

## **Обзор актуальных исследований применения геймификации в российских гуманитарных вузах**

**Цзянмин Му**

Независимый исследователь

Российский университет дружбы народов им. Патриса Лумумбы

Москва, Россия

any0217@vk.com

ORCID 0009-0003-7059-043X

Поступила в редакцию 03.12.2024

Принята 25.01.2025

Опубликована 15.02.2025

УДК 37.005:004.421.2

DOI 10.25726/h0604-7274-9001-c

EDN FZAXPK

БАК 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)  
(педагогические науки)

OECD 05.03.HB. EDUCATION, SCIENTIFIC DISCIPLINES

### **Аннотация**

Актуальность исследования обусловлена динамичностью современного мира и необходимостью подбора методов обучения, повышающих эффективность обучения. Педагогам необходимо подбирать новые методы и приемы, позволяющие повысить интерес, а также актуализировать знания. Цель работы – изучение существующих исследований, посвященных использованию метода геймификации в российских гуманитарных вузах. В ходе работы использованы такие методы, как анализ и обобщение, с помощью которых были выделены основные моменты, касающиеся геймификации в образовании. А также педагогическое моделирование, позволившее определить основные преимущества и недостатки использования данных методов на практике. В результате работы выявлено, что приемы и методы геймификации позволяют в значительной степени повысить мотивацию, вовлеченность, заинтересованность обучающихся. При этом они не могут быть использованы, как отдельный подход к обучению и требуют определенного уровня знаний и навыков от педагогов.

### **Ключевые слова**

геймификация, мотивация, игровые элементы, процесс образования, эффективность применения геймификации, российские вузы.

### **Введение**

Актуальность исследования обусловлена тем, что современное образование, как и вся существующая реальность сейчас, характеризуется динамичностью и изменчивостью, при которой использование традиционных педагогических методов и приемов не позволяет добиться высоких результатов. От каждого педагога требуется подбор интересных и актуальных моделей преподавания, позволяющих как повысить интерес учащихся, так и предоставить максимальное количество актуальной информации за достаточно короткий период.

В последнее время в системе образования становится все более популярным применение метода геймификации, который позволяет решить целый ряд проблем. Такой вид интерактивного обучения позволяет повышать интерес студентов и школьников к обучению, решать сложные и нестандартные задачи, подавать в сжатые сроки большой объем актуальной и необходимой информации. Цель данной статьи – изучение существующих исследований, посвященных использованию метода геймификации в российских гуманитарных вузах.

В соответствии с анализом существующих подходов к понятию «геймификации» в образовании, можно отметить, что это отдельная категория в педагогической науке, позволяющая использовать в обучении подходы, характерных для компьютерных игр (Караваев, 2019). Использование данного метода в последнее время встречается в различных учебных учреждениях все чаще.

В ходе работы были изучены труды таких специалистов и исследователей, как А.В. Полякова, Е. А. Гимельштейн, Н.А. Асташова, позволившие сформулировать основные теоретические подходы к применению геймификации в России; работы иностранных исследователей, таких как J.L. Joey, H. Jessica, D. Moore-Russo, A. Wiss, J. Grabowski, в которых представлены основные проблемы и преимущества процесса геймификации образования. А также рассмотрены исследования А.Н. Щукина, В. Поповой, О.Е. Ермаковой, А.А. Долговой, Н.А. Черных, Е.А. Гимельштейна, Д.Ф. Годвана, Д.В. Стецкой, В.Е. Минеева-Ли, А.К. Коллегова и др., позволившие обосновать практические результаты использования геймификации в гуманитарных вузах.

### **Материалы и методы исследования**

В ходе написания работы использованы такие методы как анализ и обобщение, позволившие выделить основные моменты, содержащиеся в работах современных авторов, посвященных геймификации образования. А также метод педагогического моделирования, позволивший определить основные преимущества и недостатки данного подхода в процессе обучения.

В процессе исследования были выявлены основные понятия, предъявление которых способствовало погружению в исследовательское пространство и выстраиванию связей между ключевыми характеристиками геймификации.

