

УДК 37:793.7

DOI: 10.18384/2310-7219-2018-2-32-42

## КОНЦЕПЦИЯ ГЕЙМИНГА И ЕЁ РОЛЬ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ДИСКУРСЕ

**Лобачева Н.А.**

*Гуманитарно-педагогическая академия (филиал)*

*Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского» в г. Ялте*

*298635, Республика Крым, г. Ялта, ул. Севастопольская, д. 2, Российская Федерация*

**Аннотация.** В статье рассматривается концепция гейминга, её роль в образовательном дискурсе, в частности, при освоении компетентностной модели выпускником-бакалавром, обучающимся по направлению подготовки 45.03.01 «Филология». Раскрыта специфика гейминга в рамках игровых интерактивных технологий, конкретизированы формы реализации инструментария гейминга (система баллов, выполнение миссии, рейтинги, валюта, ресурсы и пр.), рассмотрены возможные способы организации гейминговой технологии в образовательном процессе. Рассмотрение концепции гейминга в образовательном дискурсе даёт возможность обозначить пути интеграции компетенций.

**Ключевые слова:** гейминг, игра, мотивация к обучению, образовательный дискурс, интерактивные образовательные технологии, уровни компетенции, системный подход.

## THE CONCEPT OF GAMING AND ITS ROLE IN THE EDUCATIONAL DISCOURSE

**N. Lobacheva**

*Humanities and Education Science Academy (branch)*

*of V.I. Vernadsky Crimean Federal University in Yalta*

*2, Sevastopolskaya ul., Yalta, 298635 Republic of Crimea, Russian Federation*

**Abstract.** In this article the concept of gaming and its role in the educational discourse is discussed, in particular in a studying of bachelor graduate's competence model, who study at the direction of education 45.03.01 «Philology». The specificity of gaming is developed within the gaming interactive technologies, the forms of realization of gaming instrumentation are concretized (the system of points, the implementation of mission, ratings, currency, sources etc.), the possible ways of gaming technology in the educational process are studied. The consideration of the concept of gaming in the educational discourse allows to specify the methods of competencies' integration.

**Key words:** gaming, game, motivation for learning, educational discourse, interactive educational technologies, systemic approach.

Актуальность исследования обусловлена возросшим интересом учёных-гуманитариев к игровым технологиям в образовательной сфере с целью создать адекватные условия для мотивации к деятельности как отдельного студента, так

и группы обучающихся независимо от их возраста, статуса, пола, индивидуально-личностных особенностей и пр.

Несомненна значимость развития форм интегративности, в том числе с учётом новых интересов молодого поколения. Игровой вектор образовательного дискурса рассматривается в ряде исследований [1; 2; 6; 7; 8].

Традиционная система высшего образования в условиях информатизации общества вынуждена конкурировать с явлениями массовой культуры, в частности, с индустрией развлечения (в том числе компьютерными играми), соцсетями и пр. [4; 5; 6]. Действительно, игровой компонент позволяет человеку получить удовольствие от любого вида деятельности, в том числе образовательной, что, несомненно, является важным фактором при обучении студентов. Кроме того, игровой момент в обучении является одним из условий самореализации обучающегося. В процессе игры неизбежна естественная конкуренция между играющими, которую преподаватель может использовать в качестве дополнительного ресурса создания мотивации обучающихся к освоению дисциплин учебного плана. Мы считаем, что в процессе освоения компетентностной модели выпускника той или иной направленности подготовки преподавателю не обязательно конкурировать с явлениями массовой культуры, если можно применить в образовательном процессе элементы технологии, позволяющей мотивировать обучающихся к конструктивной образовательной деятельности.

Цель исследования – раскрыть особенности реализации концепции гейминга в условиях высшей школы при обучении бакалавров-филологов на-

правления 45.03.01 «Филология», направленности «Преподавание филологических дисциплин». Задачи статьи предполагают раскрытие специфики гейминга в рамках игровых интерактивных технологий, конкретизацию форм реализации инструментария гейминга в конкретном высшем учебном заведении, предложения по организации гейминговой технологии в образовательном процессе.

