

УДК 37.02

Doi: 10.26456/vtspyped/2024.3.102

## **ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНЫЙ ПРОЦЕСС РАЗВИТИЯ ИГРЫ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ФЕНОМЕНА**

**Д.В. Гризовская, В.П. Потамская**

ФГБОУ ВО «Тверской государственной университет», г. Тверь

Рассматривается процесс терминологического становления понятия «игра». Авторы выделяют ключевые компоненты и категориальные единицы философского и культурологического подходов к пониманию игр как элемента человеческого общества. Описаны этапы развития геймификации в западном и отечественном пространстве, а также определены её сущностные характеристики.

**Ключевые слова:** *геймификация, игра, компьютерные игры, игровые технологии, педагогический феномен.*

Современный этап развития общества характеризуется стремительным развитием технологий и, как следствие, появлением новой реальности: виртуальной или игровой. Она стала новым пространством для деятельности человека. В первую очередь, мы говорим о компьютерных играх, в которые по данным аналитической компании DFC Intelligence в 2022 году по всему миру играли 3,7 млрд человек [9, с. 13–14].

Появление видеоигр способствовало, с одной стороны, формированию нового вида развлечений, а с другой – трансформации игр как дидактического инструмента.

Данные обстоятельства вызвали необходимость создания модели опережающего развития образования путем внедрения информационных и цифровых технологий в процесс обучения с учетом психолого-педагогических условий их использования. Одним из наиболее популярных методических инструментов является концепция геймификации [5]. И, хотя использование игр в образовательных целях не ново, для выработки правил и алгоритмов внедрения геймифицированных продуктов, выявления методологических ограничений и перспектив развития данного инструмента необходимо провести анализ сущностного наполнения понятия «игра» и рассмотреть этапы ее развития.

Игра привлекала внимание выдающихся исследователей на протяжении всей истории развития человечества и как вид деятельности, и как форма познания окружающего мира.

Так, феномен игры как древнейшей формы эстетической деятельности человека широко рассматривался в рамках философской

© Гризовская Д.В.,  
Потамская В.П., 2024

традиции эпохи античности и Ренессанса [6]. Особое внимание игре как эстетической категории уделялось в рамках немецкой классической философии. И. Кант, говоря об особом эстетическом духе, который «оживляет душу, приводит душевные способности в движение» [11, с. 19], указывал, что игра «поддерживает и сама укрепляет необходимые для этого силы» [11, с. 20]. В «Критике способности суждения», говоря о способе познания, Кант выделяет воображение, необходимое для образного объединения созерцаемого, и рассудок, обеспечивающий единство понятий в качестве ключевых инструментов [7, с. 85]. Он отмечает, что игра есть творческая форма познания, взаимосвязанная с эстетическим восприятием, и не соотносится с объективной целесообразностью. Однако, играющий придерживается определенных условных правил, поэтому умение играть заключается в овладении двуплановостью поведения, для чего требуется воображение [10]. В свободной игре не содержится определенно выраженного интеллектуального элемента, но присутствует «оживление жизненного чувства при виде прекрасного», призванного доставлять удовольствие [11, с. 20]. Кроме того, игра способствует формированию таких качеств как общительность и социальность [7, с. 90].

Следуя принципам философии и эстетики Канта, Ф. Шиллер придает еще большее значение игре, для него она выступает не только выражением свободы, но и того, «что не есть ни объективно, ни субъективно случайно, но в то же время не заключает в себе ни внутреннего, ни внешнего принуждения» [15, с. 300]. Только в игре человеческая природа может раскрыться во всей полноте и без принуждения, поскольку эстетическая игра завершает человечность в человеке [15, с. 302]. В свою очередь двойственная природа человека, с позиции Шиллера, предопределяет двойственную природу игры, которая становится возможной благодаря воображению, что реализует внутреннюю и внешнюю свободу человека [15, с. 344].

Феномен игры стоит в центре исследований Й. Хейзинги. Развивая идеи Шиллера, он отмечал, что игра представляет собой феномен, возникший еще до возникновения самой культуры, сопровождающий ее и пронизывающий ее от самых ранних истоков вплоть до современной фазы цивилизации [20]. Игра свободна, но создает свой порядок и цель, отличается от обычной жизни, имеет четкие временные и пространственные границы, не связана с материальными интересами [12, с. 41].

