

## ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ МЕТОДА ИГРОФИКАЦИИ И ВОЗМОЖНОСТИ ЕГО ПРИМЕНЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Науменко Олег Александрович

Университета науки и технологий МИСИС, Москва, Россия

E-mail: [naumenko.oo@misis.ru](mailto:naumenko.oo@misis.ru)

**Аннотация.** в данной статье рассматриваются основные этапы развития теории игрофикации, а также раскрываются возможности использования её методов в образовательных процессах, на примере авторских игр, которые могут быть использованы в рамках преподавания дисциплины «Философия».

**Ключевые слова:** игра, теория игр, игрофикация, образовательные процессы, авторские игры.

## THE HISTORY OF THE DEVELOPMENT OF THE GAMIFICATION METHOD AND THE POSSIBILITY OF ITS APPLICATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Naumenko Oleg Aleksandrovich

University of Science and Technology MISIS, Moscow, Russia

E-mail: [naumenko.oo@misis.ru](mailto:naumenko.oo@misis.ru)

**Abstract.** in this article are considered the main stages of the development of the theory of gamification, and reveals the possibilities of using its methods in educational processes, using the example of author's games that can be used in the teaching of the discipline «Philosophy».

**Keywords:** game, game theory, gamification, educational processes, author's games.

### Введение

Учебный процесс в XXI столетии перестал быть однонаправленным. Задача преподавателя не только передать знания учащимся, закрепить их, помочь усвоить и уметь применить на практике, но и использовать максимум возможностей для заинтересованности в любой учебной дисциплине.

Для решения данной задачи применяются как новые методы и технологии, так и «старые», которые в определенное время были успешно забыты, но, как оказалось, стали чрезвычайно востребованными именно теперь, в эпоху цифровых технологий, масштабного использования онлайн-платформ. Игофикация в данном случае является хорошо забытым старым методом, о необходимости использования которого на всех этапах учебного и образовательного процесса, сегодня говорят специалисты.

### Результаты и обсуждение

Игра – тип осмысленной продуктивной деятельности, где мотив лежит не в её результате, а в самом процессе. Также термин «игра» используют для обозначения набора предметов или программ, предназначенных для подобной деятельности.

Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

Йохан Хёйзинга – нидерландский философ, историк, исследователь культуры, профессор Гронингенского и Лейденского университетов, один из основателей учения об игрофикации – выделял несколько особенностей в отношении к игре [1]:

- Доступ к игре свободен, сама игра и есть проявление свободы.
- Игра – это не «обычная» или «реальная» жизнь.
- Игра отличается от «обычной» или «реальной» жизни как местоположением, так и продолжительностью. «Её течение и смысл заключены в ней самой».
- Игра устанавливает порядок и порядком является. Игра требует абсолютного и полного порядка.
- Игра никоим образом не связана с материальным интересом и не может приносить никакой прибыли.

Джон Форбс Нэш – американский математик, раздвинувший рамки процесса игрофикации, создатель теории игр.

Теория игр – математический метод изучения оптимальных стратегий в играх. Под игрой понимается процесс, в котором участвуют две и более сторон, ведущих борьбу за реализацию своих интересов. Каждая из сторон имеет свою цель и использует некоторую стратегию, которая может вести к выигрышу или проигрышу – в зависимости от поведения других игроков. Теория игр помогает выбрать лучшие стратегии с учётом представлений о других участниках, их ресурсах и их возможных поступках [2].

Игрофикация – применение для прикладного программного обеспечения и веб-сайтов подходов, характерных для компьютерных игр, в неигровых процессах с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлечённости в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг [3].

Игрофикация – это использование игровых элементов и приемов дизайна игр в неигровом контексте.

Процесс игрофикации:

Для реализации правильной игрофикации необходимо выполнение следующих условий:

- победа должна быть достижимой;
- у соревнований должны быть простые и понятные правила, и они должны быть;
- они должны быть прозрачны и не слишком жестки.

Игрофикация в образовании – это процесс распространения игры на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру и как метод обучения и воспитания, и как форму воспитательной работы, и как средство организации целостного образовательного процесса.

Немного из известной истории развития игрофикации учебного и образовательного процесса [4]:

В своей деятельности великий Сократ использовал метод майевтики. В ходе диалога Сократ вместо того, чтобы утверждать ту или иную истину, задает последовательно вопросы, отвечая на которые, его собеседник сам формулирует до того неизвестные ему утверждения («рождает истину»).

Великий Аристотель сформировал основы многих фундаментальных наук. Также известен своими знаменитыми учениками, среди которых был Александр. Вместе с будущим полководцем и завоевателем они совершили ряд открытий. Александр вспоминал о своем учителе, как способном увлечь своим рассказом, своими сложными размышлениями, передавая свои знания через игровой процесс.

Рене Декарт полагал, что для лучшего усвоения того или иного учебного материала необходимо использовать игру. Например, игра кубики, которые он разработал для своей маленькой дочки – Франсин.

