

DOI 10.15826/koinon.2022.03.3.4.033

УДК 378.046 + 378.016:004.5 + 37.012 + 377.5 + 159.9.072

ГЕЙМИФИКАЦИЯ И НАРРАТИВНЫЕ ПРАКТИКИ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

Я. А. Макакенко

Уральский федеральный университет
Екатеринбург, Россия

Аннотация: В статье рассматривается геймификация как метод обучения и образовательная технология. Обсуждается ситуация образования XXI века и его основные тенденции, связанные с развитием цифровой экономики и глобальными вызовами современности: компетентностный подход, активные методы обучения, игровые технологии. Рассматриваются преимущества геймификации в связи с вопросом о развитии компетенций. В обращении к истории геймификации обнаруживаются недостатки этого метода, связанные с ее главным принципом — вовлечении в процесс, не оправданном в долгосрочной перспективе. В качестве решения автор статьи предлагает нарративный подход как способ дополнения и углубления геймификации, применение которого в образовательном процессе, с одной стороны, помогает пройти точку «усталости» от игры, с другой стороны, стимулирует внутренние мотивации к обучению и сохранение соответствия высоким академическим стандартам.

Ключевые слова: геймификация, активные методы обучения, компетентностный подход, гибкие навыки, игра, нарратив.

Для цитирования: Макакенко Я. А. Геймификация и нарративные практики в современном образовании // Koinon. 2022. Т. 3. № 3–4. С. 88–97. DOI: 10.15826/koinon.2022.03.3.4.033

GAMIFICATION AND NARRATIVE PRACTICES IN MODERN EDUCATION

Ya. A. Makakenko
Ural Federal University
Yekaterinburg, Russia

Abstract: This article devoted to phenomena of gamification as a teaching method and educational technology. The article discusses the situation of education in the XXI century and its main trends related to the development of the digital economy and the global challenges of our time: competence-based approach, active learning, game technologies in education. The advantages of gamification in connection with the issue of competence development are considered. The author turns to the history of gamification and discover the drawback of this method, due to the fact that its main principle: involvement in the process, does not justify itself in the long run. As a solution, the author proposes a narrative as a way to complement and deepen gamification, the use of which in the educational process on the one hand helps to pass the point of «fatigue» from the game, on the other hand, stimulates internal motivations for learning.

Keywords: gamification, active learning, competence approach, soft skills, game, narrative.

For citation: Makakenko, Ya. A. (2022), “Gamification and Narrative Practices in Modern Education”, *Koinon*, vol. 3, no. 3–4, pp. 88–97 (in Russian). DOI: 10.15826/koinon.2022.03.3.4.033

Вызовы современности и образование в XXI веке

Главная задача, которую призвано решать образование XXI века, состоит в том, чтобы люди в результате обучения могли получать знания и компетенции, делающие их способными быстро реагировать и адаптироваться к современному рынку труда, переживающему серьезные трансформации в связи с наступлением новой цифровой эпохи, так же как навыки, позволяющие гибко реагировать на вызовы окружающего мира: ситуации, связанные с неопределенностью, вызванные развитием технологий, глобальные экологические проблемы, переход ведущих мировых экономик в постиндустриальное состояние [Информатизация образования: взгляд ЮНЕСКО, с. 113–118]. Цифровая экономика и цифровое общество нуждаются в индивидах, которые обладают новыми компетенциями, такими как цифровая грамотность, работа с большими данными, критическая оценка и аналитическая работа с информацией, управление информацией в современных медиа, маркетинговых и аналитических

средах. Очевидно, что специалисты, которые смогут эффективно работать в условиях новой цифровой экономики, прежде всего, формируются в образовательной среде. При этом современное образование остается достаточно инертной, закрытой и консервативной системой, которая сопротивляется необходимым изменениям, вызванным сложившимися условиями и требованиями реальности [Костикова, с. 116–121]. Это в значительной степени осложняет переход к новым технологиям обучения и внедрение новых образовательных практик, которые обеспечивают гибкую адаптацию образовательной системы к глобальным изменениям. Однако некоторые уже успели стать трендом: активные методы обучения, электронное обучение, использование обучающих игр (симуляций) в образовательном процессе и т. п. Таким образом, несмотря на указанные сложности, «в условиях развития информационного общества происходит трансформация образовательных подходов: уходят в прошлое традиционные подходы, основанные на трансляции знания и появляются новые, основанные на использовании информационно-коммуникационных и игровых технологий» [Галанина, Акчелов, с. 117]. Одним из таких подходов и образовательных инструментов является геймификация.