### **Результаты и обсуждение**

Использование игровых технологий в процессе обучения было предложено еще такими специалистами, как К.Д. Ушинский и В.А. Сухомлинский, которых многие называют «классиками педагогики». Большинство исследователей сходится в том, что термин «геймификация» впервые был использован в 2002 году. Его предложил программист Н. Пеллинг, занимавшийся созданием и адаптацией видеоигр. Пеллинг стремился адаптировать игровые интерфейсы на электронные устройства, такие как банкоматы и мобильные телефоны, для улучшения пользовательского взаимодействия и повышения эффективности транзакций и операций. Правда, его первоначальное определение значительно отличалось от современного.

Первоначальное определение геймификации ограничивалось многосторонним улучшением игрового персонажа, повышением уровня его развития, увеличением количества очков во время прохождения заданий и наглядной демонстрацией результатов. Предполагалось, что всё это будет использоваться в неигровых контекстах, чтобы повышать мотивацию людей к работе и потреблению.

В современном понимании данный термин стал использоваться на мировом уровне с 2010 года. (Артамонова, 2018). По результатам изучения процесса становления и развития теории геймификации в России первый этап можно ограничить рамками с 2010 по 2015 год. На данном этапе были сформулированы основные понятия теории, обобщены существующие понятия и сформированы основные материалы о специфике его применения.

Второй этап развития теории геймификации можно обозначить границами с 2016 по 2019 год. В этот период были сформированы основные методологические приемы, обоснованы концепции их применения в образовательном процессе, сформулированы задачи и цели практической реализации концепции.

Третий этап начинается с 2020 года и фиксируется по настоящее время. Его можно характеризовать накоплением практического опыта о применении и эффективности метода геймификации в образовательном процессе (Разин, 2020).

Иностранные специалисты изучают процесс геймификации образования долгие годы. Так в 2011 году J.L. Joey и H. Jessica отметили, что процесс геймификации принимает значительные масштабы и достаточно быстро охватить все учебные заведения. При этом необходимо разрабатывать подходящие

и эффективные программы, которые позволят актуализировать учебную информацию и обеспечить связь с реальным миром (Joeу, 2011).

Такие иностранные специалисты, как D. Moore-Russo, A. Wiss, J. Grabowski отметили 4 основных «подводных камня» в процессе геймификации: элементы игры не привязаны к целям обучения, незнакомство или дискомфорт студента, никаких реальных изменений, снижение отдачи от временных инвестиций (Moore-Russo, 2017). При этом авторы ответили, что при качественной проработке курсов и использовании всех возможностей современных программ этого можно избежать.

За время развития теории геймификации специалистами были предложены различные модели применения в образовании, начиная от простых с использованием некоторых игровых элементов до сложных, в которых создавался настоящий игровой мир. Среди предлагаемых российскими специалистами моделей можно отметить разработанные Е.О. Акчеловым и Е.В. Галаниной – модели PBL, модель Ю-Кай Чоу под названием «Octalysis Framework», а также специализированную модель для электронного обучения (Акчелов, 2019).

Каждая из данных моделей имеет определенные преимущества и недостатки. В целом модель геймификации можно характеризовать применением таких приемов и методов, как:

- удержание внимания учащихся;
- преобразование целей обучения в весьма осознаваемые;
- формирование баланса между целями учащихся и педагогов;
- создание игровых ситуаций для обучения реальным навыкам (Щукин, 2003).

Эффективность применения геймификации в процессе образования изучалась многими специалистами на примере современных российских вузов. Так А. Разин изучил эффективность применения приемов геймификации при обучении студентов русскому языку как иностранному, и выявил целый ряд задач, которые позволяет решить данная модель:

- актуализация знаний;
- обучение быстрому принятию решений;
- получение практических навыков;
- мотивация и получение высокого уровня вовлеченности (Разин, 2020).

Проведение исследования данным автором позволило сделать выводы о том, что создаваемое при помощи приемов геймификации игровое пространство позволяет значительно повысить вовлеченность студентов в процесс обучения и уровень их мотивации к подробному изучению предмета. Создание игровой ситуации стимулирует самостоятельность, активное принятие решения, продуктивность в процессе обучения.

