

DOI: 10.15372/PHE20180211

УДК 13+17+37.0

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ: ПРЕДЕЛЫ ПРИМЕНЕНИЯ (ЦЕННОСТНО-МИРОВОЗЗРЕНЧЕСКИЙ ПОДХОД)

В. Д. Емельяненко (Брянск)

Введение. Технологии геймификации все шире применяются в образовании. Последствия их использования исследованы пока недостаточно, хотя известно, что игровые практики не всегда положительно влияют на успехи обучающихся. Кроме того, до сих пор изучались преимущественно практические аспекты применения геймификации в сфере образования. Поэтому целесообразно рассмотреть на теоретическом уровне роль игровых технологий в обучении с учетом системного характера духовного мира людей, наличия в нем ценностно-мировоззренческих оснований.

Методология и методика исследования. Целью исследования является определение меры применимости игровых технологий в образовании в контексте специфики ценностно-мировоззренческой сферы участников образовательного процесса. Для достижения этой цели, во-первых, используется вторичный анализ научной литературы по проблеме, определяются и оцениваются основные точки зрения исследователей относительно геймификации; во-вторых, с помощью системного подхода показывается, что характер влияния игровых технологий на учащегося обусловлен уровнем и особенностями развития их ценностно-мировоззренческой сферы. При работе над проблемой применялись основные характерные для социально-гуманитарных исследований общенаучные и специально-научные методы, из которых по степени значимости выделялся метод системного анализа, позволяющий рассмотреть использование игровых технологий в образовательном процессе не изолированно, а с учетом роли основных явлений духовной жизни человека, особенно его мировоззрения. Это способствует полному объяснению сущностных причин сложностей применения игровых технологий в образовательном процессе.

Результаты исследования. Адекватная оценка технологий геймификации возможна при учете характера и степени развития ценностно-мировоззренческой сферы студента или учащегося, а также социальных условий, в которых существует система образования. При этом легче осуществлять процесс обучения школьника или студента, в том числе в рамках геймификации, который имеет образовательную мотивацию, основанную на позитивных нравственных и мировоззренческих ценно-

© Емельяненко В. Д., 2018

Владимир Дмитриевич Емельяненко – кандидат философских наук, доцент, доцент кафедры философии, истории и политологии, Брянский государственный университет.

E-mail: emelyanenko_152@mail.ru

Vladimir D. Emelyanenko – Candidate of Philosophical Sciences, Docent, Docent of the Chair of Philosophy, History and Political Science, Bryansk State University.

стях, заложенных школой и родителями в условиях непосредственного воспитания и общения. Направленность обучающегося на личностное развитие, определяемое его ценностной сферой с позитивными и устойчивыми убеждениями, принципами и идеалами ведет к повышению эффективности геймификационных технологий в учебном процессе.

Заключение. Геймификация является не всеобщим трендом, а лишь одной из форм образовательного процесса. Новизна работы в том, что в ней показана обусловленность характера и результатов процесса геймификации ценностно-мировоззренческими основаниями духовного мира обучающихся, что преимущественно способствует развитию образного мышления. Данное исследование способствует активизации обсуждения темы геймификации с наиболее широких теоретических позиций.

Ключевые слова: геймификация, игровые технологии, мировоззрение, ценностно-мировоззренческие основания геймификации.

GAMIFICATION IN EDUCATION: THE LIMITS OF APPLICATION (VALUES AND WORLDVIEW APPROACH)

V. D. Emelyanenko (Bryansk)

Introduction. Gamification techniques are widely used in education. Still, the results of their use are insufficiently studied. Moreover, it is known that sometimes game-design elements affect students in a negative way. In addition, the practical aspects of the use of gamification in education have been studied so far. Therefore, it is necessary to examine the role of gamification techniques in training at a theoretical level taking into consideration the system quality of man's mental world, its values and worldview foundations.

Methodology and methods of research. The aim of the study is to determine the limits within which game-based learning can be used in the context of the values and philosophical grounds the participants of the educational process have. Firstly, to achieve this goal a secondary analysis of the scientific literature on the issue is made. It helps to identify and evaluate the researchers' main points of view on gamification. Secondly, using the system approach, it is shown that the impact of gamification on students is determined by the level and features of their values and outlook. While working on the problem, we applied general scientific and special scientific methods which are normally used in social and humanitarian studies. However, the most important among them is the method of system analysis. Game-based learning is not viewed in isolation due to this. The method allows us to consider the application of game-based learning in educational process taking into account the role of man's mental world, especially of his world outlook. This helps to explain the essential causes of the difficulties teachers face applying gamification in the educational process.

Result of research. Adequate evaluation of the technologies of gamification is possible if we consider the nature and the extent, to which the student's or pupil's system of values is developed, as well as the social environment in which the education system exists. It is easier to carry out a learning process, a pupil or a student participates in, as of with the help of gamification, which is particularly

motivational for students as it is based on positive moral and spiritual values developed by the teachers and parents in the process of education and communication. The student's orientation toward the personal development, determined by his values and based on positive and sustainable beliefs, principles and ideals, leads to improving the efficiency of gamification in the educational process.

Conclusion. *Gamification is not a universal trend; it is only an important form of an educational process. The novelty of this work is that it shows that the nature and the results of the process of gamification depend on the values and philosophical grounds of the students' spiritual world.*

Key words: *gamification, using games for learning, ideology, values and ideologies as a basis of gamification.*

Введение. Становление информационного общества делает актуальной проблему эффективности игровых компьютерных технологий в образовании. Действительно, применение игровых форм в образовательном процессе стало одним из важных направлений исследования.