Геймификация в образовании: гибкие навыки и новые технологии в обучении

Игра и применение игровых элементов имеют большой потенциал в вопросах, связанных с обучением, поскольку их можно рассматривать как способ мотивации к критической мысли, эвристике и нестандартному решению проблем, анализу и рефлексии над собственной деятельностью, также как развитию любознательности и навыка здоровой конкуренции. Очевидно, что образовательная парадигма, ориентированная на трансляцию знания, концентрирует усилия на навыках, связанных с добыванием, хранением, анализом и обновлением информации, в противовес практико-ориентированной компетентностной образовательной парадигме, что в какой-то мере создает дилемму: чему следует отдавать предпочтение, фундаментальным знаниям или навыкам, которые дают возможность гибкости в плане постановки и реализации жизненных целей?

Согласно психологической теории самодетерминации [Гордеева, 332; Deci, Ryan, p. 227–268], каждый человек в своей жизни стремится реализовать три главные потребности: быть в достаточной мере автономным, т. е. иметь возможность самостоятельно и свободно принимать решения; быть сопричастным, т. е. чувствовать себя частью того или иного сообществ; быть компетентным, т. е. преуспевать в чем-нибудь. Компетентностно-ориентированная среда обучения может способствовать развитию навыков, отвечающих данным потребностям, поскольку в целом связана с развитием навыков, ориентированных на решение

практических задач, личную эффективность и адаптивность. Геймификация в этом смысле имеет высокую релевантность к активному и компетентностно-ориентированному обучению. Исследования показывают, что навыки решения проблем и навыки критического мышления, так же как социальные навыки, наилучшим образом осваиваются при применении игровых технологий, так же как методов активного обучения. Соответственно геймификация в качестве самостоятельного метода обучения способна дать адекватное решение вопроса о развитии компетенций. Как инструмент обучения в целом она отвечает формированию так называемых «навыков XXI века»: кооперации, коммуникации, критического мышления, эвристики. Так, например, игры, предполагающие социальное взаимодействие, способствуют развитию навыков кооперации и коммуникации — социальных компетенций; игры, связанные с принятием решений и решением проблем с применением технологий mind-mapping и мозговых штурмов, творческих лабораторий, элементов театральной педагогики, игры-дискуссии, решение кейсов и ARG игры — навыки критического мышления, креативность и коммуникацию. Кроме того, игровые технологии способствуют развитию системного и стратегического мышления и позволяют получить соответствующие навыки.

История геймификации, определение термина и постановка проблемы

Впервые термин «геймификация» был употреблен в 1980 года британским писателем и доктором по искусственному интеллекту Р. Бартлом, который применил его для объяснения использования игровых технологий для совместной работы пользователей в видеоиграх [Артамонова, с. 39; Плиева, Мамалова, с. 232]. В современном и наиболее распространенном понимании понятие «геймификация», которое «уверенно звучит во многих областях человеческой деятельности (бизнес, управление персоналом, здравоохранение, образование) и применяется для обозначения особого способа решения разнообразных задач разной степени сложности» [Орлова, Титова, с. 60], ввел в обиход Н. Пиллинг, программист и изобретатель, который создал компанию для активного применения игровых технологий в сфере потребления товаров и услуг [Плиева, Мамалова, с. 232]. На сегодняшний день геймификация и понятие о ней вышли из сферы игр и бизнеса и рассматриваются в более широком контексте, в том числе выступают в качестве предмета научной, социальной и философской рефлексии: «На протяжении последних лет геймификация является предметом изучения во многих научных областях. В настоящее время данная концепция продолжает развиваться и как новый тренд информационного мира получила свое распространение в экономической, образовательной, политической и социальной сферах общества» [Артамонова, с. 37].

