Теория и методика обучения и воспитания
Methods of training and education

Научная статья

УДК 378

DOI: 10.17748/2686-9969-2020-3-5-42-55

Никитин Григорий Михайлович

Кубанский государственный аграрный университет имени И.Т. Трубилина

г. Краснодар, Россия

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2748-1425>

e-mail: p20347@mail.ru

**ГЕЙМЕРСТВО КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН
В СОВРЕМЕННОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАУКЕ**

Аннотация. Геймерство своеобразный феномен информационной эпохи, который соединил в себе внутренне присущее человеку стремление к соревнованию, соперничеству, игре с современными возможностями информационных технологий. Геймеры не только участники игры, они становятся частью виртуальной реальности через идентичность со своими аватарами, игровыми образами, представляя собой один из «продуктов» электронной культуры, под которой мы понимаем совокупность результатов творчества и коммуникации людей в условиях внедрения IT-инноваций, характеризующуюся созданием единого информационного пространства, виртуальной формой выражения, дистанционной технологией, либеральностью контента. Геймеры представляют собой и субъектов электронной культуры, и одновременно ее продукт, поскольку их увлечение и форма коммуникации порождены информационными технологиями. В статье изучается новый социальный феномен современного общества – феномен «геймерства» или как его сейчас принято называть в педагогической литературе – феномен «геймификации», «игроизации», «игрофикации». «Геймификация» или «игрофикация» является различным применением подходов, характерных для компьютерных игр в программных инструментах для неигровых процессов с целью привлечения пользователей, потребителей и обучающихся, повышения их вовлечённости в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг. В статье описывается новая педагогическая технология – технология «геймификации», которая является новым способом организации обучения. Данная технология, как утверждают ученые, имеет большой педагогический потенциал.

Педагогическая технология «геймификации»:

- усиливает мотивацию школьников уделять большее внимание образовательной деятельности;
- повышает вероятность достижения поставленной цели;
- в течение игры сохраняется вовлеченность в образовательный процесс.

Ключевые слова: информационная эпоха, геймеры, аватары, электронная культуры, IT-инновации, дистанционные технологии, контент.

Для цитирования: Никитин Г.М. Геймерство как социокультурный феномен в современной педагогической науке. *Педагогика: история, перспективы*. 2020. Том. 3 № 5 С. 42-55,

DOI: 10.17748/2686-9969-2020-3-5-42-55

Original article

Nikitin Grigory Mikhailovich

Kuban State Agrarian University named after I.T. Trubilina

Krasnodar, Russia

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-2748-1425>

e-mail: p20347@mail.ru

GAming as a sociocultural phenomenon in modern pedagogical science

Abstract. Gaming is a peculiar phenomenon of the information age, which combines the inherent human desire for competition, rivalry, play with the modern capabilities of information technology. Gamers are not only game participants, they become part of virtual reality through identity with their avatars, game images, representing one of the "products" of electronic culture, by which we mean the totality of the results of creativity and communication of people in the context of the introduction of IT innovations, characterized by the creation of a single information space, virtual form of expression, distance technology, content liberality. Gamers are both subjects of electronic culture, and at the same time its product, since their hobby and form of communication are generated by information technologies. The article examines a new social phenomenon of modern society - the phenomenon of "gaming" or as it is now commonly called in pedagogical literature - the phenomenon of "gamification", "gamification", "gamification". "Gamification" or "gamification" is a different application of approaches typical for computer games in software tools for non-game processes in order to attract users, consumers and students, increase their involvement in solving applied problems, using products and services. The article describes a new pedagogical technology - the technology of "gamification", which is a new way of organizing learning. This technology, according to scientists, has great pedagogical potential. Pedagogical technology of "gamification":

- strengthens the motivation of schoolchildren to pay more attention to educational activities;
- increases the likelihood of achieving the goal;
- during the game, involvement in the educational process is maintained.

Keywords: information age, gamers, avatars, electronic cultures, IT innovations, distance technologies, content.

For citation: Nikitin G.M. Gaming as a sociocultural phenomenon in modern pedagogical science. *Pedagogy: history, prospects*. 2020. Vol. 3. No. 5. P. 42-55
DOI: 10.17748/2686-9969-2020-3-5-42-55 (In Russ.)

Введение

В современном обществе сформировалась новая, может быть на первый взгляд совершенно неожиданная «субкультура геймеров».

С появлением первых компьютерных игр, а позже и Интернета молодежь стала активно общаться в сети Интернет. Компьютерные сетевые игры для молодежи – это возможность общаться в действии: вместе с другими, зачастую иностранными, сверстниками проходить задания и побеждать врагов.

Важное место в любой картине мира занимает образ «Я» — некое представление о самом себе. Попадая в виртуальный мир компьютерных игр, человек получает новое имя. Оно символизирует начало его «виртуальной жизни». Трансформируя образ своего «Я», геймер соединяет в своем сознании две разные жизни – виртуальную и реальную, и два разных образа – образ реального человека и, например, компьютерного героя. Он начинает заново социализироваться, постигать нормы и ценности другого мира, что каждый раз способствует сохранению как самой картины мира геймеров, так и воспроизводству всей субкультуры геймеров в целом.