Понятие геймификации было введено в науку в 2011 г. коллективом ученых [1]. Она предполагает применение подходов, характерных для компьютерных игр, к неигровым процессам. Согласно Г. Цикерманну, геймификация – новая дисциплина, имеющая огромный потенциал [2]. В связи с этим проводятся исследования сущности и отличительных особенностей геймификации [3; 4], предлагаются различные концепции, например, концепция преобразования занятий в игру Л. Шелдона [5]. Однако пока изучались преимущественно практические аспекты геймификационных практик в образовании. К примеру, в ряде статей, авторы которых обосновывают необходимость применения учебных игровых технологий, разрабатываются конкретные формы игровых практик [3; 6–8]. Некоторые исследователи сомневаются во всеобщности геймификации как образовательного тренда [9–12]. При этом часть специалистов, поддерживая геймификацию, изучает формы ее реализации и пределы применения в образовании [2; 4; 13–15]. Многие авторы признают как положительные, так и отрицательные последствия применения игровых технологий в образовании [16–20].

Последствия использования игровых технологий изучены пока недостаточно. Актуальным представляется вопрос о том, зависит ли эффективность применения игровых технологий в образовании от степени развития и особенностей духовного мира человека. В этой связи необходимо рассмотреть на теоретическом уровне роль игровых технологий в процессе обучения, основываясь на положении о системном характере духовного мира людей, наличии в нем ценностно-мировоззренческих оснований и структур.

Целью работы является обоснование мысли об обусловленности характера и степени успешности влияния игровых компьютерных техноло-

гий на достижение целей образования уровнем и спецификой развития ценностно-мировоззренческой сферы учащихся. Для этого, во-первых, используется вторичный анализ научной литературы по проблеме, определяются и оцениваются основные точки зрения исследователей на геймификацию; во-вторых, с помощью системного подхода показывается, что характер влияния игровых технологий на учащихся обусловлен уровнем и особенностями развития их ценностно-мировоззренческой сферы.

Методология и методика исследования. Для изучения проблемы автор использует основные методы, традиционно применяемые в социально-гуманитарных науках, прежде всего аналитический и системный, проводит вторичный анализ данных эмпирических исследований, опирается на разработанный и опробованный им в ряде публикаций новый методологический подход – мировоззренческий анализ явлений духовного мира человека [21–23]. Наиболее важную роль среди применяемых методологических принципов исследования играет принцип единства теории и практики. Кроме того, активно применяются конкретно-исторический и комплексный подходы к проблеме, а также принципы всесторонности ее рассмотрения. Важным проявлением принципа комплексности изучения проблемы является принцип целостности. В процессе рассмотрения эмпирического материала также широко применяются принципы единства исторического и логического, развития и детерминизма, позволяющие расширить и углубить понимание проблемы. Принцип системного анализа позволяет адекватно оценить механизм влияния информационных технологий (на примере онлайн-игр) на сознание и мировоззрение учащихся в образовательном процессе.

Комплексность исследования обеспечивается, во-первых, тем, что при работе над темой используются все методологические принципы, применяемые в нем, в их неразрывном единстве, дополняя друг друга; во-вторых, исследуется не просто философский аспект влияния геймификации на внутренний мир человека, а принимаются во внимание процессы в его сознании и мировоззрении, учитывается принципиальный механизм воздействия современных информационных технологий на духовную жизнь общества. Таким образом, комплексный подход применяется и к самому объекту исследования, и к методологическим инструментам, используемым в процессе изучения проблемы. Комплексный подход в работе позволяет существенно расширить охват исследуемого вопроса, значительно углубить его понимание, а не ограничиться рамками специального, например, педагогического или психологического анализа влияния игр на учащихся. Рассмотрение проблемы геймификации при таком подходе приобретает действительно философский характер.

Результаты исследования. В научной литературе преобладает мнение, что геймификация в образовании может применяться повсюду, начиная от оформления учебных документов и заканчивая метаиграми в рамках учебного заведения [24, с. 75]. Она способствует усилению мотивации студентов к получению знаний, профессиональных умений и навыков (например, критического мышления и умения принимать решения), раскрывает творческие способности, «является эффективным инструментом совершенствования профессионального образования в вузе» [13, с. 70]. По мнению К. Вербха, геймификация – это решение проблем, прямо не связанных с игрой, при помощи игровых элементов и техник (например, получение новых знаний и навыков) [7]. В ее основе лежит процесс симуляции, помещение людей в «имитирующие реальные» ситуации для обучения. Образовательная симуляция – это сценарий с системой правил и стратегий, созданных с целью «сформировать компетенции, которые могут быть прямо перенесены в реальный мир» [25]. Геймификации присуще использование игры не только как элемента учебного процесса, но и как формы его организации, когда освоение дисциплины приобретает игровой характер [26, с. 144]. Так Д. Хантер преподает географию, используя вместо учебника игру о зомби [27, р. 137]. К игровым компонентам геймификации относят подсчет очков, таблицы лидеров, индикаторы выполнения и награды.

Среди положительных сторон геймификации отмечается повышение мотивации и улучшение качества усвоения материала при сохранении образовательных форм и наполнении их новым содержанием в соответствии со спецификой изучаемого предмета [28]. Применение обучающих игровых приложений создает предпосылки для саморазвития [29, с. 94]. Геймификация погружает в учебные цели и задачи, способствует «формированию ценностей профессиональной реализации» [13, с. 59]. Считается, что она создает положительный эмоциональный фон, способствует преодолению проблем без стрессов [30]. Утверждается, что мотивация учащихся растет «по мере увеличения частоты применения геймификации» [31, с. 57]. О. В. Орлова полагает, что «свойственные геймификации механики позволяют запустить высший уровень активности ребенка» [32, с. 62]. Педагоги пишут о пользе геймификации для получения профессиональных навыков и умений, раскрытия творческих способностей, формирования критического мышления, умения принимать решения [33]. Полагают, что увлекающиеся компьютерными играми люди интеллектуально отличаются от остальных «развитым логическим мышлением, эмоциональной устойчивостью, доминантностью, рациональностью» [34, с. 516]. Д. Шаффхаусер отмечают, что использование игровой среды помогает связать опыт обучающегося с обучением, стимулировать соревновательный дух и здоровую конкуренцию, формировать системное

мышление (поскольку хорошо построенная игра улучшает понимание отношений внутри и между компонентами материала) [35].