Профессор А. Щербина, рассказывая о геймификации образования, отметила, что основным приемом, используемым во многих вузах при применении модели геймификации, является модулирование конфликта. Решение конфликтной ситуации позволяет обучающимся активизировать не только рефлексивный уровень, но и активно применять все полученные знания. Это не только повышает уровень заинтересованности, но и учит решать любые проблемы (Геймификация в образовании..., 2019).

А. В. Полякова, изучая геймификацию в образовании, отметила, что немаловажным является психологический аспект применения данной модели. Игра позволяет не только привлекать, но и удерживать внимание на протяжении длительного времени (Полякова, 2024).

Достижения максимального уровня активности и повышенного уровня внимания при помощи игровых методов изучалось большим количеством специалистов, в том числе, такими как: А. Астахова, С.К. Бондырева, О.С. Попова (Астахова, 2023), Е.А. Гимельштейн, Д.Ф. Годван, Д.В. Стецкая (Гимельштейн, 2020). Данные специалисты в своих работах отмечают главное преимущество использования геймификации – повышение мотивации и вовлеченности обучающихся.

Практический анализ использования различных приемов геймификации, в том числе обучения при помощи разнообразных электронных платформ также позволяет сделать вывод о положительном влиянии данных методов на мотивацию студентов и значительном повышении уровня заинтересованности в процессе обучения (Ставцева, 2019). При этом необходимо отметить, что интерес

к данной модели преподавания появляется не только со стороны обучающихся, но и со стороны педагогов. Но у большого количества педагогов отмечается значительный разрыв в уровне пользования цифровыми технологиями с уровнем, имеющимся у обучающихся.

Ряд специалистов, освоивших принципы геймификации, стали разрабатывать собственные программы обучения с использованием различных платформ, в том числе: LMS Moodle, Game Maker Studio, Kahoot и другие. Результаты их работы также подтверждают положительное влияние элементов геймификации в учебном процессе на мотивацию студентов, вовлеченность в процесс обучения, а также итоговый результат. К подобным экспериментам можно отнести исследование, проведенное Н.В. Быстровой, Н.А. Бакулиной, А.В. Гнездиным, А.В. Угаровой в 2022 году. Данные исследователи подчеркивают, что элементы геймификации являются интересными и эффективными не только для обучающихся, но и для самих преподавателей. При этом они отмечают, что для педагогов внедрение современных игровых технологий сопровождается рядом трудностей, связанных, в первую очередь, с отсутствием опыта и навыков в интерактивных игровых методиках (Быстрова, 2022).

Осуществляя обзор исследований в области использования элементов геймификации в современных образовательных учреждениях необходимо обратить внимание на работу А. В. Поляковой, в которой автор выявляет основные преимущества приемов геймификации, соответствующие озвученным выше, а также обращает особое внимание на сложность разработки эффективных программ обучения (Полякова, 2024). Современные платформы и сервисы предоставляют достаточно большой ассортимент программ и приложений для обучения, из которых необходимо выбрать именно те элементы, которые в наибольшей степени подходят для определенной программы обучения. Это вызывает определенные трудности у педагогов.

Основная проблема, озвученная, в том числе А.В. Поляковой, заключается в отсутствии необходимой квалификации и опыта в работе с инновационными технологиями у большого количества педагогов. Многие специалисты, преподающие дисциплины, требующие активного внедрения современных технологий, не владеют в полной мере необходимыми средствами, платформами, навыками. В то же время специалисты, придерживающиеся традиционных методов обучения, находят в данной модели целый ряд недостатков, связанных в первую очередь, со снижением социальных навыков (Полякова, 2024).

Для определения эффективности применения геймификации в процессе обучения в российских вузах необходимо рассмотреть практический опыт различных учебных заведений. Например, в 2023 году. Н.С. Сажиной и И.С. Лебедевой было проведено исследование по применению элементов геймификации в процесс обучения экономики студентов медицинских вузов. Был получен вывод о том, что экономику с помощью данных приемов преподавать можно достаточно эффективно, но обучение студентов-медиков при этом требует значительной доработки существующих методик (Sazhina, 2024).