В контексте исследования *гейминг* – процесс, интерактивная образовательная технология, включающая определённые стратегии и тактики действий обучающихся в процессе освоения компетентностной модели выпускника бакалавра-филолога.

*Концепция гейминга* представляет собой понимание такого способа деятельности обучающихся, одним из ключевых принципов которого является включение игровых стратегий и тактик в образовательный процесс. Говоря о внедрении гейминговой технологии в сфере образования, мы актуализируем внимание исследователей направления в образовательном дискурсе на факте понимания концепта ЖИЗНЬ современным молодым поколением как некой ИГРЫ. Так, по данным Русского ассоциативного словаря (РАС), материал для которого собирался в период 1988–1998 гг., понятие ЖИЗНЬ занимает третье место в ядре языкового сознания, ранее это понятие соотносилось с НАУКОЙ (РАС – 14). По данным Русского регионального словаря по Европейской части (ЕВРАС) (материал собран в 2008–2011 гг.), в русском языковом сознании ЖИЗНЬ предстаёт как ИГРА. Следует уточнить, что в эксперименте принимали участие люди 17–25 лет (сту-

денческий возраст), проживающие в разных регионах России [10]. Конечно, игры в качестве развлечения и обучения актуальны в любом возрасте, они, как известно, оживляют восприятие окружающей действительности человеком, побуждая его к определённому виду деятельности.

В аспекте культурологии современная классификация игр, предложенная в Новейшем философском словаре, предполагает состязания, игры-имитации, азартные игры с вероятностным исходом, продуктивные игры, основанные на воображении человека. По мнению М.Р. Жбанкова, игра объединяет людей различного статуса и профессионального опыта, игра является «сферой эмоционально насыщенной коммуникации», что также способствует самовыражению её участников [3]. Ресурсы игры используются в различных педагогических целях, что позволяет активизировать процесс обучения благодаря проявлениям у обучающегося творчества, эмоциональной приподнятости, самоутверждения, саморегуляции в условиях состязательности по определённым правилам [1; 2; 8; 9].

Педагогическая наука определяет структуру обучающей игры как деятельности, которая включает целеполагание, планирование, достижение образовательной цели, рефлексию. Личность имеет возможность самореализации в качестве субъекта, у которого повышается уровень мотивации к изучению дисциплины и в конечном итоге к освоению компетентностной модели выпускника [2; 5]. Организация качественной обучающей игры требует обращения к ряду гуманитарных наук: креативной лингвистике,

культурологии, педагогике, психологии, что позволит обучающемуся комплексно решать поставленные образовательные задачи. Так, креативная лингвистика в рамках гейминговой технологии при использовании языковой игры способствует творческому преломлению традиционных формулировок обучающих заданий. Знания общих закономерностей культуры, её базовых характеристик позволяют преподавателю с учётом психологических особенностей студентов выстроить определённые поведенческие стратегии и тактики с обучающимися. Знания дидактики помогут в обосновании выбора методов и форм обучения, что способствует своевременной рефлексии участников обеих сторон образовательного процесса.

Одним из эффективных способов повышения мотивации к обучению может стать *геймификация* – стратегия применения игровых механик в неигровом контексте. В работе термин «геймификация» представляет собой применение техник в рамках игрового мышления в образовании для повышения мотивации к обучению и проектирования учебного процесса. Под *игровой механикой* мы понимаем сценарий / сценарии, которому (-ым) следуют обучающиеся в течение всего срока обучения. Как известно, любой сценарий (игровая механика) предполагает наличие определённых *игровых техник*. Понятие «игровые техники» входит в терминологический аппарат технологий обучения [2; 8], однако в нашем случае это стратегии освоения компетентностной модели выпускника и тактики поведения, конкретных действий обучающихся в сфере выбранной специальности.

Материалом исследования является компетентностная модель выпускника-бакалавра направления подготовки 45.03.01 «Филология» по программе «Преподавание филологических дисциплин». В рамках педагогического эксперимента мы использовали кейс-метод при составлении проблемных заданий, метод проектов, требующий комплексного компетентностного подхода от студентов для решения поставленных задач, метод портфолио как формальный показатель активной позиции участника гейминга.

