

УДК 316.6+159.9+378

Возможности применения социально-психологических механизмов игровой инклюзии в геймификации образования

Неруш Татьяна Григорьевна

Кандидат педагогических наук, доцент,
доцент кафедры управления персоналом и психологии,
Саратовский социально-экономический институт (филиал),
Российский экономический университет им. Г.В. Плеханова,
410003, Российская Федерация, Саратов, ул. Радищева, 89;
e-mail: tgner@mail.ru

Неруш Антон Александрович

Студент,
Саратовский государственный национальный исследовательский
университет им. Н.Г. Чернышевского,
410012, Российская Федерация, Саратов, ул. Астраханская, 83;
e-mail: antonnertakagi@gmail.com

Аннотация

В статье рассмотрены проблемы внедрения технологий геймификации в образовании. Теоретический анализ показал, что технологии геймификации активно вводятся в образовательный процесс, но до сих пор не до конца раскрыты их психологические механизмы. Отмечается, что для их совершенствования необходимо выявление социально-психологических механизмов игровой инклюзии. Игровая инклюзия рассматривается авторами статьи как процесс вовлечения игроков в практики сетевого взаимодействия и увеличения степени их участия в онлайн-игре. С целью выявления механизмов игровой инклюзии реализовано эмпирическое исследование методом глубинного интервью. В качестве респондентов выступили пользователи Российского сегмента игр жанра MMORPG в возрасте от 18 до 30 лет. На основе выявленных социально-психологических механизмов игровой инклюзии даны рекомендации по разработке программ геймификации образования.

Для цитирования в научных исследованиях

Неруш Т.Г., Неруш А.А. Возможности применения социально-психологических механизмов игровой инклюзии в геймификации образования // Психология. Историко-критические обзоры и современные исследования. 2019. Т. 8. № 2А. С. 31-37.

Ключевые слова

Игровая инклюзия, качественные методы исследования, глубинное интервью, геймификация, образование.

Введение

В эпоху активного внедрения цифровизации во все сферы жизни общества широко применяются технологии геймификации. На сегодняшний день простейшие технологии геймификации активно используются в сфере бизнеса с целью повышения потребительской активности и лояльности клиентов. В повседневной жизни данные технологии проявляются в таких формах, как: 1) карты лояльности, с помощью которых потребитель, собрав определенное количество стикеров, может получить бесплатный продукт; 2) бонусные программы авиакомпаний, РЖД и банков, связанные с начислением бонусов, которые в дальнейшем можно потратить на определенные привилегии и скидки; 3) онлайн-конкурсы, связанные с предложением ценного приза за небольшие усилия. За геймификацией сферы бизнеса последовала тенденция к внедрению игровых технологий в образовательный процесс [Титов, 2013]. Летом 2018 г. в РГСУ прошел XVIII Всероссийский социально-педагогический конгресс «Геймификация в образовании и профессиональной деятельности», на котором обсуждался вопрос, связанный с инновационными технологиями обучения с применением игровых механик. Одной из тем конгресса стала проблема профицита информации и преобразования этой информации в практическую деятельность [Носков, 2018]. В данном случае технологии геймификации могут предложить не только вовлечение пользователя в получение новой информации, но и смену ролей в практической деятельности. На сегодняшний день технологии геймификации образования нашли свое отражение в онлайн-проектах, направленных на дистанционное обучение (LinguaLeo, Duolingo (изучение иностранных языков), Codecademy (обучение программированию на JavaScript, HTML, Python, Ruby) и др.). Отметим, что в случае с общественными науками применение технологий геймификации, как правило, ограничивается видеокурсами и индивидуальной балльно-рейтинговой системой.

В практике геймификации большое внимание уделено эмоциональному вовлечению пользователя и его поощрению. Для достижения этой цели может быть использован ряд механизмов: развитие виртуальных навыков, шкалы прогресса, рейтинговая система, развитие игрового персонажа, постепенное открытие новых обучающих элементов, бейджики [Елисеева, 2015]. Применение метода теоретического анализа современных исследований по обсуждаемой проблеме (А.В. Бурлаченко; Л.П. Варенина; В.Ф. Габдулхаков, Э.Г. Галимов; А.И. Говоров, М.М. Говорова, Ю.О. Валитова; А.В. Макеева; П.В. Писклаков, О.Б. Елагина; А.Л. Мазелис; Н.Л. Караваев, Е.В. Соболева; О.В. Орлова, В.Н. Титова; С.А. Титов и др.) показало, что технологии геймификации активно продвигаются и внедряются в процесс образования, но не до конца изучены их психологические механизмы. Полагаем, что для совершенствования технологий геймификации и их популяризации необходимо начать с исследования игровой индустрии и выявления социально-психологических механизмов игровой инклюзии. Игровая инклюзия рассматривается как процесс вовлечения игроков в практики сетевого взаимодействия и увеличения степени их участия в онлайн-игре.