Данная «субкультура геймеров» характеризуется наличием специфического языка. Сленг геймеров, как и другие виды молодежного жаргона, вобрал в себя части других сленговых систем, например программистов, общемолодежный сленг, даже нецензурные выражения (мат), термины разных наук, слова из иностранных языков и т.д. В общем можно сказать, что лексический набор «геймера» слишком объемный, что иногда вызывает опасения у старшего поколения.

Символика «субкультуры геймеров» постоянно трансформируется и изменяется. «Субкультура геймеров» предполагает определенное социальное неравенство (правильно сказать иерархию в социуме). Обычно пишут о трехступенчатой иерархии статусов: ламер, геймер, читер. Иерархии статусов соответствует трехступенчатая система игровых навыков: юзер, программист, хакер; и конечно деление на определенные «кланы», то есть, социальные сообщества «геймеров» по уровню профессионализма, пристрастия к одному жанру компьютерных игр и т.д.

Исходя из вышесказанного, данная «субкультура геймеров» включает в себя следующие компоненты: специфические нормы и ценности; традиции; язык и терминологию; символику.

Количество «геймеров» в современном обществе неуклонно растёт, о чем свидетельствует статистика и аналитические прогнозы.

К геймерам относят, во-первых, людей, увлекающихся компьютерными играми наряду с прочими занятиями и развлечениями, не влекущими ущерб возложенным на них социальным функциям; во-вторых, людей, испытывающих повышенную тягу к компьютерным играм, повлекшую за собой некоторое смещение восприятия реальности, но не переходящую в ранг психической патологии; в-третьих, людей, имеющих патологическое пристрастие к компьютерным играм, вызывающее социальные и коммуникативные дисфункции личности.

Среди работ, посвященных анализу геймерской субкультуры, можно выделить труды таких исследователей: Кент Л. Стивен, занимающийся вопросом истории развития компьютерных игр; К. Керделлан, Г. Грезийон, рассматривающие компьютерные игры как эффективное средство игровой психотерапии.

В России исследованием геймерства и феномена компьютерных игр занимаются О.А. Степанцева, рассматривающая особенности субкультуры компьютерных игроков; М.Б. Игнатъев, анализирующий соотношение виртуальных компьютерных игр и актерской игры; И.В. Бурлаков, М.С. Иванов, Г.Г. Кузнецов.

Субкультура геймеров зародилась недавно, в 80-90-е годы XX в. С появлением компьютерных игр, а позже и Интернета, молодежь стала активно общаться в Сети, и игра превратилась в средство глобального общения и развлечения [1, с.45].

Tru gamer, «настоящие геймеры», наиболее многочисленная группа пользователей игровых устройств, готовая все свободное время проводить в виртуальных играх.

При этом «настоящий геймер» не стремится следить за всеми событиями, происходящими в игровой индустрии, он, как правило, предпочитает какой-то их тип или определенную игру, которой может быть предан годами.

Их увлеченность граничит с фанатизмом, фиксированием сознания на одном объекте, агрессивность ко всему, что препятствует его реализации.

Hardcore game, или «хардкорщики», или киберспортсмены, стремятся играть все свободное и основное время.

Они предпочитают онлайн-овые, долгие игры, но, в отличие от «увлечённых», они всегда ориентированы на максимальный результат. «Хардкорщики» занимают первые места игровых серверов, становясь для многих геймеров вершинами мастерства.

Геймеры имеют и возрастные особенности, связанные с преобладающими типами игр в том или ином возрасте. Можно говорить и о специфике группы геймеров-девушек, чаще предпочитающих квесты, симуляторы, браузерные игры.

Свои особенности имеют играющие на разных континентах: если для России геймерство в большей степени спорт и развлечение, то для Азии работа и развлечение, для Европы развлечение и обучение.

Очевидно, что субкультура геймеров является коммерческим продуктом общества потребления, с одной стороны, и продуктом информационной эпохи, с другой.

Рост продаж игровых устройств и прибыли от создания игр и консолей являются экономическим фактором развития этой субкультуры, численность которой увеличивается благодаря рекламе ее продукции.

Массовое всевозрастное увлечение виртуальными играми, часть общего процесса виртуализации культуры, превращение ее объектов и феноменов в цифровые симулякры и аналоги.

Определяющую роль для мировоззрения личности играет система ценностей, поэтому аксиологический анализ феномена геймерства имеет особую актуальность.

Для многих геймеров игровая виртуальная реальность более интересна и предпочтительна, чем мир реальный. Для тех, кто в большей степени остается связанным с миром бизнеса, поглощен работой, общением, виртуальный отдых оказывается предпочтительной формой ухода из реальности, полной проблем и неприятностей.