В современной научной литературе более популярной является лексема *геймификация*, которая впервые в качестве термина была использована американским программистом Ником Пеллингсом (2002 г.), а к 2010 г. эта терминологическая единица распространилась в сферах бизнеса, маркетинга, менеджмента, образования. Следует отметить, что подобные системы создаются для разной целевой аудитории, несмотря на гендерные, возрастные и другие различия, поэтому можно выделить универсальные подходы к разработке геймифицированных систем (Р. Бартл, К. Вербах, Д. Хантер, Г. Зигерман, Дж. Кэмпбелл, А. Маржевский, И. Моллик, Д. Шел и др.).

Так, Гейб Зигерман, один из идеологов геймификации, конкретизировал её принципы: мотивация, неожиданное открытие и поощрение, статус, вознаграждение (бонусы) [4]. Вслед за ним Р. Бартл выделил типы игроков: *накопители (карьеристы)* – личности, у которых выражено стремление к статусу, артефактам, их удовольствие состоит в достижении целей; *доминаторы (киллеры)* – личности, у которых ярко выражено стремление к превос-

ходству над другими, такой человек получает удовольствие в соревновании с другими за первенство в чём-либо; *коммуникаторы (социальщики)* – личности, стремящиеся к налаживанию коммуникации, к взаимопониманию, к гармоничным взаимоотношениям с участниками игры, они получают удовольствие от участия в конкурсах, форумах, у них ярко выражено стремление к самопрезентации; *исследователи* – личности, стремящиеся к открытию нового знания, они испытывают определённое удовольствие в получении новых навыков, им нравятся диалоги и квесты [11]. Этот ресурс, на наш взгляд, при проявлении элементарной эмпатии со стороны преподавателя к обучающимся позволит ему выбрать оптимальные пути создания геймифицированной системы.

В отечественной науке интересны исследования В.А. Поляковой, И.В. Алещановой, которые в рамках геймифицированной системы предлагают обучать школьников русскому языку в форме квестов. Такой подход позволит, по мнению авторов, превратить обычный урок в увлекательное занятие, что способствует существенному повышению мотивации изучения предмета у учащихся [8].

Л.П. Варенина акцентирует внимание на раскрытии творческих способностей студентов при применении игровых технологий в образовательной сфере. Игра, по мнению автора, является одной из форм и средств контроля и самоконтроля обучающихся [2]. Однако, на наш взгляд, мы не можем идентифицировать понятия *гейминг*, *геймификация* с понятием *игра*, которая, с одной стороны, является частью системы гейминга, с другой –

семантический объём слова *игра* при определённых контекстуальных условиях является родовым понятием по отношению к геймингу. А.Л. Мазелис предлагает использовать геймификацию в электронном обучении, выделяя её основные аспекты, такие как динамика, механика, эстетика, социальное взаимодействие [6]. Мы согласны с мнением О.В. Орловой, которая рассматривает геймификацию в контексте способа организации обучения. Автор подчёркивает, что содержание деятельности в этом случае не меняется, а особо структурируется, причём система заданий предусматривает как полное, так и частичное их выполнение в зависимости от поставленных целей преподавателем перед обучающимися [7].

Интересен опыт учёных Е.О. Акчелова, Е.В. Галаниной, которые представили классификацию игровых механик в контексте видеоигр. Главное, на что предлагается обратить внимание преподавателю, по мнению исследователей, – способствовать удовлетворению потребностей обучающегося посредством выбранного геймплея, особенно при переносе игровых механик на обучающие ситуации. Такой подход способствует самореализации студентов и активизации их деятельности в контексте конкретных дисциплин [1].

Как было сказано выше, не все авторы чётко разграничивают понятие «игры», «игровой технологии» и «гейминга» в образовательном дискурсе. В процессе обучающей игры студент временно действует, исходя из выбранной / данной ему роли, а не из собственных побуждений. Энциклопедия образовательных технологий

определяет игру как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [9, с. 50]. Значимо, что методисты причисляют игровые практики к инструментарию операционной образовательной технологии.

Сравнивая гейминг с другими игровыми техниками, Г. Зигерман предлагает критерии, которые позволяют разграничить понятия «геймификация» и «игра» по следующим характеристикам: спонтанности, наличию правил и цели, внутренней структуре, реальности / игровому пространству, системности [4]. В отличие от ролевой игры (вымышленная реальность) геймификация оставляет нас в реальном мире, что роднит её с деловой игрой (наличие правил, цели, структуры).