Однако часть исследователей обращают внимание на недостатки применения игровых технологий в образовании. Д. Ключев полагает, что методы геймификации ограничены, в лучшем случае она создает лишь временную мотивацию[9]. По мнению В. Ф. Габдулхакова, «электронные образовательные ресурсы по своей эффективности явно уступают традиционным педагогическим практикумам», выступая как дополнение к традиционным формам обучения [19, с. 42]. Иногда геймификация даже рассматривается как следствие неких «происков врагов» государства и отечественного образования [10; 11]. Тем не менее большинство авторов положительно оценивают этот актуальный тренд, поддерживая широкое применение игровых технологий в образовании. При этом они почти не изучают влияние на геймификацию социальных условий, в которых находится учащийся, и особенностей его духовного мира. Например, есть мнение, что для геймификации необходимы лишь современные компьютеры и программы, а также подготовка учителей, дети же полностью готовы к освоению материала в игровой форме [36, с. 81]. Но сознание людей имеет сложный характер, а духовный мир каждого человека специфичен.

Для определения пределов применимости геймификации в образовании обратим внимание на структуру духовного мира человека, а именно: на мировоззрение. Оно является системой знаний и убеждений, принципов и идеалов, определяющих его отношение к миру, дающих ответы на важные жизненные вопросы. Во многом благодаря мировоззрению человек является личностью, имеет духовные ценности, устанавливающие главные формы и направленность его деятельности. Характер отношения людей к учебным играм также обусловлен, прежде всего, их мировоззрением. Инструментальное мышление можно развить благодаря игровым технологиям при тренировке тех или иных навыков и скорости их выполнения. Но это не способствует успеху в жизни, если одновременно не формируются мировоззренческие структуры. При таком подходе именно примитивность ценностно-мировоззренческой сферы учащихся – главное препятствие успешной геймификации.

Считается, что геймификация может применяться везде: в сфере инноваций, развития технологий и объединения людей, а следовательно, и в обучении. Она экономически целесообразна, ведь игровые технологии удовлетворяют потребность в эмоциях, и их можно продать[37, р. 329; 38, с. 91], однако потребительский выбор студента или школьника может не соответствовать интересам общества, вредить им самим. Полагают также, что занятия, приносящие удовольствие (в игро-

вой форме), выполняются охотнее рутинных [24, с. 76], но цель образования – не в удовольствии, а в получении знаний, умений, навыков или компетенций. Поэтому при отсутствии у школьника или студента убеждения в необходимости освоения образовательных компетенций у них формируется мотивация скорее к игре, чем к обучению.

По мнению Е. Д. Матвеевой, геймификация сочетает элементы программ лояльности, поведенческой экономики и игровых механик, благодаря чему снижает затраты, вовлекает в процесс (в т. ч. образовательный), заинтересовывает его участников, управляет ими [39, с. 44]. Однако такой подход противоречит принципу необязательности, присущему геймификации. Кроме того, мотивация в этом случае будет лишь у тех школьников или студентов, у которых имеются соответствующие ценностно-мировоззренческие основания, убеждение в необходимости усвоения образовательных компетенций. Еще одно обоснование геймификации вытекает из ее функции обеспечения командной работы: игроки участвуют в командному взаимодействию, и учащиеся лучше включаются в изучение материала [40, с. 562]. Вместе с тем интеграцию учащихся в команду (и их коллективные интересы и цели) следует правильно совместить с индивидуальной отчетностью и ответственностью, которую предполагают игровые технологии.

Одним из аргументов в пользу геймификации является ссылка на то, что традиционный способ обучения (передача знаний от учителя к ученику) в информационном обществе устарел [41, с. 50]. По мнению Е. В. Капустиной, это обусловлено особенностями детей «поколения Z», которые выполняют лишь интересные и значимые для них действия. Им присущи краткосрочность памяти, запоминание не самой информации, а, прежде всего, места ее нахождения, путей и способов поиска, многозадачность, падение концентрации внимания, а также «клиповое мышление» [41, с. 48]. Последнее отличается алогичностью, высокой скоростью переключения между фрагментами информации. Оно уменьшает «глубину усвоения материала, снижается способность к анализу и выстраиванию длинных логических цепочек» [42, с. 28]. Достоинством «клипового мышления» является большая скорость обработки информации [43, с. 29]. Предполагается, что при обучении студентов с «клиповым» мышлением применение игр-симуляторов более эффективно, в отличие от традиционных методов [43, с. 127]. Правда, даже если последнее мнение справедливо, это не означает, что необходимо ориентироваться только на подобное мышление, не развивая при этом способность учеников к абстрактно-логическим операциям. Умение абстрактно мыслить является важной личностной чертой не только современного выпускника вуза, но и обычного образованного человека.

Хотя «клиповое мышление» – своеобразная защита от избытка информации, но это путь, которому присуще упрощение. Однако возможно и другое направление развития человека – становление его как личности, имеющей устойчивые убеждения, идеалы и принципы, позволяющие глубже осмысливать информацию. Ж. В. Коробанова полагает, что поскольку сейчас человек сталкивается с огромным количеством информации, то «одним из главных критериев при выборе источника ее получения является время» [43, с. 129]. На наш взгляд, существеннее не скорость нахождения информации, а ее важность, адекватность, а также возможность ее верификации. Кроме того, у человека должны быть ценностно-мировоззренческие основания, позволяющие правильно относиться к полученным сведениям. Если он плохо анализирует факты или не может выстраивать правильные логические цепочки, то скорость восприятия им информации во многих случаях будет бесполезной.

Если у индивида с помощью игровых практик выработана быстрая и точная реакция при выполнении определенных действий, но при этом сформировались неправильные жизненные ориентиры (например, принципы индифферентизма или аморализма), то это приведет скорее к проблемам. Жизненные ценности, более адекватные реалиям общества (например, социальной ответственности или активизма), компенсируют и более медленную реакцию в требующих ответа ситуациях, и менее точное выполнение определенных действий. Устойчивые (и имеющие позитивное значение для сохранения и развития общества и человека) мировоззренческие принципы дают возможность извлечь больше пользы из игровых технологий. Напротив, негативный характер (или неустойчивость) мировоззренческих ценностей (скажем, принципы аморализма и индифферентизма) может снизить мотивацию к образованию. Это, в свою очередь, приведет к тому, что геймификация будет способствовать скорее не увеличению эффективности учебного процесса, а формированию игровой аддикции.