Исследование социально-психологических механизмов игровой инклюзии

С целью выявления социально-психологических механизмов игровой инклюзии с января по декабрь 2018 г. было реализовано эмпирическое исследование с использованием качественной методологии, метода глубинного интервью (n=30). Количество респондентов обусловлено насыщением кодировочных категорий (интервью с новыми респондентами не дают

исследователю нового понимания для раскрытия темы). Разработка программы исследования, постановка исследовательских задач, подготовка инструментария, сбор и анализ материала проводились по методологии «двойной рефлексивности».

Концепция двойной рефлексивности связывает теоретические категории качественного исследования и качественно-количественного интерфейса со стратегиями полевого исследования интерактивного типа, которому присущи вживание, глубинные интервью, а также коллективная интеллектуальная поддержка в режиме «длинного стола» [Девятко, 1998, 108].

В качестве респондентов выступили пользователи российского сегмента игр жанра MMORPG (массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра) в возрасте от 18 до 30 лет. Вопросы, задаваемые геймерам, были разбиты на шесть блоков: «Игра как форма досуга», «Социальные коммуникации в играх», «Социально-психологические факторы и механизмы игровой инклюзии», «Экономические факторы игровой инклюзии», «Социальные проекции игровой инклюзии», «Коммуникативные практики вне игры».

Ключевой вопрос исследования был сформулирован следующим образом: «Каковы мотивы, факторы и социальные проекции игровой инклюзии молодежи в пространстве сетевых взаимодействий?». Интервью проводились в формате online с использованием голосовых и видеочатов (RaidCall, TeamSpeak, Skype, Mumble, Discord). Выбор такого формата проведения интервью обусловлен необходимостью отражения всех случаев, в том числе и геймеров, которые отказались бы от встречи в «реальном мире» по каким-либо причинам. Длительность интервью составила от 60 до 80 минут. При транскрипции авторы исследования старались сохранить специфику «естественного словаря» [Ковалев, Штейнберг, 1999, 208].

Результаты исследования позволили выделить ряд факторов, повлиявших на выбор игр пользователями и применимых в технологиях геймификации: 1) кросс-платформенность (возможность игры как с компьютера, так и с мобильного телефона); 2) рейтинг игры (например, в Google Play) и ее популярность среди целевой аудитории; 3) особенности игровой механики (графика, совмещение различных игровых жанров и механик); 4) возможность взаимодействия с иностранными игроками; 5) простое управление и низкие системные требования. В структуре мотивации начала и продолжения игры можно выделить два основных аспекта: мотивацию, создаваемую политикой онлайн-игры, и личная мотивацию игрока. Ежедневные бонусы за вход и время игры не дают ожидаемых результатов и не создают мотивацию продолжения игры. Гораздо большее значение для игроков имеют возможность психологической разгрузки и отдыха во время игры, смена привычных ролей и возможность самопрезентации и самореализации в сетевом пространстве, а также возможность общения и создания новых социальных связей в процессе игры.

Возможности использования механизмов игровой инклюзии в геймификации образования

Результаты проведенного исследования позволили дать рекомендации по созданию программ геймификации образования на основе социально-психологических механизмов игровой инклюзии. Исходя из полученных результатов, для совершенствования технологий геймификации в образовании можно выделить ряд необходимых механизмов: 1) возможность создания уникального профиля с широким спектром технологий самопрезентации; 2) возможность смены ролей; 3) элементы социальной сети, позволяющие пользователям искать и общаться с пользователями со схожими интересами; 4) публичная система достижений и

рейтингов, создающая соревновательный момент. С нашей точки зрения, применение данных технологий будет способствовать не только продвижению и совершенствованию геймификации образования и самообразования молодежи в различных направлениях, но и созданию групп молодых ученых.

Рассмотрим данный аспект на примере применения качественных методов в социологическом исследовании. Одной из важных составляющих качественного исследования методом глубинного интервью является метод «длинного стола». Однако в реальной жизни исследователь сталкивается со сложностями в подборе «кадрового состава» и проблемой взаимопонимания между членами исследовательской группы. Особенно актуальной данная проблема является среди молодых ученых, только начинающих свои исследования.

