют неадекватную мотивацию к образовательной деятельности.

Основной проблемой геймификации как феномена является то, что все связанные с её психологией особенности реализуются в виртуальном мире и основные свои задачи эксперты видят в нахождении точек соприкосновения реального и виртуального миров, чтобы получить возможность использовать богатейший потенциал игры. Возможно, уже в ближайшем будущем, исследования в этой области позволят окончательно избавить геймифицированное образование от некоторых недостатков, свойственных игре, таких как: излишний азарт, увлечение внешними атрибутами игры, погони за баллами и достижениями. Но даже в своем нынешнем состоянии, сама концепция геймификации при рациональном и последовательном её использовании способна качественно изменить весь характер образовательного менеджмента.

Литература:

1. McGonigal J. Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. N.Y., 2011.
2. Castronova E. Exodus to the virtual world: How online is changing reality. N.Y., 2007.
3. McGonigal J. Gaming can make a better world // TED Talks. 2010 // <https://www.ted.com>.
4. McGonigal J. The game that can give us 10 years extra of life // TED Talks. 2012 // <https://www.ted.com>.
5. McGonigal J. Massively multiplayer thumb-wrestling // TED Talks. 2013 // <https://www.ted.com>.
6. Huang W-H.E., Soman D. A practitioner's Guide to Gamification of Education. Toronto: Rotman School of management, 2013.
7. Тихонова Е.В. Ландшафт образовательного дизайна в XXI в. // Инновационность и мультикомпетентность в преподавании и изучении иностранных языков: сборник научных трудов / Отв. ред. д.п.н. Н.М. Мекеко. М., 2015.
8. Klopfer E. Ask Me Anything for our edX course // <http://www.reddit.com>.
9. Gee J.P. Learning and games // The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. Edited by Katie Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.

PSYCHOLOGY OF GAMIFICATION IN THE MANAGEMENT OF EDUCATIONAL INTERACTION

The article examines the phenomenon of gamification actualizing its potential in social management in general and in education in particular. Referring to the works of the founders of gamification, the author analyzes the social changes generated by it, provides the experts' prognoses about the future which the world society is to face in the event of the preservation of existing tendencies connected with the rapid growth of the number of active gamers and their mass «fleeing» to the virtual world.

Based on the psychology of gamification as a phenomenon, the article discusses the principles that contribute to a qualitative

transformation of education as a social institution through their prism. The author notes that the use of gamification elements does not lead to a qualitative leap in the field of educational interaction, because only its fundamental restructuring is able to activate all the psychological «bonuses» of a game in a new educational game of interpretation.

Elena Tikhonova,
Candidate of Science (History), Associate
Professor, Department of Foreign Languages,
Faculty of Physics, Mathematics and Natural
Sciences, Peoples' Friendship University of
Russia.

Ключевые слова:

геймификация, образовательная
интеракция, геймер, феномен игры.

Keywords:

gamification, educational interaction, gamer,
game phenomenon.

References:

1. McGonigal J. Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. N.Y., 2011.
2. Castronova E. Exodus to the virtual world: How online is changing reality. N.Y., 2007.
3. McGonigal J. Gaming can make a better world // TED Talks. 2010 // <https://www.ted.com>.
4. McGonigal J. The game that can give us 10 years extra of life // TED Talks. 2012 // <https://www.ted.com>.
5. McGonigal J. Massively multiplayer thumb-wrestling // TED Talks. 2013 // <https://www.ted.com>.
6. Huang W-H.E., Soman D. A practitioner's Guide to Gamification of Education. Toronto: Rotman School of management, 2013.
7. Tikhonova E.V. Landshaft obrazovatel'nogo dizayna v XXI v. [Landscape of an educational design] // Innovatsionnost' i mul'tikompetentnost' v prepodavanii i izuchenii inostrannykh yazykov: sbornik nauchnykh trudov [Innovations and multi-competence in Teaching and Learning of Foreign Languages: Collected Scientific Papers] / Otv. red. d.p.n. N.M. Mekeko. M., 2015.
8. Klopfer E. Ask Me Anything for our edX course // <http://www.reddit.com>.
9. Gee J.P. Learning and games // The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. Edited by Katie Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.