Виртуальный мир дает возможность ощутить себя в новой реальности, где известны правила игры, все контролируется самим субъектом, всегда остается возможность начать все с начала.

Виртуальные возможности реализуются в новых аспектах, играя не целевую, а инструментальную роль. Но игровой виртуальный мир при этом может и удалять человека от реальности, разрушая его актуальное бытие.

Игровая социализация и коммуникация выступает еще одной важной для геймера ценностью.

Многие геймеры предпочитают сегодня сетевые игры, дающие возможность общения в глобальном, межконтинентальном пространстве. Это невиданный ранее социальный феномен, соединяющий поклонников компьютерных игр разных стран, возрастов, пола в единый «фэндом» [2, с.32].

Это дает большую свободу, но одновременно ведет к утрате возможности полноценного общения, за исключением передачи информации и эмоций. Виртуальное пространство становится нередко предпочитаемым миром, становясь не только временной средой обитания, но и способом борьбы с настоящим, приводящей и к отчуждению от семьи, реального общения с друзьями, коллегами, что в крайних формах приводит к коммуникативной дисфункции. [2, с.53].

Свобода высшая ценность человека современного мира, в том числе и геймера. Свобода выбора траекторий игры, персонажа, партнеров, самой игры ее начала и конца все это дает ощущение выбора своей судьбы и жизненных ситуаций, которые подвластны контролю субъекта. В виртуальной игровой реальности человек через своего персонажа становится обладателем многих возможностей (ограниченных рамками самой игры), дающих ощущение свободы от времени, пространства, условий своего реального бытия.

Этот вид свободы можно охарактеризовать как «свободу от реальности», который является достижимым в сознании и чувствах игрока, но не в физическом мире. Геймер свободен от границ государств, сословий, религий, социальных табу, политики, морали.

Он создатель и участник альтернативной реальности, где мир выстраивается в угоду желаниям субъекта, и эта свобода во многом выступает ценностной доминантой игры. Эта свобода имеет наибольшие риски в сфере морали, поскольку формирует стереотип «нарушения границ».

Свобода игрового мира состоит и в выборе самого себя, перевоплощении в свою противоположность (пол, возраст), и в независимости от действующих в реальности норм и законов (в игре можно зарабатывать очки, убивая на улицах прохожих), в выборе уровня сложности даже жестокости.

Однако эти свободы находятся в рамках сконструированной анонимным программистом виртуальной реальности, выход за которую не возможен, так же как и переживание этих ощущений без самого присутствия в игре.

Экономически высокоразвитое общество имеет своим культурным кодом удовольствие.

Это было характерно для истории человечества на разных этапах его развития: в период поздней Римской империи, позднего Средневековья и Возрождения, в современную эпоху потребления и перепотребления (следует отметить, что за такими периодами наступают переломные исторические фазы истории, поскольку дух большинства членов общества оказывается ослаблен, несмотря на достигнутое технологиями материальное благополучие).

Современный геймер человек эпохи потребления разнообразных благ информационного мира также стремится к получению гедонистических благ.

Сильные эмоции от победы, разрядка от напряженного процесса прохождения сложного этапа, эстетическое удовольствие от визуальных образов игровой вселенной, наконец, просто ощущение приятного «ничего неделанья», «убивания времени» в игре все это во многом привлекает игрока и составляет важную ценность его мировоззрения.

Человек, проводя за игрой все свободное время, испытывает удовольствие в некоторой степени подобное наркотическому.

Интернет-зависимость проявляется в развитии у современного человека стремления к постоянному присутствию в Сети, взаимодействию с виртуальными партнерами, виртуальной игромании, как следствие в пренебрежении собственным здоровьем, реальными социальными связями, в ослаблении познавательной, творческой активности, усилении пассивно-воспринимающей и не обрабатывающей информацию форме восприятия реальности.

В Китае, Южной Корее и на Тайване Интернет-зависимость как диагноз признан медициной, а злоупотребление Интернетом воспринимается как общенациональный кризис [3, с. 41].

Лидерство, состязательность, соперничество также являются неотъемлемой составляющей игры, представляющей ценность для играющего. Сетевые игры, онлайн-игры по количеству играющих в последние годы явно опережают оффлайн-игры, сюжетные компьютерные игры, предоставляя возможности для командных битв и состязаний за статус лучшего.

Лидерство, рост авторитета игрока, его высокие достижения и показатели в пройденных миссиях результат, на который ориентированы миллионы играющих, не жалеющие ради этого ни времени, ни сил, ни денег.

Для современного геймера способом повышения своего авторитета среди игроков выступают различные артефакты, добытые в игре, в том числе и купленные за реальные или игровые деньги. За некоторые «вещи» игроки отдают более миллиона рублей, чтобы стать недостижимыми в игровых рейтингах.