Б. П. Дьяконов обосновывает внедрение геймификации тем, что она является выражением игрового подхода к получению знаний. Предшествующей педагогике, по его мнению, был присущ «страдальческий подход», когда обучающийся прилагал большие усилия для получения образования. Привнесение же игровых элементов в учебный процесс минимизирует «негативные коннотации» с учебой [26, с. 144]. Есть и глубинное психологическое отторжение многими людьми необходимости «учить что-то новое и сдавать его». Правда, на наш взгляд, такое обстоятельство вовсе не означает, что система образования должна исходить из «глубинного» (то есть подсознательного) уровня, ведь ее главная задача – формирование у человека разумной социальной мотивации. К то-

му же любой человек в жизни рано или поздно преодолевает трудности, и имеется много таких дел, которые он все равно выполняет, даже если и имеет к ним «негативные коннотации».

По мнению ряда авторов, развитие игровых технологий снимает необходимость напряженной работы, усердия и усидчивости для получения образования, а время, когда ученика принуждали к обучению страхом наказания или плохой оценки, ушло в прошлое. Сейчас обучаться можно «играючи» [26, с. 145; 44, с. 253; 40, с. 562]. Внедрение игровых технологий придаст серьезному делу (учебе) легкость [40, с. 563]. Однако насколько серьезному занятию придается легкость, в такой же мере снижается и ответственность за него. Положительные эмоции не могут быть постоянными, а игровая мотивация, будучи поверхностной, постепенно снижается. Вместе с тем, если у школьников, а тем более студентов, не сформирована способность выполнять то, что не обязательно нравится, на общий успех в образовательном процессе сложно рассчитывать.

По мнению Н. В. Карпенковой, внедрение игровых форм работы приведет к тому, что студенты раскрепостятся на занятиях, и поэтому «будут больше заинтересованы в знаниях», что повысит эффективность образования [40, с. 563]. Геймификация изменит скучный характер образования, приведет к тому, что получать знания станет интересно [44, с. 253; 40, с. 563]. Однако если у студентов не будет образовательной мотивации, обусловленной ценностно-мировоззренческими основаниями, то они заинтересуются не знаниями, а эмоционально положительно окрашенным процессом игры. В результате может повыситься не эффективность образования, а популярность игр. Вместе с тем любая деятельность со временем надоедает, и игры также не могут успешно вовлекать в процесс обучения неограниченно долго. Геймификация сама по себе не формирует мотивацию к получению образовательных компетенций (что обусловлено общим состоянием сферы образования и ее ролью в обществе).

Исследователи полагают, что игра дает возможность «моделировать любые ситуации или сценарии», и обучаемый быстро обретает «огромный практический опыт» [44, с. 253]. Для того чтобы результаты игровой практики остались в памяти как часть жизненного опыта, достаточно применять реалистичный и детально реализованный тренажер [44, с. 253]. Но игра не тождественна жизни, и обучаемый получает не практический, а игровой опыт, который актуализируется в реальных ситуациях (для чего необходимо желание студента или школьника, имеющее ценностно-мировоззренческие основания).

Т. В. Семеновских считает, что развитие визуальных технологий позволяет опираться на образное мышление, передавая «информацию через образы и графические изображения» (например, игры-симуляторы).

Это позволит быстро усвоить огромный объем информации, снизится нагрузка на «линейное мышление», поскольку придется осваивать меньше текстов [45]. Однако интеллектуальное развитие человека связано именно с абстрактным мышлением, тренировка которого в данном случае будет недостаточной. По мнению специалистов, «востребованными становятся картинки, схемы», ведь они «сокращают время восприятия» [38, с. 91]. Однако востребованность не означает эффективность этой формы обучения. Кроме того, значение имеет не только время, но и характер усвоения информации (например, адекватность), способность осмыслить ее на абстрактно-логическом уровне. Человек создал цивилизацию благодаря абстрактному мышлению, а визуализация должна применяться в разумных пределах. Если перейти некую черту в ее применении в обучении, которая определяется степенью развития у человека абстрактного мышления, то будет нанесен ущерб его дальнейшему формированию. Отметим, что человеку с достаточно развитым абстрактным мышлением и мировоззрением визуализация позволит быстрее усвоить информацию. Следует отметить и то, что при чрезмерном применении игровых технологий участники образовательного процесса привыкают выполнять набор регулярных и быстрых, но обычно бессмысленных действий, над которыми не нужно размышлять, что также может привести к утрате способности к анализу.

Один из доводов в пользу геймификации – возможность легкого (по сравнению с традиционным обучением) исправления ошибок [40, с. 563; 24, с. 76]. Поскольку в игре можно ошибаться неограниченное число раз, то студент перестает бояться ошибки и «нацеливается на обучение» [38, с. 91]. К сожалению, подобный результат не гарантирован, поскольку, возможно, что студент сосредоточится не на образовательном процессе, а на игре. Какой бы полезной для развития определенных навыков ни являлась игра, она не становится от этого реальностью. На основе повторения игровых ситуаций складывается привычка, что рано или поздно цель все равно будет достигнута. Более того, убеждение в возможности все «переиграть» может быть перенесено и на реальную жизнь (отношение к которой станет менее ответственным). Но жизнь не игра, и в ней нельзя полностью нивелировать последствия ошибок. Ответственность в мире игр не такая, как в реальности. Ценен навык исправлять ошибки в жизни, а не в игре, где ошибки исправляются подбором вариантов. В реальности это невозможно, и шанс на успех дают лишь упорство и терпение. Отмечается, что плюс геймификации – отсутствие наказаний, и поэтому нет «страха сделать неверный шаг» [40, с. 563]. Однако страх – это чувство, удерживающее человека от опасных поступков (если имеется в разумных пределах). Нельзя считать человека подготовленным к жизни, в том числе специалиста в той или

иной области, который ничего не боится. Кроме того, полученные без усилий знания не ценятся. Через «игровой» подход к жизни сложно сформировать активное отношение к реальности. Для развития личности необходимо преодолевать трудности, концентрироваться на проблемах, делать усилия для достижения цели.