Сопоставляя деловую, ролевую игру и гейминг, мы вслед за О.В. Орловой приходим к выводу, что гейминг может включать в себя разновидности игр, однако в гейминге действие происходит в реальном, а не в вымышленном мире, гейминг предполагает наличие чёткой цели и правил её достижения [7].

Некоторые отечественные учёные причисляют к геймингу симуляторы, с помощью которых создаётся иллюзия реальности в компьютерной обучающей среде (например, работа с новым оборудованием). Однако, в отличие от симуляторов геймификация использует механики компьютерной среды в реальном мире, создавая при этом иллюзию игры.

Характер гейминга, в отличие от игры, является неимитационным, так как содержание деятельности сохра-

няется, но изменяется способ организации этой деятельности, которая, по сути, интерактивна, нацелена на взаимно- и сообучение и обучающихся, и преподавателя.

Итак, концепция гейминга в образовательном пространстве предполагает: наличие ведущей стратегии; вовлечённость в образовательный процесс, эмоции; нарратив (то, что объединяет части в единое целое); прогрессию (готовность обучающегося к повышению своего уровня); систему отношений (умение выстраивать конструктивные связи между людьми); систему поощрения; пошаговое достижение цели.

В процессе изучения той или иной дисциплины перед обучающимся могут стоять как образовательные, так и игровые задачи. Например, образовательная задача – освоить функциональные стили речи русского / английского языков; игровая – набрать 10 баллов за выполненные задания к определённому сроку для перехода на следующий уровень. Следует учесть, что образовательные цели приоритетны по отношению к игровым, которые удерживают внутреннюю мотивацию к реализации образовательных задач.

Говоря о гейминге в образовательном процессе, считаем возможным использовать ресурс в деятельности Гуманитарно-педагогической академии. Системный подход при использовании гейминговой технологии можно реализовать в рамках построения компетентностной модели выпускника, в нашем случае – квалифицированного учителя-словесника.

Проанализировав учебный план направления 45.03.01 «Филология» по программе «Преподавание филологических дисциплин», мы обобщили

информацию о курсах, на которых формируются и совершенствуются общекультурные (ОК), общепрофессиональные (ОПК), профессиональные (ПК) компетенции. Каждая компетенция в соответствии с разработанными картами имеет по 3 уровня (базовый, основной, продвинутый). Каждая рабочая программа дисциплины предполагает актуализацию «входных» знаний, умений, навыков. На протяжении всего периода обучения у студентов формируются указанные в ОПОП компетенции, что схематично отражено в их матрице.

Используя гейминговую технологию, мы учитываем её *инструментарий*: систему накопительных баллов, развитие по уровням (базовый, основной, продвинутый), выполнение миссии, сбор ресурсов, награды, заключение союзов с другими участниками образовательного процесса и пр. Рассмотрим подробнее указанные компоненты гейминга.

1. Система баллов может использоваться в рамках балльно-рейтинговой системы ECTS с обязательной фиксацией результатов. Так, за каждый модуль обучающийся может набрать максимально 100 баллов. Чтобы студента допустили к сдаче экзамена, необходимо набрать 30–70 баллов. Оставшиеся 30 баллов можно получить в процессе промежуточной аттестации по курсу (экзамен). К сдаче зачёта студент должен набрать по дисциплине 70–100 баллов. Это универсальная *валюта гейминга*, которая может связываться с вознаграждением и является показателем прогресса.

2. Рост по уровням реализуется в соответствии с картой компетенции (базовый, основной, продвинутый),

который совершенствуется не только на отдельно взятой дисциплине, но и на всех курсах, предложенных учебным планом. Например, общекультурная компетенция ОК-5 *способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия* формируется на курсах: «Русский язык и культура речи (базовый уровень)», «Иностранный язык (базовый уровень)», «Теоретическая фонетика английского языка», «Лексикология английского языка», «Теоретическая грамматика английского языка», «Риторика», «Педагогическая риторика».