Игры могут развивать скорость и гибкость мышления, оттачивать профессиональные качества. Благодаря компьютерным игровым симуляторам люди тренируют необходимые навыки, обучающие игры способствуют более эффективному процессу освоения нового, логические игры развивают внимание, укрепляют память, расширяют объем запоминаемого.

Однако есть и негативные аспекты, они, как правило, называются в первую очередь. Это рост агрессивности, равнодушное восприятие насилия, компульсивность, утрата чувства времени, реальности, ответственности, возрастание рисков формирования зависимости.

В мировоззрении геймера происходит феноменальное раздвоение миров: с одной стороны, он оценивает реальный окружающий мир как все еще необходимый, но не столь интересный и значимый для себя.

С другой стороны, виртуальный мир, предельно захватывающий его внимание, в котором геймер существует большее время (мысленно или фактически находясь за игрой), который, по сути, является только подобием реальности.

Таким образом, он живет в двух нереальных пространствах: одно с потерянной ценностью (то есть значимостью и смыслом), другое виртуальное по своей природе.

Поэтому геймер игрок в каждом из этих миров, его состояние квазиреально, сконцентрировано на собственных ощущениях, страсти и удовольствии от процесса игры, что порождает феномен виртуального человека, воображаемо живущего в воображаемом мире [4, с. 15].

Формирование современной медиа-культуры сегодня мы воспринимаем как данность, свершившийся факт, в то время как это непрерывный процесс, где с высокой скоростью происходит рождение новых культурных явлений и форм, падающих под это общее определение.

Медиа-сфера включает разнородные явления, такие как реальные и электронные СМИ, Интернет, социальные сети, форумы и многое другое, что выступает посредником между людьми в передаче информации.

Современные медиа при этом оказываются сферой, на которую в свою очередь оказали влияние такие факторы, как развитие информационных технологий, электронной культуры, особенности общества потребления и услуг, укрепление и расширение прав человека.

Медиакультура, как подвижный феномен в подвижной среде, испытывает влияние эпохи и в свою очередь сама становится источником новых возможностей и вызовов человеку. В связи с этим возникает необходимость изучения взаимовлияния таких важных явлений информационного мира, как электронная культура и медиакультура, выявление форм их взаимодействия.

В связи с этим источниками для нас выступают философские теории медиа (от М. Маклюэна до современной медиафилософии), исследования в сфере ценностей и информационной культуры в целом.

Среди значимых исследователей проблем медиакультуры следует отметить М. Маклюэна, М. Кастельса, К. Вульфа, Д. де Керкхова, М.С. Контреру, З. Крэмер, Р. Марграйтера, Д. Мерша, С. Мюнкера, М.Б.Н. Хансена, Л. Энгелля, В.В. Савчука, разрабатывающих социокультурные, философские гуманитарные, этические, эстетические и междисциплинарные аспекты изучения медиасферы.

Современные исследователи едины в том, что в условиях развития электронной культуры информационные технологии становятся фактором развития социальной среды, жизненного мира человека, а средства связи или медиа превращаются в модераторов мышления и мировоззрения. Медиа, по словам М. Маклюэна, это фон и среда обитания современного человека.

В ней он сам становится медийным, пропуская через себя потоки сообщений, данных, различных сведений и фактов. Он полагал, что медиасреда охватывает все артефакты, исключая, пожалуй, лишь природные объекты. В условиях информационной эпохи медиафон, во многом незаметный ранее, становится все более явным, объявляющим свое присутствие и влияние.

Маклюэн подчеркивал три важнейших свойства медиасреды: эмерджентность, незаметность и перманентную изменчивость. Медиа порождают энергию небывалого масштаба, формирующую смыслы и образы, структуры и паттерны, идеи и ценности. В современных технологических условиях медиакультура постоянно изменяется и принимает новые формы (блоги, сети, чаты, форумы).

Медиа становится не только фоном, но и как полагает исследователь проблем медиафилософии В. Савчук, медиа становятся нами, изменяя наше сознание и рациональность.

Вслед за этими исследователями можно констатировать, что медиа становятся источником культурного кодирования, моделирования сознания, играют ключевую роль в формировании особого типа рациональности и ценностных ориентиров человека.

Прежде всего, следует остановиться на изучении общего фона, в условиях которого происходило развитие медиакультуры. Бурный рост информационных технологий начинается в конце XX века, что привело к формированию информационного технологического уклада, в котором коммуникация и передача информации стали играть первостепенную роль.

Этому сопутствовало развитие постмодернизма, который выступил своего рода философией эпохи форсированного персонализма и плюрализма.

Парадигмальным становится постнеклассический тип мышления и познания, связанный с множественностью вариантов достижения истины, плюрализмом форм и методов познания, установкой на неопределенность и открытость сложных систем как объектов познания.

В западной культуре созвучно этому утверждается постмодернистская интерпретация знания, позволяющая каждому субъекту иметь собственную истину как точку зрения, трактовать законы мироздания как игру, отказаться от поисков смысла и наслаждаться ощущениями, поставить собственное Я выше всех научных теорий и политических идеологий [5, с. 62].