Эффективность использования приемов геймификации подтверждается преподавателями русского языка как иностранного. Исследование, проведенное В.Е. Минеевым-Ли и А. К. Коллеговым в 2021 году, показывает, что использование подобных методик позволяет учитывать индивидуальные особенности студентов, ускорять процесс усвоения и закрепления материала, а также творческого освоения новых знаний, посвященных не только языку, но и культуре другой страны (Минеев-Ли, 2021).

Использование приемов геймификации является эффективным не только при преподавании русского языка иностранным студентам, но и при обучении русских студентов иностранным языкам. Например, исследования, проведенные Н.Д. Карасюк (Карасюк, 2023), Т. Шарниной и Н.А. Белявской (Шарнина, 2022), подтверждают эффективность применения приемов геймификации при обучении китайскому языку. Сочетание традиционных методов и игровых моделей позволяют русским студентам быстрее усваивать восточный язык, а также познавать культуру древней страны.

Изучая применение элементов геймификации в образовательном процессе, С.Ю. Ярина сделала вывод, что они, несомненно, оказывают положительное влияние на мотивацию студентов и их вовлеченность в образовательный процесс. Но при этом исключительном использовании только данных методик, может привести к демотивации из-за использования только внешних мотивирующих элементов.

Игра направлена на получение внешних наград, что приводит к снижению внутренней мотивации и может при частом использовании привести к подрыву психологического процесса поведения (Ярина, 2018).

Таким образом, использование приемов геймификации в процессе обучения в российских гуманитарных вузах, в том числе китайскому языку, приносит положительные результаты, проявляющиеся, в первую очередь в повышении мотивации, заинтересованности, вовлеченности обучающихся в процессе изучения той или иной дисциплины. При этом существует и ряд недостатков, связанных со сложностью разработки программ обучения и возможности проявления внутренней демотивации.

### **Заключение**

В целом, обзор исследований, посвященных практике применения приемов и методов геймификации в современных российских гуманитарных вузах, показывает, что элементы игры оказывают положительное влияние на уровень интереса к дисциплине, вовлеченность в образовательный процесс, мотивацию. В том числе позволяют русским студентам быстрее и эффективнее усваивать китайский язык. При этом они не могут заменить традиционных методов преподавания.

Геймификация является эффективным способом привлечения внимания, актуализации знаний, мотивирования, но требует определенной доработки в отношении многих дисциплин и высокого уровня знаний интерактивных технологий со стороны педагогов. Для эффективного применения элементов геймификации в процессе обучения преподаватель должен в полной мере владеть навыками использования платформ, сервисов, приложений, используемых в процессе обучения. Кроме того, элементы игры, направленные, преимущественно на внешнюю мотивацию, не могут заменить традиционных методов преподавания, направленных на создание внутренней мотивации.

Таким образом, геймификация – это эффективный метод обучения, дополняющий традиционные методики преподавания. Он позволяет в значительной степени повысить мотивацию, вовлеченность, заинтересованность, в том числе при изучении гуманитарных дисциплин в российских вузах. Но из-за наличия ряда недостатков, данный метод не может использоваться как единственный способ донесения информации, а эффективен только в сочетании с традиционными методами преподавания.

