

УДК 37.013

Олейник Ю.П.*Санкт-Петербургская академия постдипломного педагогического образования***ИГРОФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ В СЕТЕВОМ ОБЩЕСТВЕ**

Аннотация. В статье рассматриваются тенденции развития образования в ракурсе основных подходов к исследованию сетевого общества. Опираясь на характерные черты и особенности сетевого общества, выделяемые различными исследователями, автор раскрывает влияние расширяющихся возможностей человеческой коммуникации на организацию образования. В качестве организующей формы для очного и дистанционного образования автор предлагает игрофикацию как процесс использования игровых оболочек, объединяющих реальную и виртуальную деятельность человека.

Ключевые слова: сетевое общество, образование, игра, игрофикация.

Yu. Oleynik*St-Petersburg Academy of Postgraduate Pedagogical Education***THE GAMIFICATION OF EDUCATION IN THE NETWORK SOCIETY**

Abstract. The article deals with global trends of education development and describes them according to the main approaches to the study of the network society. Based on the characteristics and peculiarities of the network society the author reveals the impact of expanding powers of human communication on education. It is concluded that gamification as a process that combines real and virtual human activities is an effective form for organizing both full-time and distance education.

Key words: network society, education, game, gamification.

Своеобразие современного образования и перспективы его развития чаще всего рассматриваются в совокупности с многообразными сетевыми эффектами, возникающими на основании расширяющихся возможностей в структуре человеческой коммуникации. Вопросы формирующейся сетевой среды человека исследуют учёные различных областей знания: философии, экономики, социологии, математики и др.

А.В. Назарчук выделяет три основных подхода к изучению сетевых эффектов в структуре развивающейся коммуникации: методологический подход сетевого анализа (Дж. Хоманс, М. Грановеттер), медийный подход (М. Маклюэн, Ж. Бодрийяр, Ж. Делёз, П. Бурдьё) и социолого-экономический (М. Кастельс). В рамках исследовательской перспективы каждого из трёх подходов учёный обозначает характерные черты такого общества: множественность сообществ с неустойчивыми, слабыми связями; преобладание в сознании человека виртуальной реальности; интеллектуализация и индивидуализация экономической жизни; глобализация коммуникации и др. [2]. Особняком стоит концепция «социаль-

ного суперорганизма», выдвинутая известным специалистом по коллективному интеллекту Ф. Хейлигеном, в которой общество рассматривается как живая система; каждый человек ассоциируется с нейроном, а сетевые связи – с нейронными [5]. Внешним каркасом для сетевой системы общества в обозначенных подходах является Интернет, сетевые же компьютерные коммуникации являются инфраструктурой для развития коллективного интеллекта. Главным достоинством сетевого общества известный социолог М. Кастельс называет и способность к саморазвитию [1, с. 43]. Интернет является пространством информационных потоков, связывающим некоторые узлы посредством сети. Узлы между собой равнозначны, и потеря или возникновение каких-либо узлов принципиально не влияет на существование и, следовательно, на способность к продолжению развития самой сети.

Выделяя черты и особенности сетевого общества, учёные обращаются и к его проблемам, и к возникающим противоречиям. Так, М. Кастельс обращает внимание на ряд неудовлетворённых требований, которые, с одной стороны, тормозят развитие общества и отражают его некоторое сопротивление, а с другой – являются сферами переформатирования социальной структуры. Таким требованием и противоречием является свобода. С одной стороны, Интернет открывает границы коммуникаций, а с другой, возможность получения контроля над свободой других человеком, владеющим инфраструктурой сетей, ставит под угрозу, в частности, свободу коммуникации. Противоречием является

и стремление людей к созданию искусственного интеллекта, превосходящего человека по скорости мышления, способностям к тем или иным операциям и ряду других параметров, и одновременно опасение технологических монстров, вышедших из-под контроля человека. Неудовлетворённым остаётся и требование к современному образованию, а именно к развитию у ребёнка специальных интеллектуальных способностей к обучению в течение всей жизни, к нахождению, использованию, обработке цифровой информации и производства на её основе необходимых для той или иной цели знаний. М. Кастельс подчёркивает, что для этого необходимая новая педагогика, базирующаяся на интерактивности и развитии независимых способностей к обучению и мышлению, а также способствующая воспитанию характера [1, с. 315–319].