Размышляя о соотношении эстетики и игры, Хейзинга полагает, что эстетика не равна игре, и игра не равна эстетике, но их соотношение – это соотношение части и целого. Даже в музыке, где игру легче отождествить с эстетикой, Хейзинга предпочитает противопоставлять игровое и чисто эстетическое содержание и искать в ней игру,

основанную на правилах, при нарушении которых игра может быть испорчена. И это демонстрирует, что именно игра, а не эстетика изначально свойственна человеку.

Игра протекает в пределах своих собственных границ времени и пространства в соответствии с установленными правилами и упорядоченным образом, осуществляясь, тем самым, в определенном порядке, с соблюдением добровольно принятых правил. И здесь Хейзинга следует за позицией Канта: «*Всякая игра есть в первую очередь свободное действие. Игра по принуждению не может оставаться игрой, разве что – вынужденным воспроизведением*» [13, с. 27].

Подчеркивая духовно-иррациональный характер игры, Хейзинга рассматривает ее не только как деятельность, приносящую удовольствие; для него игра подразумевает под собой движение от материального к ментальному, от реального к воображаемому, переходы от шуток к серьезным вещам. Расширенная подобным образом область игры включает в себя язык (пример движения от материального к ментальному) и мифологию (пример движения от реального к воображаемому) [20]. Игра как таковая не обладает познавательными, моральными или эстетическими качествами. Но ее природа такова, что при присоединении к ней иных социальных построений, она приобретает и познавательный, и моральный, и религиозный, и юридический, и эстетический аспекты. Но даже до того, как игра становится культурообразующим фактором, она имманентно обладает аспектом культурного, характеризуется как обладающая статусом самой культуры [20].

Главный акцент на эстетической сущности игры сделал и опиравшийся на Хейзингу Х.Г. Гадамер в работе «*Истина и метод*» [6]. Стремясь отделить феномен игры от смыслов, привнесенных в философии Кантом и Шиллером, он отмечал, что игра подразумевает «не поведение и тем более не душевную конституцию того, кто творит произведения искусства... и вообще не свободу субъективности... а способ бытия самого произведения искусства. Именно игра включает в себя игроков, а не играющие являются субъектами» [4, с. 147–157]. Можно говорить о том, что речь идет о признании примата игры по отношению к игрокам, ведущим ее, при этом принимающие участие, осознавая привлекательность рисков, реализуют свободу принятия возможных решений [4, с. 147–157].

Сущностью любой игры, по Гадамеру, являются правила и порядок, определяющие характеристики игрового пространства, подчиняющего себе движение игры. Это то, что выбирается играющими, но в то же время «пространство игрового движения – это не просто свободное пространство для разыгрывания; оно специально вычленено и оставлено для игрового движения». Другой отличительной чертой игры является саморепрезентация, смысл поведения в ней не сводится к

достижению конкретной цели; «скорее самоотдача выполнению игрового задания на деле представляет собой саморазыгрывание» [4, с. 147–150].

Аналитическая философия, во многом, основывается на теории языковых игр Л. Витгенштейна. В «Философских исследованиях» Витгенштейн утверждал, что не следует думать изолированно о «значениях слов», поскольку их не существует вне социолингвистического контекста языка. Скорее необходимо сосредоточиться на их использовании в конкретных языковых играх, в конкретных формах жизни [6]. При этом невозможно сформулировать четкое определение игры, она зависит от способов действия и часто лишена рациональной основы.

Центральной характеристикой языковых игр является то, что они представляют собой различные способы использования языка, что подразумевает под собой их включенность в человеческую деятельность [23, с. 23]. Например, в одной языковой игре слово может использоваться для обозначения объекта (или ссылки на него), но в другой то же самое слово может использоваться для приказов или же для формулировки вопросов [3]. Языковые игры являются частью более широкого контекста, названного Витгенштейном формой жизни. Кроме того, концепция языковых игр указывает на управляемый правилами характер языка. Это не влечет за собой строгие и определенные системы правил для каждой языковой игры, но указывает на конвенциональный характер человеческой деятельности подобного рода [24].

Другим интересным примером из аналитической философии является работа Г.Б. Сьюитса «Кузнечик: игры, жизнь и утопия», в которой автор стремится сформулировать строгое определение «игры», вопреки утверждениям Витгенштейна о невозможности подобного. Предлагаемое определение представлено следующим образом: играть в игру – значит преодолевать ненужные препятствия для осуществления возможной деятельности. Игры преобразуют привычное соотношение средств и целей, поскольку в практической жизни человек отбирает средства ради достижения независимой цели. В игре, напротив, отбирается произвольная цель для совершения каких-то конкретных действия или применения каких-то конкретных средств [21].