Уровни указанной компетенции формируются при изучении дисциплин:

а) базовый (способность выразить свою точку зрения в соответствии с нормами культуры речи изучаемого языка): «Русский язык и культура речи», «Иностранный язык»;

б) основной (способность участвовать в межличностном и межкультурном диалоге): «Теоретическая фонетика английского языка», «Лексикология английского языка», «Теоретическая грамматика английского языка»;

в) продвинутый (способность критически оценивать и свободно осуществлять межличностную и межкультурную коммуникацию в профессиональной деятельности): «Риторика», «Педагогическая риторика».

В этом случае уместны чёткие критерии оценивания, фонды оценочных средств по каждому уровню.

3. *Сбор ресурсов* предполагает выполнение, например, «методической копилки», подбор научно-методических публикаций по конкретным те-

мам, составление глоссария из всех курсов, нацеленных на формирование той или иной компетенции и пр.

4. *Выполнение миссии*. Каждый обучающийся выполняет определённую миссию в образовательном процессе высшего учебного заведения. С одной стороны, под миссией подразумевается социальная роль обучающегося в группе (староста, заместитель старосты, профорг, ответственный за тот или иной сегмент деятельности коллектива и пр.), с другой – индивидуальные устремления (достичь определённого статуса, приобрести соответствующий имидж, стать профессионалом в выбранной деятельности и пр.). Для реализации намеченных целей необходимо продумать стратегию и соответствующие тактики: в гейминге миссия требует прохождения этапов, каждый из которых предполагает свою задачу, способствующую достижению общей цели дисциплины.

В геймифицированных системах участник остаётся собой и движется, исходя только из собственной мотивации и внутренней цели, например, стать профессиональным учителем русского и английского языков. Эта цель подразумевает прохождение этапов, таких как изучение базовых курсов русского и английского языков, методики их преподавания, педагогики, психологии и дисциплин элективной части учебного плана, которая даёт возможность выбора предмета.

5. *Награды, рейтинги*. Есть в свободном доступе «доска достижений» (бэйдж) у каждого обучающегося. В данном случае уместно говорить о портфолио как о способе манифестации достижений. Это даёт неограниченные возможности для са-

моутверждения и самореализации обучающихся: элементы стиля и эстетики, репутация, возможность коллекционирования, символы статуса. Однако следует иметь в виду, что рейтинги, с одной стороны, могут активизировать одних участников образовательного процесса, а с другой стороны, отчасти демотивировать других обучающихся. В любом случае одна из самых эффективных форм поощрения, в соответствии с пирамидой А. Маслоу, потребность в признании заложена в каждом человеке, демонстрация достижений (артефактов) придаёт ощущение удовольствия. Именно так формируется условный рефлекс: желание вернуться в процесс.

В зависимости от действия обучающегося можно выделить виды наград: за степень вовлечённости; за качество выполнения задания.

Также можно составить графики вознаграждения:

а) непрерывный (например, за каждое посещённое практическое занятие, выполненное домашнее задание репродуктивного характера и пр.). Это минимальная мотивация, так как с особыми заслугами не связано, происходит автоматически;

б) фиксированные (например, 3 ответа на семинаре, вовремя сданные на проверку домашние задания и пр.);

в) нефиксированные, единичные – одни из самых эффективных наград (например, за выполнение творческих заданий, заданий повышенной трудности и пр.). Однако преподавателю следует иметь в виду, что обилие наград может в какой-то степени демотивировать участников образовательного процесса из-за подмены внутренней мотивации внешней.

6. *Аватары* используются с целью получения от преподавателя непредвзятой оценки дистанционно выполненных работ (домашних, самостоятельных, практических). Каждый выбирает себе определённый имидж, который характеризует участника игры, каким видит себя / хочет видеть индивид. Преподаватель не обязан знать, кто именно скрывается за аватаром. Так можно говорить об определённой доле объективности оценивания заданий.

7. *Заключение союзов*. При выполнении заданий продвинутого уровня или заданий в форме квеста участники могут объединяться в микрогруппы, распределяя между собой обязанности по их выполнению.