### **Список литературы**

1. Акчелов Е.О., Галанина Е.В. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. № 1(32). С. 117-132.
2. Артамонова В.В. Развитие концепции геймификации в XXI веке // Историческая и социально-образовательная мысль. 2018. Т. 10. № 2-2. С. 37-43.
3. Асташова Н.А., Бондырева С.К., Попова О.С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // Образование и наука. 2023. Т. 25. № 1. С. 11-45.
4. Быстрова Н.В., Бакулина Н.А., Гнездин А.В., Угарова А.В. Геймификация в современном образовательном процессе // Журнал прикладных исследований. 2022. № 6. С. 416-425.
5. Геймификация в образовании: интервью с проф. А. Щербиной // Наука и жизнь. 2019. № 6.
6. Гимельштейн Е.А., Годван Д.Ф., Стецкая Д.В. Применение инструментов геймификации в образовании // Бизнес-образование в экономике знаний. 2020. № 3. С. 32-34.
7. Караваев Н.Л., Соболева Е.В. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде: моногр. Киров: Вятский государственный университет, 2019. 105 с.
8. Карасюк Н.Д. Применение методов геймификации при обучении китайскому языку в высшей школе // Лингвистика и образование: материалы международной научно-практической конференции, посвященной 150-летию Московского педагогического государственного университета (24-25 ноября 2022 г., Москва). М.: Московский педагогический государственный университет, 2023. С. 293-296.

9. Минеев-Ли В.Е., Коллегов А.К. Использование геймификации при обучении студентов ВУЗов русскому иностранному языку как иностранному // Профессиональное образование в России и за рубежом. 2021. № 2(42). С. 128-133.
10. Полякова А.В. Геймификация в образовании: обзор проблем и исследований // Человеческий капитал. 2024. № 5(185). С. 216-221.
11. Попова Т.В., Ермакова О.Е., Долгова А.А., Черных Н.А. Перспективы и риски внедрения геймификации в современном образовании // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2022. Т. 28. № 2. С. 12-17
12. Разин А. 11 принципов эффективной геймификации РКИ в онлайн. 2020. <https://youlang.ru/blog/11-printsipov-effektivnoy-geymifikatsii-rki-v-onlayn/>
13. Сартанова Е.Е. Проблемы развития теории геймификации в России // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2022. Вып. 2 220). С. 168-187.
14. Ставцева И.В., Вагина Т.С. Влияние геймификации на мотивацию к обучению: опыт внедрения геймифицированного онлайн-курса в дисциплину «История и культура стран изучаемого языка» // Вестник ЮУрГУ. Серия: Лингвистика. 2019. №1. С. 33-39.
15. Шарнина Т., Бежавская Н.А. Использование методов геймификации в процессе обучения китайскому языку студентов языковых вузов // «Студент – Исследователь – Учитель»: мат. конф. 2022. С. 831-837.
16. Щукин А.Н. Методика преподавания русского языка как иностранного. М., 2003. 334 с.
17. Ярина С.Ю. Элементы геймификации как интерактивное средство обучения в образовательном процессе: дисс... канд. пед. наук. Екатеринбург, 2018. 105 с.
18. Joey J.L., Jessica H. Gamification in education: what, how, why bother? // Academic exchange quarterly. № 15(2). 2011. pp. 2-6.
19. Moore-Russo D., Wiss A., Grabowski J. Integration of gamification into course design: A noble endeavor with potential pitfalls // College teaching. 2017. № 66(1). pp. 3-5.
20. Sazhina N., Lebedeva I. The possibilities of using gamification in teaching economics to medical university students // Russian journal of education and psychology. 2024. № 15(4). pp. 168-195.

### **Review of current research on the use of gamification in Russian humanities universities**

**Jiangming Mu**

Independent researcher

Patrice Lumumba Peoples' Friendship University of Russia

Moscow, Russia

anyi0217@vk.com

ORCID 0009-0003-7059-043X

Received 03.12.2024

Accepted 25.01.2025

Published 15.02.2025

UDC 37.005:004.421.2

DOI 10.25726/h0604-7274-9001-c

EDN FZAXPK

VAK 5.8.2. Theory and methodology of teaching and upbringing (by fields and levels of education) (pedagogical sciences)

OECD 05.03.HB. EDUCATION, SCIENTIFIC DISCIPLINES

### Abstract

The relevance of the research is due to the dynamism of the modern world and the need to select teaching methods that increase the effectiveness of learning. Teachers need to select new methods and techniques to increase interest, as well as update knowledge. The purpose of the work is to study existing studies on the use of the gamification method in Russian humanities universities. In the course of the work, methods such as analysis and generalization were used, with the help of which the main points concerning gamification in education were highlighted. As well as pedagogical modeling, which made it possible to determine the main advantages and disadvantages of using these methods in practice. As a result of the work, it was revealed that gamification techniques and methods can significantly increase the motivation, involvement, and interest of students. At the same time, they cannot be used as a separate approach to learning and require a certain level of knowledge and skills from teachers.