По мнению исследователей, к положительным последствиям геймификации относится аддитивность образовательного процесса, когда учащиеся становятся «психологически зависимыми» от него [26, с. 144]. Геймификационные техники помогают преодолеть «естественное сопротивление учащихся», тратить меньше энергии на подачу материала [46, р. 49]. По мнению К. М. Каппа, аддитивность достигается за счет применения баллов и очков, прохождения уровней [46, р. 49]. Однако цель геймификации заключается в получении образовательных компетенций, а не игровых достижений. Вместе с тем многие учащиеся уже психологически зависимы от игры, что может привести к усилению не образовательной, а игровой аддикции. Учащиеся перестанут «принимать образовательный процесс без игры», сосредоточатся на наградах, атрибутике, поощрениях без понимания учебных целей игры и формирования внутренней мотивации к образованию [47, с. 125]. Наличие у учащихся ценностной учебной мотивации позволит вовлекать их в образовательный процесс. Подобная мотивация как следствие развития ценностно-мировоззренческих структур личности позволяет формировать учебные компетенции. Недаром, говоря о геймификации, ряд ученых не рассматривают ее как универсальный способ построения образовательного процесса [16; 37, с. 564]. Игровые технологии являются образовательным средством, применение которого полезно лишь мотивированным на учебу учащимся или студентам. К формированию такой мотивации ведет развитие мировоззренческой сферы и создание социальных условий, стимулирующих интерес к образованию.

В игровой форме можно преподносить не всякий материал, и это зависит от конкретных условий. Скажем, в курсе такой абстрактной науки, как философия, применить игровые практики сложно. В курсе же истории, оперирующей конкретным материалом, игровые формы более целесообразны. Однако целью исторического образования является, в конечном счете, формирование объясняющих ход истории абстракций. Этого нельзя сделать только на основе средств наглядности, необходимы и другие образовательные формы, нацеленные на развитие логического мышления.

Заключение. Геймификация не является самоцелью, всеобщим трендом, она лишь форма образовательного процесса. Согласно ее экономическому обоснованию обучающиеся – это потребители, и на их предпочтения следует ориентироваться. Геймификация привлекательна для молодежи из-за «клиповости» мышления многих ее представителей, легкости, необязательности

и развлекательного характера процесса игры, снижающих напряженность и дающих возможность исправлять ошибки. Однако на социальном уровне перед образованием ставятся задачи, смысл которых ученик может не понимать, например, в силу недостаточного уровня ценностного развития. Игровые технологии способствуют развитию преимущественно образного мышления (в ущерб абстрактно-логическому), а следствием своего применения могут иметь формирование мотивации не к обучению, а к игре. Существует проблема перенесения навыков школьников и студентов, сформированных при использовании игровых форм в виртуальном мире, в объективную реальность. Поэтому оценивать данные технологии необходимо с учетом характера и степени развития ценностно-мировоззренческой сферы студента или учащегося, а также социальных условий, в которых существует система образования.

Новизна работы заключается в том, что в ней показана обусловленность характера и результатов применения в учебном процессе компьютерных игровых технологий ценностно-мировоззренческими основаниями духовного мира обучающихся. Такой подход позволяет углубить понимание теоретических оснований образовательного процесса в современном обществе, определить условия эффективного применения геймификационных практик в обучении. Легче обучать школьника или студента, в том числе в рамках геймификации, имеющего образовательную мотивацию, основанную на позитивных нравственных и мировоззренческих ценностях, заложенных в условиях непосредственного воспитания и общения школой и родителями. Именно направленность обучающегося на личностное развитие, определяемое его ценностной сферой с позитивными и устойчивыми убеждениями, принципами и идеалами ведет к повышению эффективности геймификационных технологий в учебном процессе. Работа способствует активизации обсуждения темы геймификации с наиболее широких теоретических позиций.