В этот период мир вступил в информационную эру, внесшую свои коррективы в познавательные и повседневные практики, однако ориентир на плюрализм и персонализм по-прежнему остался определяющим в системе ценностей эпохи.

В условиях информационной эпохи, с начала XXI века активно формируется новый тип культуры, связанный с появлением цифровых объектов электронной культуры, E-Culture.

Первые шаги в ее исследовании были связаны с пониманием E-Culture как формы сохранения культурного наследия, в современной трактовке ее область значительно расширилась. Электронная по форме и сути культура является продолжением, развитием «реальной», ставшей сегодня электронной.

Медиакультура становится в условиях информационной эпохи продолжением развития электронной культуры и существует в многообразных формах коммуникации и передачи информации, прежде всего это цифровые массмедиа (E-mass media), интернет и социальные сети.

Медиакультура в условиях, когда информационные технологии оказываются общедоступными и имеют глобальный охват, становится источником наибольшего влияния на человека, кодирования и моделирования его мировоззрения, ценностных ориентиров, устремлений, идеалов и стереотипов поведения.

Медиакультура оказывается сферой электронной коммуникации, которая, несмотря на виртуальную форму, имеет реальное воздействие на человека с первых лет его жизни. Поскольку даже ребенок сегодня погружен в информационную культуру, то важнейшим модератором его первых образов и ценностных установок оказывается не только и не столько семья и окружающие реальные люди, сколько медийные персонажи, герои, вызывающие сильную эмоциональную реакцию и яркое визуальное воздействие.

Визуальная медиакультура, в которой формируется современный человек, является проявлением электронной культуры в технологическом отношении, что же касается ее смыслов и ориентиров, то они во многом связаны с современной постнеклассической эпохой, которой присущ культ свободы, личности, плюрализма, потребления.

Ключевой онтологической ценностью человека в условиях информационной эпохи во многом остается свобода, которая в новых условиях становится «свободой от» манипуляции, управления, основанного на отсутствии доступа к достоверной информации, а также «свободой для» получения человеком возможностей самому создавать информацию, быть ее источником в глобальном масштабе, выбирать в потоке поступающей информации значимое для себя.

Электронно-медийная сфера открывает современному человеку ранее не доступные информационные источники, дает новые инструменты для творчества, в результате чего реализация творческих идей и исследовательских проектов становится как никогда доступной и результативной.

Свобода в контексте медиакультуры это, прежде всего, свобода доступа к достоверной и полной информации, которая освобождает человека от внешних манипуляций и собственных ошибок.

В культурах коллективистского типа ценность свободы имеет высокий статус в экзистенциальном и этическом плане, но не выражена в социальном и поли-

тическом. Ценность свободы доступа к информации или ее созданию здесь актуальная проблема, поскольку в реальности имеет место цензура и контроль над информацией со стороны государства.

Во многих странах современного мира в настоящее время существует запрет на пользование определенными социальными сетями или сайтами, но в России в настоящее время имеет место свободный доступ в мировой сети, хотя уже ощущается, что необходим правовой контроль в данном вопросе.

В странах, где социально-политическая и правовая свобода не являлась ценностью культуры и личности, ценность свободы информационной пока остается не вполне реализованной, однако ее актуальность как устремления и идеала формируется с высокой скоростью.

Важнейшей антропологической ценностью современной медиакультуры выступает ценность личности, персонализм, приоритет индивидуального над социальным.

Личные чувства, переживания, значимые и малозначительные события и мысли преподносятся, благодаря социальным сетям, Интернет-коммуникации, наравне с событиями мирового масштаба.

Личность, с одной стороны, утверждает свои права право на свободу слова и свободу печати (в том числе электронной), а с другой, становится предельно обособленной, даже автономной, несмотря на виртуальную связь всех со всеми.

Человек воспитывается медиакulturой как избранный, особенный, уникальный и достойный особого внимания.

В наиболее крайних формах выражения персонализм переходит в эгоцентризм, нарциссизм, когда сверхценность Я может стать девиантной, патологической.

Важной когнитивной ценностью человека становится собственный опыт, связанный с уверенностью в возможности получения знаний самостоятельно. «Точка зрения» становится ценнее истины, частное мнение дороже накопленных книжных знаний и фактов.

Однако плюрализм мнений и позиций не означает, что они являются результатом рациональной рефлексии. Скорее имеет место когнитивный парадокс, личность стремится к собственной оригинальности суждений, которые, по сути, оказываются суммой полученных из разных источников компиляций.

В условиях информационного медиафона человек получает потоки информации, которая не обретает статуса ценной, поскольку постоянно изменяется, с одной стороны, а также потому, что ее источник не обладает сакральным статусом.

В связи с этим субъект вынужден принимать решение о значимости или незначительности информации самостоятельно, исходя из возможностей и потребностей личности, ее индивидуальности и выбора.

