

## ИГРОФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ: ОПАСЕНИЯ И НАДЕЖДЫ

*А. А. Гудзовская*

В статье речь идет о некоторых положительных и негативных сторонах включения игр в образовательный процесс. Игры рассматриваются как то, что присуще человеку как биологическому существу, так как они могут наблюдаться и у животных, включая и птиц. Рассматриваются функции игры для социализации и в рамках обучения ребенка социальным навыкам, вовлечения его в деятельность учения через привлечение внимания, спортивный азарт и пр. Игры рассматриваются как продукт времени, имеющий тенденцию отражать его особенности и приметы. Рассматриваются примеры неоднозначного отношения педагогов и исследователей к современным тенденциям в области игрушек и тех героев видеоконтента, которые ими становятся. Завершается статья подведением итогов, включающих в себя положительные аспекты игрофикации образования и возможные негативные последствия в случае недостаточного внимания к выбору игр и их количеству.

**Ключевые слова:** игрофикация, игра, мотивация учения, мультфильм, Барби, Монстр Хай, эффекты игры.

DOI: 10.47929/2305-7327\_2024.01\_45-51

Игрофикация в образовании – это использование игровых элементов и принципов в образовательном процессе с целью повышения мотивации, вовлеченности и эффективности обучения.

Игра – это естественная человеческая активность. Как и любая другая активность, игровая деятельность по мере развития общества приобретает социальные формы, которые задаются определенными правилами и целями. В определениях игры подчеркиваются такие ее ключевые характеристики, как свобода выбора, правила, смысловая нагрузка и эмоциональная составляющая.

Одним из первых известных исследователей игровой деятельности считается В. Вундт, основатель экспериментальной психологии. Источником стремления к игре он называл стремление к наслаждению. И в игре, как предвестнике

*Гудзовская  
Алла Анатольевна,*

*доцент кафедры  
социальной психологии,  
ФГАОУ ВО «Самарский  
национальный исследова-  
тельский университет  
имени академика  
С. П. Королева»*

*Адрес для переписки:  
Email: aag\_1@rambler.ru*

*УДК 159.92  
ББК 88.54*

труда, ребенок постепенно научается ценить деятельность своих сил как источник наслаждения [2].

Д. Эльконин, посвятивший игре не одну научную публикацию, рассматривает игру с точки зрения ее значения для развития ребенка. Он говорит о том, что игра социальна по своей природе, это – воспроизведение другой, серьезной деятельности вне реальной утилитарной ситуации [16].

При всей своей социальности истоки игры находятся в биологической природе человека. Известные исследователи поведения животных наблюдали как шимпанзе играют в различные игры, включая преследования, прыжки и игры с предметами (Джейн Гудолл (Jane Goodall) [18], Франс де Уолл (Frans de Waal)), Н. Н. Ладыгина-Котс [8]. Играя друг с другом, молодые львы развивают силу, ловкость и координацию движений, что помогает им стать более успешными охотниками в будущем (Kevin Richardson, Joy Adamson) [13]. Игровое поведение наблюдается даже у различных видов птиц. Так голуби могут использовать игровое поведение для тренировки и экспериментирования с различными стратегиями поведения [14], включая агонистическое поведение, преследования и игры с объектами [7].

Эти исследования подчеркивают важность игры в развитии биологических существ, ее роль в социализации, обучении и развитии навыков поведения. Они также подтверждают, что игра не является уникальной чертой человека, а присутствует в различных формах в животном мире. Биологическая природа игры говорит о ее неотделимости и значимости для нормального социального и когнитивного развития и существования высокоорганизованных живых организмов.

Игровая деятельность человека имеет ряд специфических особенностей в сравнении с другими видами человеческой активности.

Во-первых, игра характеризуется свободой и добровольностью участия. Люди играют по собственному желанию и воспринимают игровые правила как условность, которая существует в пределах игрового контекста. Эта добровольность развивает в человеке понимание собственной субъектности и свободы в принятии решений.

Во-вторых, игра обладает определенной структурой и правилами, которые участники принимают и соблюдают. Четко определенные правила и ограничения создают рамки, в которых происходит игровая деятельность, определяют особую форму взаимодействия между участниками. Именно это свойство игры делает ее незаменимой для социализации ребенка – для освоения им социальных норм и традиций, для понимания последствий соблюдения (сотрудничества) / несоблюдения (нарушения) норм. Таким образом, пространство игры – это пространство освоения коммуникативных навыков.