С точки зрения большинства исследователей, геймификация — это методология применения игровых метафор, элементов и техник в неигровых процессах для решения неигровых задач. В более узком смысле ее можно определять как стратегию, которая внедряет инструменты игрового дизайна в неигровой контекст для управления поведением пользователей и/или потребителей с целью привлечения и повышения их вовлеченности в решение прикладных задач; как способ решения реальных проблем при помощи игровых элементов и техник (например, разработка игр с целью решения глобальных проблем, таких как голод, мировые конфликты, нищета, изменение климата и пр. [Орлова, Титова, с. 60]); как методологию «использования приемов игрового мышления с целью корректировки человеческого поведения за счет создания благоприятного эмоционального фона» [Ветушинский, с. 27]; как применение характерных для компьютерных игр подходов для неигровых процессов; как способ внедрения элементов удовольствия в неигровую деятельность с целью вовлечения и создания мотиваций к осуществлению этой деятельности, т. е. как «инструмент фреймирования повседневной рутины, направленный на то, чтобы повысить воодушевление и интерес» [Там же]; как методологию «по использованию метаигровых элементов и механик с целью корректировки человеческого поведения за счет создания благоприятного эмоционального фона» [Там же, с. 14].

На первых этапах существования геймификации самой распространенной моделью и своего рода каноном стала так называемая PBL-модель, построенная на основе трех базовых игровых элементов: очков (points), значков (badges) и рейтинговых таблиц (leaderboards), — которая достаточно широко используется и в настоящее время. Три указанных элемента формируют устойчиво работающую и достаточно эффективную систему: значки дают понять, чего можно добиться; очки указывают, насколько ценны те или иные действия; рейтинги отмечают вклад каждого участника процесса. В целом эта модель зарекомендовала себя в качестве достаточно эффективной, однако существует целый ряд критических замечаний относительно того, насколько она может соответствовать главным принципам геймификации: свободе участника процесса, естественности, удовольствию от процесса, обеспечивающему продолжительное вовлечение. Очевидно, что PBL-модель «основывается на наивном предположении, будто простого добавления внешнего стимула (награды или начисления баллов) достаточно, чтобы изменить поведение людей. Иными словами, PBL-подход укоренен в самой примитивной версии бихевиоризма, в рамках которой всем внутренним (переживаниями, желаниями и интересами) можно пренебречь, сведя человека к набору внешних поведенческих проявлений» [Там же, с. 24–25]. Таким образом, эта модель явно вступает в противоречие с принципом свободы, характерным для любого игрового процесса, и представляет собой манипулятивную стратегию,

обеспечивающую интерес и вовлечение. Очевидно, манипулятивный характер PBL-модели, предполагающий принуждение в долгосрочной стратегии, должен приводить к усталости и разочарованию, в результате сознательной либо бессознательной реакции участников процесса. PBL-модель не является единственной. Существуют также модели, ориентированные, в отличие от нее, на внутренние мотивации участников процесса: свободный выбор и получение удовольствия от самой деятельности (модель К. Вербаха и Д. Хантера, модель Ю-Кай Чоу [Галанина, Акчелов, с. 119–122]). Однако они также не позволяют сохранять и поддерживать мотивацию к деятельности в долгосрочной перспективе.