Человек «осужден быть свободным», в том числе и в информационном выборе. Выбор может заключаться в отрицании рефлексии и впитывании поступающей информации подобно губке.

Это путь, описанный в экзистенциализме как объективация, в условиях современного мира проявляющаяся в форме виртуально-сетевого коллективного образа жизни и восприятия реальности.

Рациональность субъекта как элемента сетевого объективированного социума смещается в сторону стандартизации, упрощения процесса обоснования, сводя все модели мышления к типовым «Вызовам» и «Ответам».

Важнейшая особенность информации, передаваемой современными медиа, в отличие от медиа классической эпохи, преимущественно печатных, вербальных, состоит в ее визуальной форме.

Преобладание визуальной формы над смыслом и содержанием становится одной из специфических ценностей, порожденных эпохой медийной и электронной культуры.

Без эстетического, визуального выражения, моделирования, симуляции уже не обходится передача и научной, и частной информации. Формы визуализации смыслов востребованы всеми социальными и профессиональными группами.

Общение словами заменено обменом образами, картинками, имитирующими чувства, эмоции, однако упрощающими их до элементарного уровня. Богатство и сложность технологического оформления визуальных форм не делает их сложнее по смыслу и содержанию. Напротив, моделирование виртуальных образов преследует цель вызвать наиболее сильное эмоциональное переживание у реципиента, а также упростить запоминание и восприятие.

Визуализация тесно связана с эстетизацией повседневности. Если применить понятия С. Кьеркегора, то «эстетик» окончательно победил «этика». Культ удовольствия, в том числе от красоты и чувственности, получает небывалый размах благодаря информационным технологиям.

В медиасфере это выражается в стремлении к тому, чтобы вызвать у человека сильные эмоции, привлечь его внимание через чувства удовольствия или страха.

Современный человек убежден, что он существует для отдыха, удовольствия, наслаждения, и если он не испытывает их, то следует это немедленно исправить.

Жизнь современного человека уже не мыслима без разнообразных благ и удовольствий, это своего рода «фестивальная» культура, ориентированная на вечный праздник.

Медиакультура направляет человеку свой главный посыл быть успешным и наслаждаться жизнью. Визуализация и гедонизм в новых условиях дополняют друг друга.

Важно отметить что, по прогнозам в начале 2015-х годов «геймификация» («игрофикация») будет одним из ключевых трендов в информационных технологиях для организаций и образовательных учреждений, а к 2020 году технологиями «геймификации» воспользуются до половины всех образовательных учреждений и организаций.

С одной стороны, современная информационная технология обусловила появление уникальной реальности - виртуальной. Влияние ее на человека весьма велико, особенно на детей. В силу незрелой, неустоявшейся психики подросток, например, не в полной мере различает специфику двух реальностей. Нередко виртуальная реальность предстает как объективная. Это причина многих трагедий. Виртуальная реальность функционирует по своим принципам. Она гибка, подвижна, а главное - поддается индивидуальному воздействию. В результате человек часто испытывает ощущение всемогущества. Но когда он встречается с суровой подлинной реальностью, которая ему противостоит и не поддается никакому воздействию, он испытывает разочарование, психическое расстройство, стресс. Подросток, играя в виртуальные игры, воспринимает их условия как реальные. Поэтому нередко и в жизненных ситуациях он поступает так, как требуют правила игры. Психологи предупреждают, что выход во взрослую жизнь поколения,

выросшего на таких развлечениях, когда-то может обернуться волной массовых убийств уже по месту работы и жизни людей.

С другой стороны, можно сравнить «геймерство» как социальное явление или процесс «геймификации» с игрой в жизни ребенка, только игрой, происходящей чаще всего в сфере виртуальной реальности или виртуального бытия. В педагогической науке роли и значению игры в жизни ребенка уделяется довольно значительное место.

Возникновение субкультуры геймеров связано с информатизацией общества и культуры. В этой связи, необходимо обратиться к работам, посвященным анализу информационного общества и феномену виртуальной реальности, как отечественных - М.Г. Евдокимовой, Д.В. Иванова, В.Н. Ивлева, В.Л. Лившица, О. Маслова, Н.А. Носова, Е. Прониной, А.Л. Харкевича, В.Цаплина, А.С. Щербина и др., так и зарубежных авторов - Д. Белла, Ж. Бодрийяра, М. Вейнштейна, Н. Винера, П. Дракера, М. Кастельса, А. Крокера, М. Пентау, Э. Тоффлера, Л. Уивера, К. Шеннона, У.Эшби, и др.