Иммануил Кант, преподавая математику и философию в кёнигсбергском университете, разработал специальные игровые методы для того, чтобы даже из самого скучного занятия сделать незабываемое препровождение времени. В том числе и за это, он, несмотря на свою строгость и принципиальность, пользовался просто фантастической популярностью среди студентов.

Одним из самых строгих профессоров берлинского университета был господин Георг Гегель. В преподавании сложных философских дисциплин, а также для публичных лекций о развёртывании абсолютной идеи в мире, использовал игровые методы.

В настоящее время метод игрофикации в образовательном процессе становится всё более популярным. В связи с этим предлагается несколько игр, которые могут быть использованы в процессе преподавания одной из гуманитарных дисциплин – философии.

### Игра «Платон мне друг...».

Игровое поле в квадратах, например, как шахматная доска. Два кубика.

Необходимо подготовить карточки с вопросами по разным областям знаний так, чтобы игрок смог выбрать между истиной или ложью. Например, истинно или ложно суждение о том, что...

*Легенда игры.* Игра проходит с помощью игровых фишек, передвигаемых по полю. Играть можно как индивидуально, так и в команде (1 фишка – одна команда). Квадратики игрового поля отмечаются разным цветом в зависимости от цвета блоков вопросов на разные отрасли знания.

#### Правила игры:

Каждый игрок бросает кубики, но можно выбрать число, выпавшее игроку. Например, один кубик показывает 2, а другой – 6. Игрок или команда может выбрать между этими цифрами и попасть на то поле, с какой отраслью больше всего знаком (в случае правильного ответа команда получает очки согласно выпавшей на кубике цифре, соответственно за неправильный ответ очки сгорают на выпавшую на кубике цифру). В игре нужен ведущий, который будет задавать вопросы и говорить о том, правильный или неправильный ответ. За правильный ответ игрок или команда награждается бонусом («орден логика», маленький презент и т.п.). За неправильный ответ игрок или команда возвращаются на исходную позицию. Также дополнительным фаном игры может стать возможность угадать кто изображен на той или иной клеточке игрового поля. Побеждает игрок или команда, первой достигшая финишной отметки. По легенде тот, кто достигнет финиша первым получит титул «Аристотель на час». Конфликт игры может заключаться в том, что в команде не все будут согласны с тем или иным высказыванием игрока команды. Могут возникать споры. Также можно будет воспользоваться наводящими вопросами ведущего за набранные бонусы.



Рис. 1. Поле игр.

Цветовые блоки:

Зеленый – Онтология

Оранжевый – Гносеология

Голубой – Философская антропология

Красный – Социальная философия

Игра «Пифагор и бобовое поле».

Описание игры. По легенде Пифагор, спасаясь от своих врагов, не мог перейти бобовое поле и поэтому был схвачен. Бобовые растения в пифагореизме олицетворялись со злом. Игроки могут делиться на команды или проходить туры в одиночку. Поле игры делится на определенное количество клеток (от 36 до 64). Главная задача – пересечь «бобовое поле» путем правильного ответа на вопросы, которые предусмотрены на определенных клетках поля. Для игры используются кубики. Также в игре используются и клетки с сюрпризом: ход назад, ход вперед, переход хода и др. Заработанные очки, которые даются за правильные ответы, можно использовать для получения подсказки. Побеждает команда, которая первой дойдет до финиша. Оставшиеся команды делят между собой последующие места.

Игра «Язык Зенона».

Описание игры. Ведущий предлагает вопросы из разных областей философского знания одному из игроков команды. Игрок должен без слов объяснить значение того или иного термина. Команда должна, основываясь на невербальных подсказках своего игрока дать правильный ответ. Следующая команда проходит тур точно также. Побеждает та команда, которая сможет угадать большее количество слов.

Игра «Сандалия Эмпедокла».

Описание игры. По легенде, бросившись в жерло вулкана Этна, Эмпедокл хотел достичь бессмертия и стать богом. Богом он действительно стал, как гласит легенда. Однако был принят не полностью, так как его бронзовые сандалии были выброшены вместе с дымом и пеплом. Игрокам команды необходимо найти на игровом поле заранее спрятанные ведущим сандалии. Игроки указывают на клетку, отвечают на вопрос, чтобы открыть эту клетку и затем узнают, достигли ли они цели или нет. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не найдет сандалии.

Игра «Борода Маркса».

Описание игры. Данная игра посвящена изучению диалектики как теории развития и закреплению диалектического метода. Игроки команд получают определённые задания и должны объяснить их при помощи категорий, принципов и законов диалектики. Побеждает так команда, которая сможет объяснить больше заданий, чем другие команды.

Игра «Кукла Декарта».