Изучение рассмотренной в статье проблемы в контексте предложенного подхода вполне может быть продолжено. С одной стороны, целесообразно углубить философское понимание геймификации в рамках развития теории мировоззрения, ценностно-мировоззренческого подхода применительно к явлениям духовной жизни информационного общества. С другой стороны, говоря о перспективах изучения вопросов геймификации в ценностно-мировоззренческом контексте, можно утверждать, что было бы полезно конкретизировать проблему, рассмотрев подробнее влияние тех или иных мировоззренческих ценностей на степень успешности геймификационных практик.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Deterding S., Kahled R., Nacke L., Dixon D.** Gamification: Toward a Definition // CHI. – 2011. – P. 1–4.
2. **Zichermann G., Linder J.** The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition. – McGraw-Hill, 256 p.
3. **Osipov I. V., Nikulchev E., Volinsky A. A., Prasikova A. Y.** Study of gamification effectiveness in online e-learning systems // International Journal of Advanced Computer Science and Applications. – 2015. – Vol. 6, № 2. – P. 71–77.
4. **Canhoto A. I., Murphy J.** Learning from simulation design to develop better experiential learning initiatives: an integrative approach // Journal of Marketing Education. – 2016. – Vol. 38, № 2. – P. 98–106.
5. **Lee S.** The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game // Course Technology. – A part of Cengage Learning, 2012.
6. **Govorov A., Govorova M., Bulakova A.** Methods of student motivation by means of e-learning system // Communications in Computer and Information Science. – 2016. – Vol. 674. – P. 429–438.
7. **Werbach K.** Gamification [Электронный ресурс] // Coursera. – URL: <https://class.coursera.org/gamification-2012-001> (дата обращения: 09.06.2017).
8. **Osipov I. V., Volinsky A. A., Nikulchev E., Prasikova A. Y.** Communication and gamification in the web-based foreign language educational system // International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies. – 2016. Vol. 11, № 4. – P. 22–34.
9. **Cluev D.** Геймификация мертва. Что дальше? [Электронный ресурс]. – URL: <http://gamehaze.ru/gamification-is-dead/> (дата обращения: 14.06.2017).
10. **Гречкина Е. Н., Богатырева О. В.** Реформирование российского образования сквозь призму глобализации: философское осмысление // Общество: философия, история, культура. – 2016. – № 5. – С. 41–44.
11. **Четверикова О. Н.** Враг зашел с тыла. Ч. 1. Перестройка образования и воспитания в России сквозь призму геополитики [Электронный ресурс]. – URL: http://communitarian.ru/publikacii/novyy_mirovoy_poryadok_metody/vrag_zashel_s_tyla__perestroyka_obrazovaniya_i_vospitaniya_v_rossii_skvoz_prizmu_geopolitiki_chast_1_18022015/ (дата обращения: 22.06.2017).
12. **Çeker E., Özdamlı F.** What «gamification» is and what it's not // European Journal of Contemporary Education. – 2017. № 6(2). – P. 221–228.
13. **Елисеева Е. В., Злобина С. Н., Зятева Л. А., Малинников С. Г., Щерба И. И.** Геймификация в современной высшей школе // Современные образовательные технологии: педагогика и психология: монография. Новосибирск: Изд-во ЦРНС, 2015. – Кн. 16. – С. 53–72.
14. **Pieskä S., Kaarela J., Luimula M.** Enhancing innovation capability with cognitive information technologies // Intelligent Decision Technologies. – 2015. – Vol. 9, № 1. – P. 67–78.
15. **Osipov I. V., Volinsky A. A., Grishin V. V.** Gamification, virality and retention in educational online platform // International Journal of Advanced Computer Science and Applications. – 2015. – Vol. 6, № 4. – P. 11–18.
16. **Mavletova A.** Web surveys among children and adolescents: is there a gamification effect? // Social Science Computer Review. – 2015. – Vol. 33, № 3. – P. 372–398.
17. **Mavletova A. A.** Gamification effect in longitudinal web surveys among children and adolescents // International Journal of Market Research. – 2015. – Vol. 57, № 3. – P. 413–438.
18. **Алчебаев М. А., Гайдуков А. А.** Геймификация или мистификация? // Мир транспорта. – 2014. – № 3. – С. 220–225.
19. **Габдулхаков В. Ф., Галимова Э. Г.** Цифровая педагогика и геймификация образования в университетах // Образование и саморазвитие. – 2014. – № 4(42). – С. 37–43.
20. **Roth S.** Serious gamification: on the redesign of a popular paradox // Games and Culture. – 2017. – Vol. 12, № 1. – P. 100–111.

21. **Емельяненко В. Д.** Интернет и духовный мир человека: ценностно-мировоззренческий подход // Вестник Мининского университета. – 2017. – № 4(21). – С. 1–27.
22. **Емельяненко В. Д.** Мировоззрение и игровая компьютерная зависимость: поиск взаимосвязи // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2016. – № 1(11). – С. 45–64.
23. **Emel'yanenko V. D., Vetoshko A. N., Malinnikov S. G., Malashenko I. V., Vetoshko L. I.** Man's values and ideologies as a basis of gamification // International Journal of Environmental and Science Education. – 2016. – Vol. 11, № 18. – P. 12576–12592.
24. **Кубеков Б. С., Кривицкий В. А., Наumenко В. В.** Геймификация в современном образовании. Возможности применения. Преимущества и недостатки // Теоретические и прикладные аспекты современной науки. – 2015. – № 7-9. – С. 74–77.
25. **Плюснина М. А.** Компьютерная симуляция как интерактивная форма обучения [Электронный ресурс] // Сургутский государственный педагогический университет. – URL: <http://www.surgpu.ru/news/kompyuternaya-simulyatsiya-kak-interaktivnaya-formaobucheniya> (дата обращения: 27.04.2017).
26. **Дьяконов Б. П.** Геймификация в асинхронном образовательном процессе // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2016. – Т. 8, № 1/1. – С. 143–147.
27. **Werbach K., Hunter D.** For the win: How game thinking can revolutionize your business. – Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012. – 145 p.
28. **Муратова Л. В., Муратова А. С.** Геймификация: лучший результат с меньшими затратами // The Unity of science: international scientific periodical journal. – 2015. – № 4. – С. 40–43.
29. **Полутина Н. С.** Направления исследований в психологии компьютерной игры // Интеграция образования. – 2010. – № 4. – С. 93–97.
30. **Воробьев А.** Технологии и преимущества геймификации электронного обучения [Электронный ресурс]. Сайт сообщества e-Learning PRO. – URL: www.elearningpro.ru/profiles/blogs/2187575:BlogPost:125145. (дата обращения: 23.05.2017).
31. **Демченко Т. С.** Геймификация в системе высшего образования: актуальность исследования // Новое поколение. – 2016. – № 9. – С. 55–60.
32. **Орлова О. В., Титова В. Н.** Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). – 2015. – № 9(162). – С. 60–64.
33. **Ширшова Л.** Геймификация образования из первых уст: отвечает профессор MIT [Электронный ресурс]. – URL: <https://newtonew.com/discussions/gejmifikacija-obrazovanija-iz-pervyh-ust-otvechaet-professor-mit>. (дата обращения: 09.07.2017).
34. **Полякова В. А., Козлов О. А.** Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 5. – С. 513–520.
35. **Dian Schaffhauser** 5 Skills That Games Teach Better Than Textbooks [Электронный ресурс] // Education World®. 2014. – URL: <http://thejournal.com/Articles/2014/11/05/5-Skills-That-Games-Teach-Better-Than-Textbooks.aspx?Page=1> (дата обращения: 08.07.2017).
36. **Борзенко А. А.** Игра как средство повышения мотивации в обучении // European research. – 2016. – № 3(14). – С. 79–81.
37. **Perryer C., Celestine N.A., Leighton C., Scott-Ladd B.** Enhancing workplace motivation through gamification: transferrable lessons from pedagogy // International Journal of Management Education. – 2016. – Vol. 14, № 3. – P. 327–335.
38. **Горшенин В. П., Короленко А. Н., Степичева А. Б.** Современный контекст глобального образовательного пространства и геймификация в дистанционном обучении // Шумпетеровские чтения. – 2015. – Т. 1. – С. 89–95.
39. **Матвеева Е. Д.** Геймификация: новая концепция в образовании // Гуманитарные науки в условиях социокультурной трансформации: теория и практика: материалы II Всерос. науч.-практ. интернет-конф. с элементами школы для молодых исследователей. – Пермь, 2015. – С. 42–47.