Особенно актуальны труды, посвященные разработке теории субкультурной стратификации общества И.А. Арямова, Е.В. Дукова, В.С. Жидкова, В.А. Зайцева, А.С. Запесоцкого, С.Н. Иконниковой, А.И. Колодной, В.С. Комаровского, И.С. Кона, Т.А. Кудрина, Е.Е. Леванова, В.Т. Лисовского, Г.М. Миньковского, Б.В. Ольшанского, Е.Л. Омельченко, Э.А. Орловой, Ю.В. Осокина, С.И. Плаксия, К.Б. Соколова, Н.А. Хренова, А.И. Шендрика, В.Н. Шубкина, Т.Е. Щепаньской, М. Абрамса, Ш. Айзенштадта, К. Берта, Э. Гидденса, Д. Доунса, С. Коэна, А. МакРобби, К. Маннгейма, Р. Мертона, Т. Парсонса, Т.Роззака, П. Уиллиса, Б. Худсона и др.

Можно выделить основные аспекты «геймификации» («игрофикации»):

- динамика использования сценариев (требуется концентрация, внимание пользователей и реакция в реальном времени);
- использование сценарных элементов, характерных для геймплея, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары;
- создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости;
- широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр.

Истоки «геймификации» находятся в области маркетинга, где она используется для вовлечения потребителей во взаимоотношения с продуктами и брендами. Игровые механизмы вызывают поведение и отношение, выгодные для бизнеса. С помощью игры обучающиеся начинают развивать те навыки, которые они были готовы игнорировать при работе, над которыми были склонны сопротивляться. Таким образом, геймификация облегчает преподавание и усвоение материала у педагога и ученика.

«Геймификация» - это игровая техника улучшающая качество обучения. Она применяется не для создания игр, а для того, чтобы сделать регулярное обучение более интересным и увлекательным.

Если геймификация правильно реализована, она действительно подходит всем участникам игрового процесса. Работа по персональным критериям, признание за хорошие показатели, обучающие истории – геймификация учитывает потребности каждого ученика.

Школьный мир включает: традиционную классно-урочную систему, домашние задания, «стандартные, обычные уроки», применение учебника, атласа, карт, презентация к уроку, применение на уроках различных форм, методов обучения.

Что же включает в себя современный мир? Это постиндустриальное общество, век информатизации, компьютеризации, глобализация, инновации, модернизация, практикоориентированное обучение и многое другое.

«Геймификация» («игрофикация») как игровая технология повышает интерес к занятиям, повышает мотивацию, поднимает конкуренцию в образовательном пространстве. Учащиеся в процессе игровой технологии активны, что способствует эффективному обучению и закреплению знания.

Значимость использования игровых технологий в образовании исключительно велика, поскольку образовательная деятельность является сложным процессом, требует усилий со стороны обучающихся, часто вызывает у них даже усталость и скуку, а использование игровых технологий может значительно влиять на поведение учащихся и на эффективность результатов обучения, запуская субъектную активность обучаемых.

Игра является определенной сферой человеческой культуры, в которой человек или группа людей добровольно принимают активное участие по конвенционально выработанными условным правилам, в ходе которых происходит демонстрация (и развитие) человеческих качеств, свойств, умений, потенциалов, что является основным целевым вектором игры. Компьютерная игра также является игровой формой, только «игрой в сфере виртуальной реальности».

Игра и игровые технологии в педагогической практике – это создание определенных условий для достижения задач, моделирование специальной игровой реальности со своими внутренними законами (ролевые игры, деловые игры, организационно-деятельностные игры и пр.). Школьник на время становится «не собой», принимает роль, действует, исходя из выбранной или данной ему роли, а не из собственных побуждений.

Главной считается особенность игры, благодаря которой можно увлечь, захватить все внимание и не отпускать от себя долгое время, когда «геймер» теряет счет времени, забывает даже о физических потребностях в еде или сне, и в этом ее сила.

Если предположить, что в такой степени вовлеченности в образовательный процесс школьники могли учиться? В настоящее время именно эти качества компьютерных игры («геймерства») привлекают педагогическое сообщество. Именно эти качества игры привлекают «геймификаторов» реальности и выступают единым психологическим основанием как традиционных педагогических игр, так и геймификации.

«Геймификация» отличается от известных ранее образовательных игровых форм. Суть этого отличия в том, что реальность остается реальностью, не превращаясь в игру, а игровые установки вводятся в систему операций субъекта с этой реальностью.

«Геймифицированный образовательный курс» не является компьютерной игрой, так как школьники выполняют и образовательные и игровые задачи. Игра переносит действие «геймера» в игровое пространство, в вымышленную (виртуальную) реальность, тогда как геймификация оставляет нас в реальном мире с нашими реальными проблемами и задачами.

Поэтому, переход на уровень обучения через обучающие игры, игровые симуляторы и т.д. способствуют повышению мотивации к предмету, а, следовательно, и повышения качества образования учащегося.

Несмотря на первоначальную изолированность от мира, сегодня геймерство важная составляющая социальной стратификации. В свою очередь геймеры не

единое образование, среди них выделяются различные социальные подгруппы, имеющие существенные различия.