Третья особенность игры заключается в том, что в игре участники входят в особый игровой мир, который отличается от повседневной реальности. Чем труднее, бледнее реальность, тем более привлекательным выглядит воображаемый мир игры. Такой воображаемый мир можно как выбирать (по своему усмотрению и настроению), так и участвовать в его создании. Поэтому участие в игре способствует актуализации творчества и креативных способностей.

Игровая деятельность связана с переживаниями радости, удовольствия, азарта, соревнования и других эмоций, которые возникают в процессе игрового взаимодействия. Даже в играх-соревнованиях риск проиграть не снижает желание получить радость от самой игры, от той деятельности, которая в нее включена.

Обучающий и развивающий эффект игры является косвенным ее результатом, который на мало осознаваемом уровне тоже может быть привлекательным бонусом. Человек из игры выходит с ощущением некоторого своего продвижения в полученных знаниях или прокачанных навыках. Исследования показывают, что в игре можно успешно развивать когнитивные и социальные навыки, креативность, творческое мышление, в ней происходит актуализация тех или иных ценностей.

В «послевкусие» от игры входит актуализация заложенных в ней ценностей. Игра может им соответствовать, тогда она приятна как беседа с единомышленником, укрепляет в этих ценностях. Заложенные в игре несоответствующие человеку ценности делают подобную игровую деятельность в восприятии непривлекательной и скучной.

Некоторые игры и коммуникации в игре позволяют в социально приемлемой форме «отыграть», «выплеснуть», реализовать социально неодобряемые эмоции и чувства, такие как злость, месть, коварство, желание обмануть и пр.

В некотором смысле «конфликт» как форма противоборства часто составляет суть игры. Конфликт в игре может возникать из-за соревнования за достижение игровых целей, противостояния различных игровых ролей или действий в рамках игрового сценария. Конфликт может способствовать усилению эмоционального воздействия игры, создавать интерес и напряжение, а также мотивировать игроков к более активному участию.

Важно отметить, что в контексте игры конфликт характеризуется как контролируемый, который происходит в игровом контексте и обычно не имеет серьезных последствий или враждебности.

Этот «конфликтный» аспект игры вызывает много опасений, споров у педагогов, психологов, является предметом научных исследований. С одной стороны, участники игры должны иметь возможность выразить свое противоборство, с другой, – сохранять уважение и поддержку других игроков. То есть игровое противостояние может быть использовано для обучения конструктивным стратегиям поведения в конфликте.

В образовательном процессе, особенно в дошкольном и начальном школьном возрасте, педагоги в качестве привлекающих факторов для игровой формы используют образы персонажей современного детского видеоконтента. В научно-педагогической литературе можно встретить достаточно внушительное количество публикаций, в которых педагоги высказывают негативное отношение к некоторым видам игр, кукол, мультфильмов, герои которых затем воплощаются в игрушки, подчеркивая тезис о том, что «не все куклы одинаково полезны».

Примерами научных публикаций, главной идеей которых является выражение опасений перед современными играми, мультфильмами, куклами, героями, являются: Л. Горалик [3], А. Ф. Филатова, О. В. Ша-

лыгина, А. В. Холмогорова и др. При всем согласии с тем, что бывают бесполезные и даже вредные игры с определенными игрушками, хочется оценить и отсутствие в такого рода текстах исследований, подтверждающих неутешительные выводы. А. Ф. Филатова говорит о возможности негативного влияния на детские умы «предприимчивых героев мультфильмов Диснея» [14, с. 126], но среди них и Бэмби, и Русалочка, и Рапунцель, и Король Лев, и многие другие, сопереживая героям которых выросло не одно поколение современных взрослых.

Авторы обзора мультфильма «Тини Лав» и его героев также выражают чрезмерную, на наш взгляд, критичность к его элементам: «уши зверей абсолютно прозрачные, что... может указывать на нежелание слушать критику в свой адрес»; «абсолютно все дети, задействованные в анимации, одеты в памперсы, о вреде которых в последнее время много пишут педиатры, психологи и педагоги» [11, с. 241].

Другие авторы часто сожалеют, что дети «не играют в те занятия, которыми занимались русские крестьянские дети... по дому... в поле, в огороде, в саду» [5, с. 64], [1]. Здесь также хочется возразить авторам. Дети играют в те виды деятельности, которые видят вокруг. Так проходит процесс социализации через освоение норм, принятых в социальной среде ребенка. И дети с интересом бывают на исторических реконструкциях, где они могут воспользоваться гончарным кругом, бисероплетением, хохломской росписью и прочими делами «крестьянских детей».