Для проведения качественного исследования необходимо формирование исследовательского коллектива с благожелательным и уважительным отношением друг к другу, со здоровой конструктивной критикой и самокритикой, так как методика качественного исследования предполагает периодическое обсуждение хода исследования со всеми участниками проекта, которые одновременно должны быть разработчиками программы исследования, включая постановку задач и постоянную корректировку методов исследования, а также результатов полевой работы его исполнителями и аналитиками. Поэтому программа исследования должна предполагать специально планируемую и организованную процедуру по созданию рабочей команды для качественного исследования [Ковалев, Штейнберг, 1999].

Однако данные проблемы могут быть решены с использованием технологий геймификации и онлайн-сервисов. Так, например, могут быть созданы онлайн-площадки, включающие в себя: 1) потенциалы теоретического изучения качественной методологии с системой достижений и уровнями для последовательного освоения программы и исследовательской этики; 2) возможности самопрезентации (создание собственного уникального профиля, в котором можно, к примеру, указать свои научные интересы, достижения, разместить публикации в свободном доступе); 3) в рамках данной платформы должна быть реализована возможность коммуникации между участниками, в том числе чат с разделением на сегменты.

Таким образом, обеспечивается возможность создания исследовательских групп на основе общих научных интересов для реализации технологии «виртуального длинного стола». В данном случае перенесение обсуждений в онлайн решает ряд проблем, стоящих перед исследователями: географическое положение участников группы, поиск места для проведения, обмен файлами, выбор удобного времени. Безусловно, обсуждение темы исследования в рамках данного метода практически невозможно в текстовом формате, поэтому необходима интеграция голосового чата (например, Discord или аналогичных кросс-платформенных программ с возможностью видеоконференций).

Заключение

Выявленные в результате проведенного эмпирического исследования социально-психологические механизмы игровой инклюзии (возможность психологической разгрузки и отдыха во время игры, возможность смены привычных ролей, возможность самопрезентации и самореализации в сетевом пространстве, возможность общения и создания новых социальных связей в процессе игры) обеспечивают вовлечение игроков в практики сетевого взаимодействия и увеличение степени их участия в онлайн-игре. Применение данных механизмов может содействовать продвижению технологий геймификации образования, совершенствованию его

программ, созданию новых игровых платформ по обучению различным гуманитарным дисциплинам (истории, социологии, политологии, юриспруденции и др.) для бакалавров, магистрантов и аспирантов, а также формированию исследовательских групп молодых ученых. Внедрение аналогичных игровых технологий в образовательный процесс будет способствовать популяризации самообразования среди молодежи в различных направлениях и выработке социально полезных навыков в процессе досуговой деятельности.

Библиография

1. Бурлаченко А.В. Почему геймификация работает и три основных правила мотивации // Современные тенденции в экономике и управлении: новый взгляд. 2013. № 23. С. 36-40.
2. Варенина Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. Т. 6. № 6-2. С. 314-317.
3. Габдулхаков В.Ф., Галимова Э.Г. Цифровая педагогика и геймификация образования в университетах // Образование и саморазвитие. 2014. № 4. С. 37-43.
4. Девятко И.Ф. Методы социологического исследования. Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 1998. 208 с.
5. Дынкина Е.Д. Геймификация как новый тренд в обучении персонала // Бизнес-образование в экономике знаний. 2016. № 3. С. 18-21.
6. Елисеева А.В. Геймификация как тренд в развитии системы профессионального образования // Научный альманах. 2015. № 10-2. С. 162-164.
7. Караваев Н.Л., Соболева Е.В. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения // Концепт. 2017. № 8. С. 14-25.
8. Ковалев Е.Ж., Штейнберг И.Е. Качественные методы в полевых социологических исследованиях. М.: Логос, 1999. 384 с.
9. Носков Е.А. Технологии обучения и геймификация в образовательной деятельности // Ярославский педагогический вестник. 2018. № 6. С. 138-143.
10. Титов С.А. «Геймификация» дистанционного обучения // Cloud of science. 2013. № 1. С. 21-23.