Вовлеченность в процесс и повышение внутренней мотивации пользователей и/или потребителей является базовой целью геймификации, что достигается за счет естественного удовольствия и отсутствия принуждения, характерного для игры: «Желание получить удовольствие является одним из самых сильных мотивов, побуждающих человека увлеченно заниматься чем-либо. Поэтому, используя механизмы игры, игровые элементы и формируя игровое мышление, можно добиться вовлеченности сотрудников или клиентов, а также создать обучающую среду организации, формирующую новый опыт и новые способы решения проблем» [Артамонова, с. 40]. В целом геймификация создает и удерживает интерес, повышает лояльность, эффективность и продуктивность пользователей и/или потребителей, однако в большинстве случаев работает в краткосрочной перспективе или там, где уровень вовлеченности в процесс и без геймификации достаточно высок, и «даже если на первых порах она позволяет получить нужный результат, то активность довольно быстро затухает, а элемент внешнего принуждения становится самоочевиден» [Ветушинский, с. 25]. Иными словами, с понятием геймификации как инновационного и весьма эффективного подхода связаны чрезвычайно высокие ожидания, которые себя в целом не оправдывают. Недостатки этой технологии связаны прежде всего с тем, что в своем основании она является маркетинговой стратегией, соответственно предполагает манипулирование и принуждение, что скорее демотивирует, чем мотивирует к продолжению деятельности. Применение игрофикации в различного рода процессах рано или поздно вызывает и пресыщение или «усталость» от игры, что требует либо углубления и расширения применения игровых элементов, либо отказа от игры и перевода деятельности на качественно иной уровень, что опять-таки понижает мотивации к деятельности, поскольку, очевидно, усиление игровой компоненты процесса не может продолжаться бесконечно, а перевод деятельности из игровой формы в неигровую вызывает фрустрацию. Здесь возникает вопрос: как возможно сохранить применение геймификации и при этом не потерять мотиваций при прохождении «точки усталости» в процессе деятельности?

Дополнительный уровень мотивации к деятельности может создавать личное вовлечение в процесс. Наиболее эффективной в этом смысле может быть технология «case studies», поскольку решение и рассмотрение кейсов предполагает нарратив, обеспечивающий включение в деятельность на предельно личностном уровне.

Геймификация и нарратив

Нарратив является эффективным инструментом понимания и способом конструирования персональной идентичности в междисциплинарном поле, где определенную ценность представляет актуализация личного и социального опыта, так же как реализация познавательного контроля в процессе движения к осуществлению данных вариантов опыта. Нарративный подход как методология, ориентированная на описание единичных фактов, в противовес логико-прагматическому подходу, обращенному к описанию общностей, является естественным способом человеческого понимания. Когда человек занимается повествованием, происходит формирование особой реальности с особыми смыслами, формирующимися на основании прошлых, настоящих и будущих опытов и событий, определяющих ткань переживания и проживания человеком собственного присутствия в рамках экзистенциальных структур.

Под нарративом обычно понимают языковой акт, рассказ или повествование, в котором события расположены последовательно и могут быть связаны между собой либо хронологической, либо причинно-следственной связью [Шабалков, с. 109]. Человек использует нарративы, чтобы придавать смысл собственной жизни, чтобы обрабатывать информацию, оформлять полученный в деятельности опыт. При этом в качестве основного предмета наррации, как правило, берутся факты и события, которые предполагают эмоциональное вовлечение, т. е. обладают аффективным смыслом. Таким образом, нарративный подход настраивает того, кто его использует, на позицию выработки отношения к рассказанной истории, воздействуя на эмоции и идеи, определяющие область принятия решений и формирования смыслов рассказчика. Подобные свойства нарратива дают основание для глубокого анализа собственных действий рассказчика и реальности, в которую он вовлечен.

Подобным образом применение нарративного подхода в образовании дает возможность оценки действий, анализа системы ценностей и поступков в контексте конструирования собственной идентичности. При этом идеи нарративной педагогики имеют тесную взаимосвязь с идеями феноменологии и герменевтики в их специальном значении методологий, способствующих раскрытию индивидуального потенциала человека, основанного на рефлексии и эмпатии. В обучении в этом смысле для формирования компетенций важны аутентичные ситуации с содержанием сложных задач, представленных

к решению в виде конкретных ситуаций. Таким образом, материалы для обучения могут служить основой повествования (как общего характера, так и в форме индивидуальной истории). При этом повествование может быть связано с прогрессом в обучении, иллюстрироваться баллами, уровнями, бейджами и т. п., т. е. в целом также может быть геймифицировано. Мы можем рассказывать истории об играх, в которые мы играли, и делать игру формой нарратива. Нарратив как явление может выступать в качестве своего рода «измерительной шкалы» в игровом процессе, поскольку игры в большинстве случаев подчинены своему собственному нарративу [Шабалков, с. 109–110].