Таким образом, роль концепции гейминга в образовательном дискурсе, в частности в вопросах формирования мотивации обучающихся, не вызывает сомнений. В рамках компетентностного подхода при использовании указанной интерактивной технологии достигаются позитивные результаты как у обучающихся, так и у обучающихся.

1. Для обучающегося:

а) эмоциональное, интерактивное вовлечение в процесс освоения компетентностной модели выпускника-бакалавра, получение удовольствия от процесса обучения способствуют повышению мотивации обучающегося;

б) умение быстро и эффективно адаптироваться в изменяющихся образовательных условиях способствует своевременной рефлексии студента;

в) свобода в выборе стратегии и тактик достижения поставленных целей и задач, приобретение устойчивых коммуникативных навыков даёт возможность самореализации, личного и профессионального роста;



г) возможность объективно продемонстрировать артефакты своих достижений создаёт условия для дополнительной самомотивации, самоутверждения в коллективе;

д) использование аватаров, ресурсов, рейтингов, эстетика их оформления, выбор определённого имиджа способствуют самовыражению студента, его самопрезентации.

2. Для преподавателя:

а) создание условий для самореализации обучающихся дают возможность интенсификации учебного процесса на всех его этапах;

б) наличие чётких целей и конкретной структуры геймифицированной системы позволяет активизировать учебный процесс;

в) использование инструментария гейминга способствует нестандартному общению с обучающимися;

г) пересмотр системы заданий по курсу с учётом межпредметных связей способствует прогрессу в сфере личного и профессионального роста преподавателя, создаёт условия для многомерного освоения курсов;

д) специфической формы электронного взаимодействия с обучающимися посредством аватаров даёт возможность обеспечить максимальную эффективность проверки уровня сформированных компетенций.

Исходя из вышеизложенного, мы можем сделать вывод о том, что системная работа по внедрению концепции гейминга в образовательный процесс высшего учебного заведения положительно сказалась на умении обучающихся выбирать коммуникативные стратегии с учётом конкретной речевой ситуации, на способности включаться в диалогическое общение разных форматов, на формировании навыков выбора адекватных форм самопрезентации личности. Устойчивая мотивация к обучению позволила студентам-филологам найти ресурсы для саморазвития, результаты которого отразились на их успеваемости как формальном показателе уровня сформированности соответствующих компетенций.

*Статья поступила в редакцию 06.03.2018*

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Акчелов Е.О., Галанина Е.О., Никитина К.С. Геймификация в образовании: новый подход к оценке геймплея [Электронный ресурс] // Современные наукоемкие технологии. 2016. № 12–1. URL: <https://top-technologies.ru/> (дата обращения: 26.01.2018).
2. Варенина Т.П. Геймификация в образовании [Электронный ресурс] // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. Т. 6. Ч. 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii> (дата обращения: 14.01.2018).
3. Жбанков М.Р. Игра // Новейший философский словарь / сост. А.А. Грицанов. Минск, 1998. С. 252.
4. Зигерман Г., Линдер Дж. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов / пер. с англ. И. Айзятуповой. М., 2014. 272 с.
5. Козина Е.С. Геймификация профессиональной деятельности как эффективный инструмент мотивации персонала современной организации [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 2–2. URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=22807> (дата обращения: 27.01.2018).

6. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении. Территория новых возможностей [Электронный ресурс] // Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. 2013. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-elektronnom-obuchenii> (дата обращения: 25.09.2017).
7. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения [Электронный ресурс] // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. № 9 (162). URL: <https://www.top-technologies.ru/ru/article/view?id=36484> (дата обращения: 25.09.2017).
8. Полякова В.А. Инструменты геймификации как средство повышения мотивации к изучению русского языка // Русский язык в поликультурном мире: I Международный симпозиум (8–12 июня 2017 г.): сб. науч. ст.: в 2-х т. Т. 2. Симферополь, 2017. С. 300–306.
9. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998. 256 с.
10. Уфимцева Н.В. Особенности регионального языкового сознания русских и методы его изучения // Русский язык в поликультурном мире: I Международный симпозиум, 8–12 июня 2017 г.: сб. науч. статей: в 2-х т. Т. 1. Симферополь, 2017. С. 364–367.
11. Bartle A.R. Designing Virtual Worlds [Электронный ресурс]. URL: <http://www.politicalavenue.com/108642/GAME-DESIGN-BOOK-COLLECTION> (дата обращения: 08.02.2018).