На основании проведенного анализа авторам статьи удалось выделить ключевые составляющие философского и культурологического подходов к пониманию понятия «игра». Визуализация представлена на рис. 1.

Несмотря на то, что современные игры трансформировались по своему содержанию и формату, человеческая природа практически не изменилась и интерес к игровой деятельности не только не снижается, а увеличивается. По данным аналитических компаний, человечество

тратит около 3 млрд часов в неделю на компьютерные игры, а 5 млн человек играют по 45 часов в неделю [10, с. 13–15].



Рис. 1. Декомпозиция содержания подходов к пониманию понятия «игра»

В период высокого развития индустрии видеоигр и их влияния на развитие духовной сферы общества философские и культурологические трактовки требуют концептуального дополнения элементами терминологического поля геймдизайна.

Так, геймдизайнер Сид Мейер определяет игру как серию интересных решений, по которым подразумевает следующие возможности игрока: возможность выбора варианта действия, наличие последствий данного выбора и влияние игрока на развитие игрового поля [21].

Не менее важным является определение игры американского писателя, педагога и геймдизайнера Трейси Фуллертона. Он детерминирует игру как «закрытую формальную систему, которая вовлекает игроков в структурированный конфликт и разрешает его неопределенность неравным исходом» [18]. Фуллертон таким образом фокусирует внимание на возможности разработчика игры влиять на ее элементы. Джесси Шелл в свою очередь отмечает, что «игра – это деятельность по решению проблем, к которой можно подходить играючи» [14, с. 5–10].

Исторические этапы формирования развития концепции геймификации были выделены В.В. Артамоновой и представлены в виде прогрессивно-временного графика [1]. Однако, на нем в большей степени отражены особенности проникновения игровых элементов в общественное пространство, а не концептуальное оформление геймификации. На основании периодизации В.В. Артамоновой были выделены этапы функциональной трансформации данного общественного явления, представленные в виде диаграммы Ганта (см. табл. 1.).

Исходя из данных таблицы, можно сделать вывод о постепенном восприятии общественными институтами и людьми функциональных возможностей игр.

Для анализа определения структуры концепции геймификации необходимо рассмотреть ключевые вехи в становлении и развитии данного термина.

Таблица 1

Этапы функциональной трансформации игровых элементов

Функциональное восприятие	Век			
	III	XVIII	XX	XXI
Культурообразующий компонент	+	+	+	+
Социализирующий компонент		+	+	+
Маркетинговый компонент			+	+
Компонент системы управления персоналом			+	+
Дидактический компонент				+

Термин «геймификация» был впервые использован в 2002 г. Британским разработчиком видеоигр Н. Пеллингемом для описания технологии внедрения игровых сервисов в корпоративную среду и тогда не получил широкого распространения. Однако развитие информационных технологий и казуальных видеоигр способствовало возобновлению в 2008 г. исследований «геймификации» в сфере бизнеса и маркетинга.

Этапы внедрения данной технологии в различные сферы общественной жизни наиболее релевантно можно отразить на кривой Гартнера, которая была разработана исследовательской и консалтинговой компанией Gartner в 1995 г. (см. рис. 2). Кривая представляет собой графическое изображение цикла зрелости технологий во временном и общественно-психологическом измерениях.