### Keywords

gamification, motivation, game elements, educational process, the effectiveness of gamification, Russian universities.

### References

1. Akchelov E.O., Galanina E.V. A new approach to gamification in education // Vectors of well-being: economics and society. 2019. № 1(32). pp. 117-132.
2. Artamonova V.V. The development of the concept of gamification in the 21st century // Historical and socio-educational thought. 2018. Vol. 10. № 2-2. pp. 37-43.
3. Astashova N.A., Bondyreva S.K., Popova O.S. Gamification resources in education: a theoretical approach // Education and science. 2023. Vol. 25. № 1. pp. 11-45.
4. Bystrova N.V., Bakulina N.A., Gnezdin A.V., Ugarova A.V. Gamification in the modern educational process // Journal of applied research. 2022. № 6. pp. 416-425.
5. Gamification in education: an interview with prof. A. Shcherbina // Science and life. 2019. № 6.
6. Gimelshtein E.A., Godvan D.F., Stetskaya D.V. Application of gamification tools in education // Business education in the knowledge economy. 2020. № 3. pp. 32-34.
7. Karavaev N.L., Soboleva E.V. Improving the methodology of gamification of the educational process in the digital educational environment: monograph. Kirov: Vyatka State University, 2019. 105 p.
8. Karasyuk N.D. The use of gamification methods in teaching Chinese in higher education // Linguistics and education: mat. of the Inter. scien. and prac. conf. dedicated to the 150th anniversary of Moscow Pedagogical State University (November 24-25, 2022, Moscow). M.: Moscow Pedagogical State University, 2023. pp. 293-296.
9. Mineev-Li V.E., Kollegov A.K. The use of gamification in teaching university students Russian as a foreign language // Vocational education in Russia and abroad. 2021. № 2(42). pp. 128-133.
10. Polyakova A.V. Gamification in education: a review of problems and research // Human capital. 2024. № 5(185). pp. 216-221.
11. Popova T.V., Ermakova O.E., Dolgova A.A., Chernykh N.A. Prospects and risks of introducing gamification in modern education // Kostroma State University bulletin. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics. 2022. Vol. 28. № 2. pp. 12-17
12. Razin A. 11 principles of effective gamification of RCT online. 2020. <https://youlang.ru/blog/11-printsipov-effektivnoy-geymifikatsii-rki-v-onlayn/>
13. Sartakova E.E. Problems of the development of gamification theory in Russia // Bulletin of Tomsk State Pedagogical University. 2022. pp. 168-187.
14. Stavtseva I.V., Vagina T.S. The influence of gamification on learning motivation: the experience of introducing a gamified online course into the discipline «History and culture of the countries of the studied language» // South Ural State University bulletin. Series: Linguistics. 2019. № 1. pp. 33-39.

15. Sharnina T., Belyavskaya N.A. The use of gamification methods in the process of teaching Chinese to students of language universities // «Student – Researcher – Teacher»: mat. of the conf. 2022. pp. 831-837.
16. Shchukin A.N. Methods of teaching Russian as a foreign language. M., 2003. 334 p.
17. Yarina S.Y. Elements of gamification as an interactive learning tool in the educational process: diss. ... cand. of pedag. scien. Yekaterinburg, 2018. 105 p.
18. Joey J.L., Jessica H. Gamification in education: what, how, why bother? // Academic exchange quarterly. № 15(2). 2011. pp. 2-6.
19. Moore-Russo D., Wiss A., Grabowski J. Integration of gamification into course design: A noble endeavor with potential pitfalls // College teaching. 2017. № 66(1). pp. 3-5.
20. Sazhina N., Lebedeva I. The possibilities of using gamification in teaching economics to medical university students // Russian journal of education and psychology. 2024. № 15(4). pp. 168-195.