В целом можно сказать, что игровой опыт является полноценной частью жизненного опыта, и если предположить, что на основании жизненного опыта принимаются решения о дальнейших действиях или делаются заключения относительно того, что было освоено в деятельности, то игровой опыт в полной мере должен это реализовывать. Нарратив, как «описательная характеристика пережитого индивидом опыта» [Там же, с. 110], обеспечивает в этом смысле связь игры и неигровой деятельности, с предельной концентрацией на индивидуальные движения и предпочтения участника процесса.

Можно сказать, что нарративный подход основан на метафоре мотивированного рассказчика, т. е. априори предполагает вовлечение, и поскольку здесь предполагаются мотивации исключительно внутреннего характера и привлечение личного опыта, нарративный подход позволяет обойти препятствия, которые возникают в связи с геймификацией того или иного процесса или деятельности, если она берется в чистом виде.

Методологической основой данной статьи является анализ работ и исследований, посвященных проблеме геймификации и нарративного подхода в сфере гуманитарных и социальных практик. В последнее десятилетие игры и игровые элементы как образовательный инструмент стали широко использоваться в сфере образования, маркетинга и бизнес-обучения, а также в сфере социального взаимодействия, медиа и коммуникаций. Идея о том, что игра является эффективным инструментом для обучения, не нова для педагогики и философии образования. Однако геймификация как образовательная технология и эффективный инструмент для повышения мотивации к обучению при всей ее привлекательности имеет явные недостатки, поскольку не дает эффекта в долгосрочной перспективе. Если учитывать общую эффективность применения геймификации в образовательном процессе, ее использование может давать достаточно высокий образовательный эффект, однако такой эффект может быть достигнут по большей части в краткосрочной перспективе. Рано или поздно в геймифицированном процессе возникает точка «усталости», в силу чего возникает либо необходимость «усиления» процесса путем введения дополнительных игровых элементов, либо отказ от игровых элементов в принципе. Оба указанных варианта являются потенциально деструктивными для обучения,

поскольку в первом случае есть вероятность сведения на нет академических задач, а во втором случае возникает фрустрация в результате отмены процесса, связанного с получением удовольствия от игры, соответственно падает мотивация к обучению. В связи с этим можно выдвинуть гипотезу: усилить и углубить процесс геймификации в ее применении к неигровым процессам, в частности к процессу обучения, может нарративный подход, поскольку он, так же как это происходит в случае применения игры и игровых элементов в неигровых процессах, дает основание для мотивации агентов-участников, однако сохраняет ее в долгосрочной перспективе и, таким образом, обеспечивает соответствие результатов обучения высоким академическим стандартам.

Использование нарративного подхода может стать решением проблемы эффективности применения геймификации в долгосрочной перспективе, эффективным способом ее дополнения и углубления, поскольку априори предполагает максимальную личную вовлеченность, т. е. потенциально создает идеальные условия для мотивации. Такое решение способствует устранению проблемы «краткосрочного эффекта» или снижения академической активности в процессе обучения с применением геймификации.