40. Карпенкова Н. В. Использование игрофикации в процессе обучения студентов // Web-технологии в образовательном пространстве: проблемы, подходы, перспективы: сборник статей участников Междунар. науч.-практ. конф. – Арзамас: Растр-НН, 2015. – С. 561–564.
41. Капустина Е. В. Геймификация как способ повышения мотивации и активизации учебной деятельности обучающихся // Актуальные вопросы модернизации российского образования: материалы XXIV Междунар. науч.-практ. конф. – М.: Перо, 2015. – С. 47–51.
42. Фрумкин К. Г. Глобальные изменения в мышлении и судьба текстовой культуры // Ineternum. – 2010. – Т. 1. – С. 26–36.
43. Коробанова Ж. В., Суркова Д. А., Хан И. А., Яровенко Н. С. Образовательные технологии геймификации в вузе и «клиповое мышление» современной молодежи // Формирование общекультурных и профессиональных компетенций финансиста: сборник научных трудов студентов, аспирантов и преподавателей Финансового университета при Правительстве Российской Федерации. – М., 2014. – С. 124–131.
44. Семеновских Т. В. «Клиповое мышление» – феномен современности // Оптимальные коммуникации (ОК) [Электронный ресурс]. – URL: <http://jarki.ru/wpress/2013/02/18/3208/> (дата обращения: 27.04.2017).
45. Габитова А. Р., Фролова И. А. Геймификация в образовании как инновационный аспект развития научной деятельности молодых ученых // Вестник Казанского технологического университета. – 2014. – Т. 17, № 16. – С. 253.
46. Kapp K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Implications and Importance to the Future of Learning.* – Pfeiffer Publ., 2012. – 336 p.
47. Салин А. К критике проекта геймификации // Логос. – 2015. – Т. 25, № 1(103). – С. 100–129.

REFERENCES

1. Deterding S., Kahled R., Nacke L., Dixon D. *Gamification: Toward a Definition.* CHI, 2011, pp. 1–4.
2. Zichermann G., Linder J. *The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition.* McGraw-Hill, 2012, 256 pp.
3. Osipov I. V., Nikulchev E., Volinsky A. A., Prasikova A. Y. Study of gamification effectiveness in online e-learning systems. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 2015, vol. 6, no. 2, pp. 71–77.
4. Canhoto A. I., Murphy J. Learning from simulation design to develop better experiential learning initiatives: an integrative approach. *Journal of Marketing Education*, 2016, vol. 38, no. 2, pp. 98–106.
5. Lee S. *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game.* Course Technology, a part of Cengage Learning, 2012.
6. Govorov A., Govorova M., Bulakova A. Methods of student motivation by means of e-learning system. *Communications in Computer and Information Science*, 2016, vol. 674, pp. 429–438.
7. Werbach K. (n. d.). Gamification. *Coursera*. Available at: https://www.coursera.org/browse?source=deprecated_spark_cdp (accessed June 19, 2017).
8. Osipov I. V., Volinsky A. A., Nikulchev E., Prasikova A. Y. Communication and gamification in the web-based foreign language educational system. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies*, 2016, no. 11(4), pp. 22–34.
9. Cluev D. (n. d.). Gamification is dead. *What follows?* Available at: <http://gamehaze.ru/gamification-is-dead/> (accessed June 19, 2017).