Описание игры. Как известно, Рене Декарт считается основателем рационализма, а также прародителем теории искусственного интеллекта. Существует легенда, согласно которой он смог создать куклу, способную самостоятельно двигаться и говорить. В игре ведущий задает игрокам команд вопросы. Задача игроков догадаться, кто задал им вопрос – кукла Декарта или человек. Побеждает та команда, которая даст правильные ответы на все вопросы.

Игра «Коты Ньютона».

Описание игры. Существует легенда, согласно которой Исаак Ньютон вырезал во входной двери своего дома три отверстия для кошки с котятами, хотя достаточно было бы и одного. В процессе игры ведущий задает вопросы по той или иной тематике. Команда имеет три попытки при ответе на эти вопросы. Если правильно ответить с первой попытки, то количество набранных очков будет больше, со второй – на несколько очков меньше, а с третьей – минимальное количество очков. Таким образом побеждает команда, которая наберет максимальное количество очков.

Игра «Флот Мелисса».

Описание игры. Один из представителей Элейской школы – Мелисс – был не только философом, но и прославленным флотоводцем. Эту игру можно сравнить с игрой «Морской бой».

Команды соревнуются между собой на морском «поле» боя. Каждая из команд выстраивает на размеченном поле свои корабли в виде букв в клетках, составляющих слова (на определенные темы). Игроки команд называют клетку (например, А1) если там есть слово, то команда-противник называет задание. Угадывающая команда может раскрывать слово по буквам. Но главное попасть точно в то место, где эти буквы и слова расположены. Побеждает та команда, которая раскроет все слова на игровом поле.

Игра «Нефритовая метка Конфуция».

Описание игры. Как известно, правитель Китая, испытывая недовольство по отношению к Конфуцию, отправляет ему нефритовую метку (половина большого кольца), что означало для великого философа изгнание. В игре одной из команд по выбору рандомайзера выдается т.н. «нефритовая метка», от которой необходимо избавиться, задавая команде соперников вопросы или вопросы по заданной заранее тематике, на которые они не смогут ответить. Игра ограничена во времени, в зависимости от количества команд участников. Например, по 20 минут на 3 парных игры. Проигрывают те команды, у которых на руках остается «нефритовая метка».

Игра «Левиафан».

Описание игры. Философско-политическая игра, целью которой является создание государства, в котором можно было бы жить по законам и нормам общества, описанным в произведениях великих мыслителей прошлого. Это могут быть как утопические и антиутопические, так и реальные государства с их ветвями власти, гражданским обществом, аппаратом управления и т.п. Помимо команд должен быть выбран ареопаг, который будет выбирать наиболее приемлемые проекты государств. Выполнить задание можно на заранее подготовленных ватманах А1 или листах для флетчерной доски. Игроки команд могут подойти к работе творчески. Например, предложить герб, флаг и гимн государства и т.д. Но главным, конечно, остается структура государства, разумность его законов, логическая последовательность проводимой внутренней и внешней политики, многоаспектность экономики и других сфер жизни общества. Победителя игры определяет ареопаг, который будет оценивать работы согласно некоторым эталонам, современных демократических правовых государств с развитым гражданским обществом.

### **Заключение**

Современные реалии требуют нового подхода к передаче информации на всех уровнях системы непрерывного образования. Монотонное чтение лекций и изложение материала, а также использование только пассивных методов рефлексии знания со стороны студентов уже не обеспечивают получение качественного образования. Преподаватель становится не только лектором и семинаристом, но и активным деятелем всего образовательного процесса, главной задачей и целью которого является заинтересовать учащихся и научится пользоваться методологией для получения новых знаний в дальнейшем. То есть сделать так, чтобы учащиеся научились объяснять другим то, что они поняли. Игрофикация в данном контексте выполняет очень важную роль – она обеспечивает неугасающий интерес к проведению занятий и позволяет учиться работать не только индивидуально, но и в команде.

Безусловно, игрофикация учебного процесса – тема актуализирующаяся в современных реалиях образования. Но не стоит предаваться методологической эйфории в данном вопросе. Метод игрофикации может быть успешным в совокупности с другими методами, применяемыми в учебном процессе.

### **Использованная литература**

1. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Сост., пер. и предисл. Д. В. Сильвестрова. Комм. Д. Харитоновича. - СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011.
2. Nash, John F. Non-Cooperative Games // [https://library.princeton.edu/special-collections/sites/default/files/Non-Cooperative\\_Games\\_Nash.pdf](https://library.princeton.edu/special-collections/sites/default/files/Non-Cooperative_Games_Nash.pdf) (дата обращения к ресурсу – 30.04.2023 г.).
3. Геймификация в образовании // <https://web.archive.org/web/20210228222949/https://www.nkj.ru/prtnews/35059/> (дата обращения к ресурсу – 30.04.2023 г.).

4. Науменко О.А. «Применение игровых методик на занятиях по философии». Методические указания. – М.: Издательский Дом НИТУ «МИСиС», 2021. – 48 с.