Много претензий и тревог в публикациях в отношении куклы Барби, которая олицетворяет для девочек притягательный образ предстоящей взрослости [3]. Авторы выражают опасения о том, что у Барби слишком много признаков сексуальности (грудь, талия, длинные ноги). Есть эмпирические исследования влияния образа современных кукол Барби и Братц на представления о физической привлекательности [3], [15, с. 137–138]. Эти исследования, безусловно, важны, но не лишены своих недостатков. Девочкам-дошкольницам было предложено сделать выборы кукол, и обосновать такой выбор. Всего предлагалось пять кукол, четыре из тех, которые девочки в большом количестве приносят с собой в сад, это куклы, изображающие девушек. В качестве пятой была использована фарфоровая (!) кукла, изображающая 7–8-летнюю девочку. Последняя, непривычная, фарфоровая, кукла оказалась менее выбираемой. Так, по мнению авторов, была доказана гипотеза о том, что «современные модные куклы используются торговыми компаниями в качестве агентов патогенных ценностей и установок в виде пропаганды нереалистичных стандартов идеального тела, фиксированности на внешнем облике и изощренных способов его оформления» [15, с. 133]. Очень расширительное толкование выводов. Среди привычных отечественных детских героинь есть тоже прекрасные принцессы, Золушка, Дюймовочка и другие, без «патологических ценностей». Игра в «дочки-матери» не портится, если среди игрушек не только кукла младенца-карапуза, но и его мамы.

Еще больше критики вызывает серия кукол Монстр Хай (МХ). Согласно критике, куклы «несут искажённое представление о кукле, об образе самого ребенка, о критериях добра и зла; в целом формируют антикультуру, нарушают развитие детской психики» [6]. Игра с МХ но-

сит «примитивный характер, цель жизни главных героев – получение простых удовольствий от упрощенных игровых форм» [14].

Однако то противоречие, что большинству опрошенных родителей (82 %) – эти куклы не нравятся, а 90 % детей – эти куклы нравятся [9], – ставит вопрос о необходимости изучения столь выраженной привлекательности/непривлекательности кукол. Противоречие отмечается и в оценке свойств этих героинь. Взрослые считают их глупыми, злыми и некрасивыми, а дети – умными, красивыми, и совсем незлыми. Опрос родителей показал, что больше трех четвертей из них не знают истории этих кукол, не смотрели мультфильмы и выносят свое суждение по названию и необычному виду.

Е. О. Смирнова, И. А. Орлова с соавторами провели большое наблюдение за тем, как дети разного возраста играют с этими МХ. Большинство дошкольниц играет с ними, как и с другими куклами – кормит их, причесывает, переодевает, укладывает спать. У девочек 8–9 лет наблюдались развернутые сюжеты, которые включали в себя игры в вечеринки, в учебу в школе монстров, в подружек, в путешествия и пр. Куклы становились злодейками только у девочек ближе к подростковому возрасту, когда в детях начинают созревать протестные, неконформистские тенденции, являющиеся признаками начинающейся сепарации от родителей. Наблюдения показывают, что, хотя девочки, как и прежде, любят играть в куклы, их внешний вид следует современным тенденциям [10]. «Пройдет интерес к вампирам и ведьмам, исчезнут куклы *Monster High*», – пишут авторы Н. С. Денисенкова и Т. Н. Счастливая [4, с. 63].

Современные способы развития и образования ребенка, организации его досуга и игрового пространства не могут обходиться без учета социокультурного пространства, историко-педагогической преемственности [17].

Таким образом, отмеченные особенности игровой деятельности позволяют использовать игру как мощный активатор вовлечения обучающегося в деятельность. Игра может существенно повысить мотивацию и вовлеченность учащихся, поскольку игровые элементы создают приятную и интерактивную обстановку, стимулирующую учение и достижение целей.

Введение в обучение игровой деятельности позволяет индивидуализировать этот процесс и обеспечивать более адаптивный подход, предлагая задания и вызовы, соответствующие уровню знаний и навыков каждого ученика. Использование игрофикации может способствовать сотрудничеству и коллаборации между учащимися, поскольку многие игровые элементы включают в себя командную работу и совместное решение задач.

Выбор современных героев для организации игр в образовательном процессе сближает педагога и учащихся, способствует повышению его авторитета как современного человека, интересующегося миром детей.

Вместе с тем активное использование игр в образовательном процессе, особенно для обучающихся в среднем и старшем звене школы, должно быть в балансе с другими видами деятельности.