10. **Grechkina E. N., Bogatyreva O. V.** Reformation of Russian education through the globalization prism: philosophic thoughts. *Society: Philosophy, History, Culture*, 2016, no. 5, pp. 41–44. (In Russian)
11. **Chetverikova O. N.** *Enemy has come from the rear. Part 1. Reformation of education and upbringing in Russia through the geopolitics prism*, 2015. Available at: <http://www.odigitria.by/2015/02/24/vrag-zashyol-s-tyla-perestrojka-obrazovaniya-i-vospitaniya-v-rossii-skvoz-prizmu-geopolitiki-chast-i-chetverikova-olga/> (accessed June 22, 2017).
12. **Çeker E. and Özdamlı F.** What «gamification» is and what it's not. *European Journal of Contemporary Education*, 2017, no. 6(2), pp. 221–228.
13. **Eliseeva E. V., Zlobina S. N., Zyateva L. A., Malinnikov S. G., Shcherba I. I.** Gamification in modern higher education institutions. *Modern educational technology: Pedagogy and Psychology*: Monograph. Book 16. Novosibirsk: Publishing house CDSC (Center for Developing Scientific Cooperation), 2015, pp. 53–72. (In Russian)
14. **Pieskä S., Kaarela J., Luimula M.** Enhancing innovation capability with cognitive information technologies. *Intelligent Decision Technologies*, 2015, no. 9(1), pp. 67–78.
15. **Osipov I. V., Volinsky A. A., Grishin V. V.** Gamification, virality and retention in educational online platform. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 2015, no. 6(4), pp. 11–18.
16. **Mavletova A.** Web surveys among children and adolescents: is there a gamification effect? *Social Science Computer Review*, 2015, no. 33(3), pp. 372–398.
17. **Mavletova A. A.** Gamification effect in longitudinal web surveys among children and adolescents. *International Journal of Market Research*, 2015, no. 57(3), pp. 413–438.
18. **Alchebaev M. A., Gaidukov A. A.** Gamification or mystification? *World of transport*, 2014, no. 3, pp. 220–225. (In Russian)
19. **Gabdulakhov V. F., Galimova E. G.** Digital pedagogics and gamification in university education. *Education and self-development*, 2014, no. 4(42), pp. 37–43. (In Russian)
20. **Roth S.** Serious gamification: on the redesign of a popular paradox. *Games and Culture*, 2017, no. 12(1), pp. 100–111.
21. **Emelyanenko V. D.** Of the Internet and spiritual world of man: values and philosophical approach. *Bulletin of Minin University*, 2017, no. 4(21), pp. 1–27. (In Russian)
22. **Emelyanenko V. D.** Outlook and computer gaming addiction: the search for the relationship. *Philosophical problems of informational technologies and cyberspace*, 2016, no. 1(11), pp. 45–64. (In Russian)
23. **Emel'yanenko V. D., Vetoshko A. N., Malinnikov S. G., Malashenko I. V., Vetoshko L. I.** Man's values and ideologies as a basis of gamification. *International Journal of Environmental and Science Education*, 2016, no. 11(18), pp. 12576–12592.
24. **Kubekov B. S., Krivitsky V. A., Naumenko V. V.** Gamification in modern education. Possible applications. Advantages and disadvantages. *Theoretical and applied aspects of modern science*, 2015, no. 7–9, pp. 74–77. (In Russian)
25. **Plyusnina M. A.** Computer simulation as an interactive form of learning. Surgut State University. Available at: www.surgpu.ru/news/kompyuternaya-simulyatsiya-kak-interaktivnaya-forma-obucheniya (accessed April 27, 2017). (In Russian)
26. **Diakonov B. P.** Gamification in asynchronous learning. *Historical, social and educational thought*, 2016, no. 8(1/1), pp. 143–147. (In Russian)
27. **Werbach K., Hunter D.** *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia. Wharton Digital Press Publ., 2012, 145 p.
28. **Muratova L. V., Muratova A. S.** Gamification: best results at lower cost. *The Unity of science: international scientific periodical journal*, 2015, no. 4, pp. 40–43. (In Russian)
29. **Polutina N. S.** Research trends in computer game psychology. *Integration of education*, 2010, no. 4, pp. 93–97. (In Russian)

30. **Vorobyev A.** Techniques and advantages of e-learning gamification. Web-site of the group e-Learning PRO, 2015. Available at: <http://www.elearningpro.ru/profiles/blogs/2187575:BlogPost:125145> (accessed May 23, 2016). (In Russian)
31. **Demchenko T. S.** Gamification in higher education system: research urgency. *New generation*, 2016, no. 9, pp. 55–60. (In Russian)
32. **Orlova, O. V., Titova V. N.** Gamification as a way of organization of learning. *TSPU Bulletin*, 2015, no. 9(162), pp. 60–64. (In Russian)
33. **Shirshova L. (n. d.)**. Gamification in education first hand: answers of professor MIT. Available at: <https://newtonew.com/discussions/gejmifikacija-obrazovanija-iz-pervyh-ustotvechaet-professor-mit> (accessed July 9, 2017). (In Russian)
34. **Polyakova V. A., Kozlov O. A.** Impact of gamification on educational and information environment of the school. *Modern problems of science and education*, 2015, no. 5, pp. 513–520. (In Russian)
35. **Schaffhauser D.** 5 Skills That Games Teach Better Than Textbooks. Education World 2014. Available at: <http://thejournal.com/Articles/2014/11/05/5-Skills-That-Games-Teach-Better-Than-Textbooks.aspx?Page=1> (accessed August 8, 2017).
36. **Borzenko A. A.** Games as a means of increasing motivation to learn. *European research*, 2016, no. 3(14), pp. 79–81. (In Russian)
37. **Perryer C., Celestine N. A., Leighton C., Scott-Ladd B.** Enhancing workplace motivation through gamification: transferrable lessons from pedagogy. *International Journal of Management Education*, 2016, no. 14(3), pp. 327–335.
38. **Gorshenin V. P., Korolenko A. N., Stepicheva A. B.** Modern context of global education space and gamification in distance learning. *Schumpeter reading*, 2015, no. 1, pp. 89–95. (In Russian)
39. **Matveeva E. D.** Gamification: a new concept in education. *Materials of the II All-Russia research and practice Internet-conference with elements of the school for younger scientists*. Perm: Perm State University Publ., 2015, pp. 42–47. (In Russian)
40. **Karpenkova N. V.** Using gamification in teaching students. *Book of articles of participants of the International research and practice conference*. Arzamas: Rastr-NN Publ., 2015, pp. 561–564.
41. **Kapustina E. V.** Gamification as a means of increasing motivation and activating students into learning. *Materials of XXIV International research and practice conference*. Moscow: Pero Publ., 2015, pp. 47–51. (In Russian)
42. **Frumkin K. G.** Global changes in thinking and the fate of text culture. *Ineternum*, 2010, no. 1, pp. 26–36. (In Russian)
43. **Korobanova Zh. V., Surkova D. A., Khan I. A., Yarovenko N. S.** Educational technologies of gamification in higher education institutions and «clip thinking» of the modern youth. *Formation of Common Cultural and Professional Competences of the Financier*. Moscow: Sputnik + Publ., 2014, pp. 124–131. (In Russian)
44. **Semenovskikh T. V. (n. d.)**. «Clip thinking» – a phenomenon of modern time. Available at: <http://jarki.ru/wpress/2013/02/18/3208> (accessed July 27, 2017). (In Russian)
45. **Gabitova A. R., Frolova I. A.** Gamification in education as an innovative aspect of developing research activities of younger scientists. *Bulletin of Kazan Technological University*, 2014, no. 17(16), pp. 252–254. (In Russian)
46. **Kapp K. M.** The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. *Implications and Importance to the Future of Learning*. Pfeiffer Publ., 2012, pp. 336.
47. **Salin A.** On criticizing the project of gamification. *Logos*, 2015, vol. 25, no. 1(103), pp. 100–129. (In Russian)

Принята редакцией: 14.10.2017