#### REFERENCES

1. Akchelov E.O., Galanina E.O., Nikitina K.S. [Gamification in education: a new approach to the assessment of gameplay]. In: *Sovremennye naukoemkie tekhnologii* [Modern high technologies], 2016, no. 12–1. Available at: <https://top-technologies.ru/> (accessed: 26.01.2018).
2. Varenina T.P. [Gamification in education]. In: *Istoricheskaya i sotsial'no-obrazovatel'naya mysl'* [Historical and socio-educational thought], 2014, vol. 6, part 2. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii> (accessed: 14.01.2018).
3. Zhbankov M.R. [The game]. In: Gritsanov A.A., comp. *Noveishii filosofskii slovar'* [The newest philosophical dictionary]. Minsk, 1998, pp. 252.
4. Zigerman G., Linder J. *Geimifikatsiya v biznese: kak probit'sya skvoz' shum i zavladet' vnimaniem sotrudnikov i klientov* [Gamification in business: how to break through the noise and capture the attention of employees and customers]. Moscow, 2014. 272 p.
5. Kozina E.S. [Gamification of professional activity as an effective tool of personnel motivation in a modern organization]. In: *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya* [Modern problems of science and education], 2015, no. 2–2. Available at: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=22807> (accessed: 27.01.2018).
6. Mazelis A.L. [Gamification in e-learning]. *Territoriya novykh vozmozhnostei*. In: *Vestnik Vladivostokskogo gosudarstvennogo universiteta ekonomiki i servisa* [Bulletin of Vladivostok State University of Economics and Service], 2013. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-elektronnom-obuchenii> (accessed: 25.09.2017).
7. Orlova O.V., Titova V.N. [Gamification as a way of organizing learning]. In: *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta* [Bulletin of Tomsk State Pedagogical University], 2015, no. 9 (162). Available at: <https://www.top-technologies.ru/ru/article/view?id=36484> (accessed: 25.09.2017).
8. Polyakova V.A. [The tools of gamification as a means of increasing motivation to learn the Russian language]. In: *Russkii yazyk v polikul'turnom mire: I Mezhdunarodnyi simpozium, 8–12 iyunya 2017 g. T. 2* [The Russian language in a multicultural world: The first international symposium, Jun 8–12, 2017. Vol. 2]. Simferopol, 2017, pp. 300–306.

9. Selevko G.K. *Sovremennye obrazovatel'nye tekhnologii* [Modern educational technologies]. Moscow, 1998. 256 p.
  10. Ufimtseva N.V. [Features of regional linguistic consciousness of the Russians and methods of its study]. In: *Russkii yazyk v polikul'turnom mire: I Mezhdunarodnyi simpozium, 8–12 iyunya 2017 g. T. 1* [The Russian language in a multicultural world: first international symposium, Jun 8–12, 2017. Vol. 1]. Simferopol, 2017, pp. 364–367.
  11. Bartle A.R. Designing Virtual Worlds. Available at: <http://www.politicalavenue.com/108642/GAME-DESIGN-BOOK-COLLECTION> (accessed: 08.02.2018).
- 

#### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Лобачева Наталья Александровна – кандидат филологических наук, доцент Гуманитарно-педагогической академии (филиала) Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского» в г. Ялте;  
e-mail: lobachevana@ua.fm

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Natalia A. Lobacheva – associate professor, Candidate of Philology Sciences, Humanities and Education Science Academy (branch) of V.I. Vernadsky Crimean Federal University in Yalta;  
e-mail: lobachevana@ua.fm

---

#### ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Лобачева Н.А. Концепция гейминга и её роль в образовательном дискурсе // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. 2018. № 2. С. 32–42.  
DOI: 10.18384/2310-7219-2018-2-32-42

#### FOR CITATION

Lobacheva N. The concept of gaming and its role in the educational discourse. In: *Bulletin of the Moscow Region State University. Series: Pedagogics*. 2018. no. 2, pp. 32–42.  
DOI: 10.18384/2310-7219-2018-2-32-42