Перекося в игрофикацию может привести к поверхностному внедрению игровых элементов. Фокусировка исключительно на игровых правилах и достижениях оборачивается упрощением и потерей академической ценности образовательного процесса.

Положительные эффекты игровой деятельности снижаются, если игры следуют одна за другой, если в игре не удается достичь определенных игровых целей, проявить активность или получить соответствующую обратную связь, позволяющую рефлексивно осмыслить эту деятельность. Неконтролируемое или непропорциональное использование игровых элементов может привести к усталости и потере мотивации не только к игре, но и всему процессу обучения.

Использование игр, основанных в большей мере на системе вознаграждений и поощрений, может привести к тому, что учащиеся начинают ориентироваться только на внешние поощрения, пренебрегая учебной целью самой по себе. То есть может произойти так называемый сдвиг внутреннего мотива на внешний, что существенно снижает творческую активность в игре.

Для введения новых, современных игровых героев в образовательное пространство от педагогов требуется внимательное отношение к происходящему вокруг, в том числе к происходящему в мире детей, к тому содержанию, которое ребенок уже получил, но еще не осмыслил. И учитель может им помочь в различении добра и зла, развитии толерантности и твердости следования гуманистическим ценностям.

Игрофикация является полезным инструментом, если применяется внимательно, сбалансированно и с учетом конкретных образовательных целей и потребностей учащихся.

### Список литературы

1. Васильцова З. П. Мудрые заповеди народной педагогики: Заметки журналиста. – М.: Педагогика, 1983. – 144 с.
2. Вундт В. Этика. Исследование фактов и законов нравственной жизни. – СПб.: Издание журнала «Русское Богатство», 1887.
3. Горалик Л. Полая женщина. Мир Барби изнутри и снаружи. – М.: НЛО, 2005. – 140 с.
4. Денисенкова Н. С., Счастливая Т. Н. Современная игрушка: бедствие или культурная реальность // СДО. – 2016. – № 3 (65). – С. 60–65.
5. Конькина Е. В. Влияние инфернальных игровых традиций на формирование социальной идентичности современных детей // Гуманизация образования. – 2014. – № 4. С.61–65.
6. Кубанова О. Л. Кукла как инструмент влияния на детскую психику // Индустрия туризма и гостеприимства в контексте межкультурной коммуникации. – 2018. – С. 65–69. – С. 69.
7. Лоренц К. Человек находит друга / Пер. с англ. – М.: АО Полифон, 1992. – 192 с.
8. Россиянов К. О. В поисках объективности: исследования НН Ладыгиной-Котс и проблема разграничения людей и животных // Этнографическое обозрение. – 2021. – № 1. – С. 13–29.
9. Смирнова Е. О., Орлова И. А., Соколова М. В., Смирнова С. Ю. Что видят и чего не видят дети в куклах Монстр Хай // СДО. – 2016. – № 2 (64). – С. 34–43.
10. Собкин В. С. Социология дошкольного детства // Сборник материалов Ежегодной международной научно-практической конференции «Воспитание и обучение детей младшего возраста». – ООО «Мозаика-Синтез», 2012. – № 1. – С. 12.
11. Стрюкова Е. А., Оршацкая С. В. Развивающие возможности анимационной продукции для детей: желаемое и действительное (на примере экспертной оценки мультфильма «Tiny Love») // PEM: Psychology. Educology. Medicine. – 2016. – № 2. – С. 232–256.

12. Тендрякова М. Игровые миры: от homo ludens до геймера. – Litres, 2021.
13. Тинберген Н. Социальное поведение животных/ Пер. с англ. – М.: Мир, 1993.
14. Филатова А.Ф. Современное игровое пространство детей: его издержки и опасности // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. – 2016. – № 2 (11). – С. 125–128.
15. Шалыгина О. В., Холмогорова А. В. Роль модных кукол в усвоении нереалистичных социальных стандартов телесной привлекательности // Консультативная психология и психотерапия. – 2014. – № 4. – С. 130–154, 137–138.
16. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: Владос, 1999. – 360 с. – (Серия «Сам себе психолог»).
17. Эльконинова Л. И., Крыжов П. А. Психологическая экспертиза куклы в рамках культурно-исторического подхода: границы и возможности // Культурно-историческая психология. – 2022. – Т. 18. – № 3. – С. 41–50.
18. Goodall J. In the shadow of man. – Houghton Mifflin Harcourt, 2000.