

Геймификация и game-based learning: вопросы терминологии

Научный руководитель – Назаренко Алла Леонидовна

Мурсалимова Лилия Финадовна

Сотрудник

Финансовый университет, Факультет международных экономических отношений,
Москва, Россия

E-mail: Lillie9@mail.ru

Термин «геймификация» получил широкое распространение в научной литературе в последнее десятилетие. Популярность геймификации в качестве предмета научных исследований может быть связана со стремительным ростом рынка компьютерных игр, ростом интереса к ним со стороны взрослых людей, а также массовой информатизацией многих сфер жизнедеятельности человека, в том числе образования. Производное от английского слова «game» (игра), слово «геймификация» стало использоваться в различных контекстах, так или иначе использующих игры, в результате чего возникла некоторая неопределенность данного термина.

Под геймификацией в самом общем смысле понимают использование игровых механик в неигровых контекстах. Такими игровыми механиками выступают начисление очков, рейтинги, бейджи за достижения и другие приемы, заимствованные из компьютерных игр. Геймификация не является самостоятельной игрой, а меняет способ организации деятельности, в которой участники остаются реальными, и сама реальность не превращается в игру.

Между тем game-based learning, или обучение на основе игры, использует игру как средство обучения на определенном этапе обучения для решения конкретной дидактической задачи. В ходе игры участник образовательного процесса временно переносится в виртуальный мир, принимает на себя роль игрового персонажа и действует в рамках заданной роли.

Таким образом, понятия «геймификация» и «игра» не тождественны. Основным отличием геймификации от игры является ее неимитационный характер, она использует механики компьютерной игры в реальном мире.

Источники и литература

- 1) Werbach K. Gamification // Coursera. URL: <https://www.coursera.org/learn/gamification> [дата обращения: 09.02.2021]