The possibilities of using the socio-psychological mechanisms of game inclusion in the gamification of education

Tat'yana G. Nerush

PhD in Pedagogy, Docent,
Associate Professor at the Department of personnel management and psychology,
Saratov Socio-Economic Institute (branch),
Plekhanov Russian University of Economics,
410003, 89, Radishcheva st., Saratov, Russian Federation;
e-mail: tgner@mail.ru

Anton A. Nerush

Student,
Saratov State National Research University named after N.G. Chernyshevsky,
410012, 83, Astrakhanskaya st., Saratov, Russian Federation;
e-mail: antonnertakagi@gmail.com

Abstract

The article aims to show the possibility of applying the socio-psychological mechanisms of game inclusion in the gamification of Russian education. It deals with the problems of active implementation of gamification technologies in all spheres of social life, their application both in business and in everyday life. The application of the method of theoretical analysis shows that gamification technologies are being actively introduced into the educational process in the Russian Federation, but their psychological mechanisms are not fully disclosed. The authors of the article believe that in order to improve the technologies used for the gamification of education, it is necessary to identify the socio-psychological mechanisms of game inclusion. Game inclusion is viewed as a process of involving gamers in the practices of networking and increasing their participation in online games. In order to identify the mechanisms of game inclusion, the authors carried out empirical research using in-depth interviews. The respondents were users of the Russian segment of games of the MMORPG genre, aged 18 to 30 years. Interviews were conducted online using voice and video chats. The authors present the results of the study, give recommendations for the gamification of educational programs on the basis of the socio-psychological mechanisms of game inclusion.

For citation

Nerush T.G., Nerush A.A. (2019) Vozmozhnosti primeneniya sotsial'no-psikhologicheskikh mekhanizmov igrovoi inklyuzii v geimifikatsii obrazovaniya [The possibilities of using the socio-psychological mechanisms of game inclusion in the gamification of education]. *Psikhologiya. Istoriko-kriticheskie obzory i sovremennye issledovaniya* [Psychology. Historical-critical Reviews and Current Researches], 8 (2A), pp. 31-37.

Keywords

Game inclusion, qualitative research methods, in-depth interview, gamification, education.

References

1. Burlachenko A.V. (2013) Pochemu geimifikatsiya rabotaet i tri osnovnykh pravila motivatsii [Why gamification works and three basic rules of motivation]. *Sovremennye tendentsii v ekonomike i upravlenii: novyi vzglyad* [Modern trends in economics and management: a new view], 23, pp. 36-40.
2. Devyatko I.F. (1998) *Metody sotsiologicheskogo issledovaniya* [Methods used in sociological research]. Ekaterinburg: Ural University.
3. Dynkina E.D. (2016) Geimifikatsiya kak novyi trend v obuchenii personala [Gamification as a new trend in staff training]. *Biznes-obrazovanie v ekonomike znaniy* [Business education in the knowledge economy], 3, pp. 18-21.
4. Eliseeva A.V. (2015) Geimifikatsiya kak trend v razvitii sistemy professional'nogo obrazovaniya [Gamification as a trend in the development of the vocational education system]. *Nauchnyi al'manakh* [Science almanac], 10-2, pp. 162-164.
5. Gabdulkhakov V.F., Galimova E.G. (2014) Tsifrovaya pedagogika i geimifikatsiya obrazovaniya v universitetakh [Digital pedagogy and the gamification of education in universities]. *Obrazovanie i samorazvitiye* [Education and self-development], 4, pp. 37-43.
6. Karavaev N.L., Soboleva E.V. (2017) Analiz programmnykh servisov i platform, obladayushchikh potentsialom dlya geimifikatsii obucheniya [Analysis of software services and platforms with potential for gamification of training]. *Kontsept* [Concept], 8, pp. 14-25.
7. Kovalev E.Zh., Shteinberg I.E. (1999) *Kachestvennye metody v polevykh sotsiologicheskikh issledovaniyakh* [Qualitative methods in field sociological research]. Moscow: Logos Publ.
8. Noskov E.A. (2018) Tekhnologii obucheniya i geimifikatsiya v obrazovatel'noi deyatel'nosti [Teaching technologies and gamification in educational activities]. *Yaroslavskii pedagogicheskii vestnik* [Yaroslavl pedagogical bulletin], 6, pp. 138-143.

-
9. Titov S.A. (2013) “Geimifikatsiya” distantsionnogo obucheniya [“Gamification” of distance learning]. *Cloud of science*, 1, pp. 21-23.
 10. Varenina L.P. (2014) Geimifikatsiya v obrazovanii [Gamification in education]. *Istoricheskaya i sotsial'no-obrazovatel'naya mysl'* [Historical and socio-educational idea], 6 (6-2), pp. 314-317.