Список литературы

- Артамонова 2018 — *Артамонова В. В.* Развитие концепции геймификации в XXI веке // Историческая и социально-образовательная мысль. 2018. Т. 10, № 2/2. С. 37–43. DOI: 10.17748/2075-9908-2018-10-2/2-37-43 [Электронный ресурс]. URL: file:///C:/Users/Nshag/Downloads/razvitie-kontseptsii-geymifikatsii-v-xxi-veke.pdf (дата обращения: 12.04.2021).
- Ветушинский 2020 — *Ветушинский А. С.* Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти. 2020. № 32 (3). С. 14–31.
- Галанина, Акчелов 2019 — *Галанина Е. В., Акчелов Е. О.* Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. № 1 (32). С. 117–132.
- Гордеева 2006 — *Гордеева Т. О.* Теория самодетерминации Э. Деси и Р. Райана // Психология мотивации достижения : учеб. пособие. М. : Смысл ; Изд. центр «Академия», 2006. С. 201–246.
- Информатизация образования 2014 — Информатизация образования: взгляд ЮНЕСКО (Интервью с Д. Бадарчем) // Высшее образование в России. 2014. № 10. С.113–118.
- Костикова 2004 — *Костикова И. В.* О консерватизме образования // Высшее образование в России. 2004. № 7. С. 116–121.
- Орлова, Титова 2015 — *Орлова О. В., Титова В. Н.* Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. № 9 (162). С. 60–64.
- Плиева, Мамалова 2020 — *Плиева А. О., Мамалова Х. Э.* Применение игровых методов обучения в создании рефлексивно-образовательной среды ВУЗа // Мир науки, культуры, образования. 2020. № 6 (85). С. 232–234.
- Шабалков 2018 — *Шабалков Я. А.* Использование нарративного подхода как метода культурного анализа в игровой практике // Вестник культуры и искусств. 2018. № 2. 5(54). С. 108–113.
- Deci, Ryan 2000 — *Deci E. L., Ryan R. M.* (2000) The «what» and «why» of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior // Psychological Inquiry. 2000. № 11 (4). P. 227– 268.

References

- Artamonova, V. V. (2018), "Development of the concept of gamification in the XXI century", *Istoricheskaya i social'no-obrazovatel'naya mysl'*, vol. 10, no. 2/2, pp. 37–43 (in Russian), available at: <https://doi: 10.17748/2075-9908-2018-10-2/2-37-43> (accessed 12 April 2021).
- Deci, E. L., Ryan, R. M. (2000), "The «What» and «Why» of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-determination of Behavior". *Psychological Inquiry*, no. 11, pp. 227–268.
- Galanina, E. V., Akchelov, E. O. (2019), "A New Approach to Gamification in Education", *Vektory blagopoluchiya: ekonomika i socium*, no. 1 (32), pp. 117–132 (in Russian).
- Gordeeva, T. O. (2006), "Theory of Self-determination by E. Deci and R. Ryan", in *Psihologiya motivacii dostizheniya*, Smysl, Izdatelskij centr «Akademiya», Moscow, pp. 201–246 (in Russian).
- "Informatization of Education: the View of UNESCO (Interview with D. Badarch)" (2014), *Visshee obrazovanie v Rossii*, no. 10, pp. 113–118 (in Russian).
- Kostikova, I. V. (2004), "On the Conservatism of Education", *Vyssee obrazovanie v Rossii*, no. 7, pp. 116–121 (in Russian).
- Orlova, O. V., Titova V. N. (2015), "Gejmifikaciya kak sposob organizacii obucheniya", *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, no. 9 (162), pp. 254–261 (in Russian).
- Plieva, A. O., Mamalova X. E. (2020), "The Use of Gaming Teaching Methods in Creating a Reflective Educational Environment of the University", *Mir nauki, kultury, obrazovaniya*, no. 6 (85), pp. 232–234 (in Russian).
- Shabalkov, Ya. A. (2018), "Using the Narrative Approach as a Method of Cultural Analysis in Game Practice", *Vestnik kultury i iskusstv*, no. 2, 5 (54), pp. 108–113 (in Russian).
- Vetushinskij, A. S. (2020), "More than just a tool: a new approach to understanding gamification", *Sociologiya vlasti*, no. 32 (3), pp. 14–31 (in Russian).

Рукопись поступила в редакцию / Received: 28.09.2022

Принята к публикации / Accepted: 7.11.2022

Информация об авторе

Макаенко Яна Александровна
кандидат философских наук, доцент
Уральский федеральный университет
620083, Россия, Екатеринбург, пр. Ленина,
51
E-mail: yanach@list.ru
Авторский ORCID: 0000-0002-9502-2485

Information about author

Makakenko, Yana Aleksandrovna
Cand. Sci (Philosophy), Associate Professor
Ural Federal University
51 Lenin St., Yekaterinburg, 620083 Russia
E-mail: yanach@list.ru
Author's ORCID: 0000-0002-9502-2485