Ответом на противоречие, обозначенное М. Кастельсом в 2001 г., стал всплеск развития онлайн-образования. Стартовало онлайн-образование с простых дистанционных форм, являющихся прямыми аналогами традиционных заочных курсов. Их развитие шло параллельно с распространением новых форм передачи информации и получения обратной связи. Процесс шёл не только в неформальном секторе, но и в формальном. С 2008 года по настоящее время появляется большое количество образовательных платформ, предлагающих МООС (Massive Open Online Course) не только в форме самообразования, но и курсов, после которых слушатель может пройти сертификацию в одном из вузов. Одним из показателей сопротивления и неэффективности такой формы на данном

этапе является большое количество людей, которые не доходят до конца обучения на подобных курсах или не проходят заключительных испытаний. По данным исследований Британского открытого университета, в среднем завершают обучение на курсе 40% записавшихся, причём у большинства курсов процент успешных учащихся не более 13% [6]. Попыткой решения этой проблемы стало создание SOOC – селективных онлайн-курсов. Особенности селективных курсов, во-первых, состоят в том, что для поступления требуется пройти некоторый отбор по различным критериям, а во-вторых, они платные для учащихся. Исследований по результативности SOOC на данный момент нет, но ясно, что в такой системе практически нет отличий от очной системы формального образования. Отметим, что и в случае открытых, и в случае селективных курсов уровень успешности зависит от мотивации и самоорганизации людей, планирующих учиться. В среднем на каждый открытый курс записывается около 20 000 человек, поэтому вопрос о вовлечении в открытое образование остро не стоит, проблема – в удержании уже заявившихся [7].

Рассматривая те же тенденции развития общества, Д. Тапскотт называет грядущее и нынешнее время эпохой сетевого интеллекта, справедливо отмечая, что важным аспектом становится объединение в сеть человеческого интеллекта [3]. Перераспределение расстояний, порядок возникновения и поддержания слабых и сильных связей в сети устанавливают новые принципы построения взаимоотношений в сетевом обществе. Принципами такой сети являются массовое сотрудниче-

ство (*mass cooperation*) и производство на равных (*peer production*): всё большее количество продуктов производится посредством объединения усилий огромного количества людей, и всё чаще эти люди не являются сотрудниками какой-либо одной корпорации, а участвуют в проектах в качестве свободных специалистов. Такими продуктами являются не только программные коды или онлайн-энциклопедии, есть примеры сложных коллаборативных проектов, связанных с анализом генома человека или проектированием самолёта; сетевая структура прослеживается и в сфере услуг, и в сельском хозяйстве. *Краудсорсинговые технологии* – технологии привлечения к решению вопроса большого количества людей – становятся важным элементом организации результативной деятельности. Известно, что в неорганизованном состоянии группа может уступать по интеллектуальным способностям даже индивиду. Только учёт возможностей каждого участника коллектива позволяет результативно и эффективно использовать интеллектуальные способности в группе.

Таким образом, процесс целенаправленного получения какого-либо интеллектуального продукта в сетевом обществе логично разбивается на два этапа: этап развития человеческих способностей в том русле, о котором говорит М. Кастельс, и этап конструктивного объединения самоорганизующихся участников в процессе межсетевого взаимодействия. Для того чтобы добиться такого эффекта, то есть для выстраивания широкой горизонтальной сети коллективного интеллекта и способностей, работающей в заданном направлении, необходима прежде всего

мотивация и самоорганизация каждого участника. Так как речь идёт о больших массах самообучающихся и взаимодействующих людей разных возрастов, жизненного опыта, менталитета и т. д., то возникает вопрос о некоторой универсальности мотивирующего и организующего инструмента.

Таким универсальным средством, на наш взгляд, является *игра*. Игра представляет собой сложный феномен, который присутствует во всех культурах, на всех этапах жизни человечества и каждого отдельного человека. К настоящему времени в науке, философии, педагогике накоплен огромный материал, который демонстрирует полисемантическую, многомерную, полифункциональную игру, не укладывающуюся в рамки какой-либо одной теории. В наибольшей мере игра исследована в философии, психологии, этнографии, культурологии, педагогике. История игры как педагогического инструмента достаточно длительная и уходит корнями в античность. Современных исследований, касающихся образовательного и развивающего потенциала игровых форматов также достаточно много. С развитием средств коммуникаций стала изменяться и сама игра. В электронно-цифровую эпоху игра естественным образом возникает и в виртуальной среде, сначала как форма досуга, затем как элемент тренировки отдельных операций мышления или как развитие отдельных умений и навыков. В 2010 г. широко распространяется явление, объединяющее игровую оболочку реальную и виртуальную деятельность человека, получившее название «игрофикация». Под *игрофикацией* понимается использование игровых механик

и игрового мышления для решения неигровых проблем, для вовлечения и удержания людей в каком-либо процессе. Важным аспектом игрофикации является не разработка игры ради игры, а достижение целей, напрямую с игрой не связанных, например, овладение новыми компетенциями, вовлечение в выполнение рутинных дел, повышение активности, увеличение производительности труда и др. Особенно полезной и часто используемой игрофикация является в таких областях, где трудно справиться одному посредством только силы воли: соблюдение диеты, занятие спортом, отказ от курения, поддержка корпоративной культуры, обучение и проч.

