

Геймификация: тренд или необходимость. Этическое осмысление

Научный руководитель – Авдеева Ирина Александровна

Юхимец Диана Евгеньевна

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра этики, Москва, Россия

E-mail: yukhimets_diana@mail.ru

Тезис 1

Геймификация – процесс использования игрового мышления и игровой динамики для привлечения аудитории и решения поставленных задач [1]. Востребованность технологии геймификации обусловлена новым форматом взаимодействия между субъектами – становление цифрового общества [2]. Характерными чертами которого является активное внедрение цифровых технологий во все общественные институты. Отчасти или полностью это цифровая трансформация физического мира. Отдельного внимания требуют особенности мировосприятия нового и подрастающего поколения. Для зуммеров цифровые аналоги, гаджеты, VR/AR-очки, 3D-реальность являются скорее продолжением их физического мира, а не отдельной не связанной с ним частью. Образование, занятия спортом, шоппинг, экскурсии в доступном формате онлайн, – это нормальное не вызывающее сомнений явление, которое скорее ассоциируется с прогрессом. Для части представителей предыдущих поколений данные форматы могут означать регресс. Развитие технологий стремительно и предложений огромная масса. Поэтому «новое» поколение выбирает наиболее интересные и необычные проекты, те что привлекают с первых секунд и в дальнейшем удерживают их внимание. Тут также нужно упомянуть клиповое мышление свойственное зуммерам. *Тогда является ли технология геймификации трендом или это необходимость? Является ли она результатом или неотъемлемой частью развития цифрового общества, процесса цифровизации?* Вероятно, это новый формат освоения физического мира.

Тезис 2

Используемые методы выстраивания игрового сценария многообразны и продолжают свое развитие. Очевидно, что игровой опыт в повседневной жизни имеет преимущества. С помощью данной методики легче усваивать материал, выполнять рутинные действия [3]. Также мы можем говорить о развитии технических способностей специалистов (hard skills) и о совершенствовании гибких навыков (soft skills). На первом плане проблемное поле геймификации составляют психологические, социальные и этические аспекты. Формирование зависимости, бегство от реальности – все это хорошо изученные последствия игрового опыта. Но здесь хотелось бы отметить угрозы из области коммуникативистики и этики. Для выполнения действий создатель/управленец игры или игрового дизайна умело направляет пользователя и моделирует нужное ему поведение. *Является ли это манипуляцией в самом прямом значении, а создатель манипулятором? Остается ли здесь место для свободы и на чьей стороне ответственность?* Будет ли данная технология и ее производные являться пространством для аморальных поступков или почвой для нравственных подвигов, вопрос и решение которые останутся за мотивом человеком. В данном случае, на мой взгляд, именно деонтологическая теория, кантовская этика способна направить разработки в нужное русло.

Источники и литература

- 1) Громова Н.В. Геймификация как инструмент обеспечения конкурентоспособности современных компаний // Journal of Modern Competition. 2018. Vol. 12, № 12 (68)-3 (69). С. 19. <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-instrument-obespecheniya-konkurentosposobnosti-sovremennyh-kompaniy/viewer>
- 2) 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. 13. <https://cyberleninka.ru/article/n/perspektivy-i-riski-vnedreniya-geymifikatsii-v-sovremennom-obrazovanii/viewer>
- 3) Унтила А.А., Горлушкина Н.Н. Использование концептуальных моделей компьютерных игр в задачах управления вовлеченностью обучающихся в процесс обучения // Экономика. Право. Инновации. 2022. № 2. С. 50. <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kontseptualnyh-modeley-kompyuternyh-igr-v-zadachah-upravleniya-vo-vlechennostyu-obuchayuschih-sya-v-protsess-obucheniya/viewer>