Современное общество в эпоху постиндустриализма характеризуется динамичностью и стремлением к прогрессу. Для людей открываются всё новые и новые возможности для проявления себя. Информационное общество и развитие новых компьютерных технологий способствовали созданию целого ряда новых субкультурных объединений, популярность которых продолжает нарастать. Одним из таких явлений стала субкультура геймеров, основой для которой послужил новый, альтернативный реальному мир, созданный человеком с помощью современных технологий - «виртуальная реальность» и компьютерная игра.

В настоящее время еще нельзя определить, является ли феномен «геймерства» («геймификации») контркультурой нашего общества. Действительно, видеоигры несут с собой несколько негативных последствий, таких как: ухудшение здоровья играющего, утверждение ценностей информационного общества и общества потребления. Однако в то же время, компьютерные игры выполняют образовательную и познавательные функции, а также позволяет школьнику (игроку) снять эмоциональное напряжение. «Геймеры» («геймификация») – это сложный социокультурный феномен современного общества, который требует дальнейшего изучения.

Конечно, как утверждают известные ученые, существуют и препятствия на пути проникновения в наши школы новых педагогических технологий (например, технологии «геймификации»). Довольно часто можно встретить консервативный настрой педагогического коллектива образовательной организации и администрации школы.

Естественно, что и родители школьников в особенности проявляют беспокойство по поводу внедрения в образовательную практику педагогической технологии «геймификации». Родители инстинктивно опасаются за будущее своего школьника, поэтому любые педагогические новшества воспринимаются ими как потенциально опасные. Кому понравится идея, что кто-то незнакомый придет и будет экспериментировать над вашими детьми?

На самом деле в настоящее время можно говорить о малоэффективной системе подготовки современных педагогов, они попадают в современную школу, которая переживает тяжелые финансовые условия, довольно частым является значительная учебная загруженность, наличие большого количества «бумажной работы». Учителя за пределами таких крупных российских городов как Москва и Санкт-Петербург работают с переполненными учебными классами при недостаточном материально-техническом обеспечении, в отсутствии, несмотря на многочисленные госпрограммы, компьютеров, стабильного подключения к Интернету.

Для постиндустриального (информационного) общества данные условия работы педагогов являются иногда просто невыносимыми для реализации современных инновационных (новых) образовательных целей и задач. Конечно педагогическая технология «геймификации» является новой, интересной педагогической технологией, но в силу описанных выше препятствий, которые неизбежно встречаются на пути педагогического сообщества, данная технология может быть вообще не реализована.

Таким образом, мы можем говорить о «геймификации» как о новом способе организации обучения, имеющем значительный педагогический потенциал, который стимулирует субъектную активность, не уводя школьника из реальности.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Абдулов, А.Н, Кулькин, А.М. Контуры информационного общества / А.Н. Абдулов, А.М. Кулькин. – М.: ИНИОН, 2005.
2. Баева, Л.В. Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей : монография / Л.В. Баева. – Астрахань, 2008.
3. Дайзард, У. Наступление информационного века / У. Дайзард. – М., 2000.
4. Иванов, Д. В. Виртуализация общества / Д.В. Иванов. – СПб. : Петербургское Востоковедение, 2000. – 96 с.
5. Иванов, Д. В. Общество как виртуальная реальность / Д.В. Иванов // Информационное общество. – М.: АСТ, 2004.

REFERENCES

1. Abdulov, A.N., Kulkin, A.M. The contours of the information society / A.N. Abdulov, A.M. Kulkin. – M.: INION, 2005.
2. Baeva, L.V. Information age: metamorphoses of classical values: monograph / L.V. Baeva. – Astrakhan, 2008.
3. Dayzard, W. The onset of the information age / W. Dayzard. – M., 2000.
4. Ivanov, D. V. Society virtualization / D. V. Ivanov. – SPb.: Petersburg Oriental Studies, 2000. – 96 p.
5. Ivanov, D. V. Society as a virtual reality / D. V. Ivanov // Information society. – M.: AST, 2004.

Информация об авторе: Никитин Григорий Михайлович, доцент, кандидат философских наук, доцент кафедры философии ФГБОУ ВО «Кубанский государственный аграрный университет имени И.Т. Трубилина».

г. Краснодар, Россия

ORCID iD:<https://orcid.org/0000-0003-2748-1425>

e-mail:p20347@mail.ru

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.

Information about the author: Nikitin Grigory Mikhailovich, Associate Professor, Candidate of Philosophy, Associate Professor of the Department of Philosophy, «Kuban State Agrarian University named after I.T. Trubilin».

Krasnodar, Russia

ORCID iD:<https://orcid.org/0000-0003-2748-1425>

e-mail:p20347@mail.ru

The author has read and approved the final manuscript.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted: 07.07.2020

Одобрена после рецензирования и доработки / Approved after reviewing and revision: 11.08.2020

Принята к публикации / Accepted for publication: 23.08.2020

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов./ The authors declare no conflicts of interests.