Игрофикация – это не игра и не набор игр, а общая игровая оболочка целенаправленного процесса. Результатом и целью внедрения такой игровой оболочки в жизнь является не просто повышение мотивации людей, а изменение системного поведения человека, группы людей, некой части или общества в целом. Сегодня виртуальные игры могут быть многопользовательскими, включать созданное самими пользователями содержание, использовать дополненную реальность. Игры стали неотъемлемой частью не только детской, подростковой и молодёжной культуры. Виртуально-реальные игровые оболочки используются во многих сферах жизни человека: здоровье, образование, работа, досуг и др.

Игрофикация становится и естественной формой организации образовательной деятельности современного человека. Уже активно развиваются образовательные платформы, использующие игровые оболочки как вовлекающий и мотивирующий инструмент

для учащихся; появляются школы, встраивающие весь процесс обучения в сетевую игру. Это не является упрощением самого обучения, но становится формой лёгкой и привычной для современного человека.

Другим направлением применения игрофикации в качестве организующего формата становится её использование в воспитательных и социализирующих процессах. Процесс создания интеллектуального продукта большими гибкими сообществами может эффективно проходить только при наличии у взаимодействующих людей умения сотрудничать и работать в команде. Констатировать дефицит таких компетенций и потребность в овладении ими можно по нарастающей волне специального командного обучения у новых сотрудников больших корпораций. При развитии массового сотрудничества, ярко описанного Д. Тапскоттом в «Викиномике» [4], и переструктуризации системы производства задача обучения командной работе спускается на более раннюю стадию образования – школьную. Эта непростая задача осложняется ещё и особенностями подросткового возраста, мешающими ребятам конструктивно взаимодействовать со сверстниками, не обращая внимания на личные симпатии и антипатии. Игрофикация как организующий инструмент помогает педагогу вовлечь подростка в процесс самовоспитания и самоорганизации и поддерживать его мотивацию не только «высшими» и далёкими перспективами, но и конкретными маленькими игровыми задачами, и постоянной обратной связью. Обратная связь представляется и в виде простых игровых механик, часто используемых

как в мобильных приложениях, так и в сетевых играх (шкала прогресса, баллы, бейджи, уровни достижений, рейтинговые таблицы), и в виде более сложных механик, встречающихся в социальных сетях и многопользовательских играх (взаимное поощрение, неожиданные игровые встречи, проявляющиеся взаимосвязи событий и др.). Связь реальных действий и виртуальных событий позволяет задействовать все актуальные для современного человека сферы активности для концентрации его усилий в достижении цели.

Использование игрофикации как способа организации обучения и сотрудничества может стать ключевым инструментом педагогов как в условиях дистанционного образования, так и в условиях традиционного очного.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер. с англ. А. Матвеева; под ред. В. Харитоновой. Екатеринбург: У – Фактория (при участии изд-ва Гуманитарного ун-та), 2004. 328 с.
2. Назарчук А.В. Сетевое общество и его философское осмысление // Рождение коллективного разума: О новых законах сетевого социума и сетевой экономики и об их влиянии на поведение человека. Великая трансформация третьего тысячелетия / Под ред. Б.Б. Славина. М.: ЛЕНАНД, 2013. С. 40–53.
3. Тапскотт Д. Электронно-цифровое общество: Плюсы и минусы эпохи сетевого интеллекта. Киев: INT Пресс; Москва: Рефл-бук, 1999. 403 с.
4. Тапскотт Д., Уильямс Э. Викиномика: как массовое сотрудничество изменяет всё / Пер. с англ. П. Миронова. М.: Сбербанк и др., 2011. 459 с.
5. Хейлиген Ф. Мировой суперорганизм: возникновение сетевого общества //

- Рождение коллективного разума: О новых законах сетевого социума и сетевой экономики и об их влиянии на поведение человека. Великая трансформация третьего тысячелетия / Под ред. Б.Б. Славина. М.: ЛЕНАНД, 2013. С. 78–100.
6. Jordan K. Researching Education and Technology. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.katyjordan.com/MOOCproject.html> (дата обращения: 14.09.2014).
7. StudyMOOC.org. [Сайт, посвящённый открытым онлайн курсам]. [Электронный ресурс]. URL: <http://studymooc.org/about-mooc/istoriya-mooc/> (дата обращения: 14.04.2014).