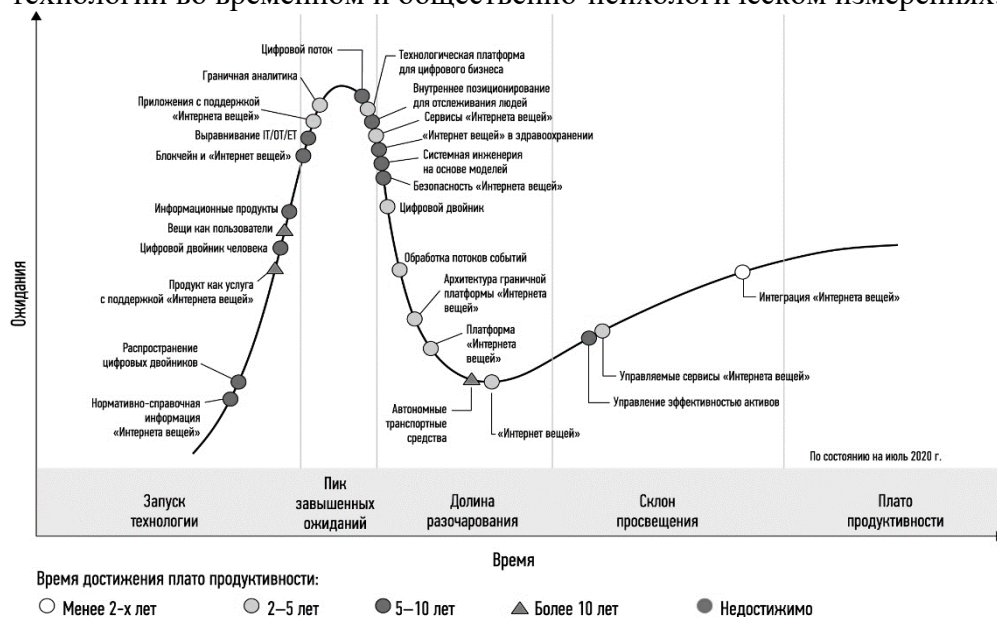


Рис. 2. Этапы кривой Гартнера [8]

В хронологическом представлении развитие геймификации можно структурировать следующим образом (см. табл. 2).

Этапы развития концепции геймификации	
Временной период	Особенности ожиданий
2002 г.	Появление термина «геймификация» и его применение в сфере бизнес-решений. Подход не находит массового использования
2008 г.	Возвращение термина в сферу маркетинга. Появление первых гаджетов, например, iPhone делает игры и мобильные приложения доступными и популярными. Крупные компании пересматривают подходы к взаимодействию с сотрудниками и пользователями
2010 г.	Проникновение термина в более широкие контексты, например, в корпоративную культуру, менеджмент, туризм, здравоохранение, образование и т.д.
2011 г.	Ян Богост критикует геймификацию, что способствует зарождению скепсиса по отношению к ее использованию, т.к. технология может стать средством эксплуатации и манипуляции и скрытого управления человеческим поведением
2015 г.	Д. Макгонигал и А. Маржевский публикуют преимущества геймифицированного подхода и тем самым дают ответ критике. Начинается активное проектирование игровых сред без использования слабостей человеческого поведения

Таким образом, с 2002 г. геймификация как технология смогла пройти все ключевые фазы кривой Гартнера. Однако следует отметить наличие регионально-языковой дифференциации данного процесса: этапа плато продуктивности геймификация достигла только в англоязычном мире. В России же выделенные этапы не пройдены в полной мере.

Несмотря на то, что в последнее десятилетие было опубликовано достаточное количество работ (Д. Шелл [14], И. Аттали [17], и др.), посвященных изучению и уточнению содержания понятия «геймификация», в современном научном пространстве так и не было выработано единого подхода к его трактовке. Ведущие эксперты в области изучения геймификации и разработки основ данной концепции (Г. Зиккерман, К. Вербах [2, с. 54–58], Ю. Чоу [16, с. 10–15], Е. Любко) определяют ее, как процесс, в котором происходит применение игровых механик в неигровом контексте [9, с. 13–15].

Стоит отметить исследование И. Аттали, в рамках которого автор впервые предлагает рассматривать геймификацию в качестве инструмента для управления вовлеченностью индивида [17].

Высокую ценность в раскрытии сущности феномена геймификации имеет подход группы ученых Л. Нака из Университета технологий Онтарио, С. Детердинга из Гамбургского университета, Д. Диксона из Университета Западной Англии и Р. Халеда из Копенгагенского университета [18]. Исследователи рассматривают геймификацию как процесс переноса

элементов игрового дизайна с целью решения неигровых ситуаций. Авторы также выделили группу синонимичных геймификации терминов, которые помогают выявить её сущностное содержание. На рис. 3. представлено поле понятий, выявление степени близости которых базируется на противоречиях «игра – развлечение» и «целостность – фрагментарность» [18].

Образовательные игры, имеющие четкую структуру, правила и состязательный характер, группа исследователей отделяет от понятия геймификации по средствам оси «целостность – фрагментарность», доказывая, что этот феномен связан с использованием игровых элементов. Геймдизайн и развлекательные игры авторы дифференцируют по оси «игра – развлечение», обращая внимание на связь геймификации и игры через цели, правила и задачу достижения определенного уровня профессионализма в рамках игрового процесса.

Помимо этого, в ходе исследования процесса взаимодействия человека и компьютера С. Детердинг, Д. Диксон, Р. Халед и Л. Нака разработали два варианта использования видеоигр для решения жизненных ситуаций: применение отдельных игровых элементов (механики, геймдизайн и т.д.); применение полноценных игровых моделей [18].

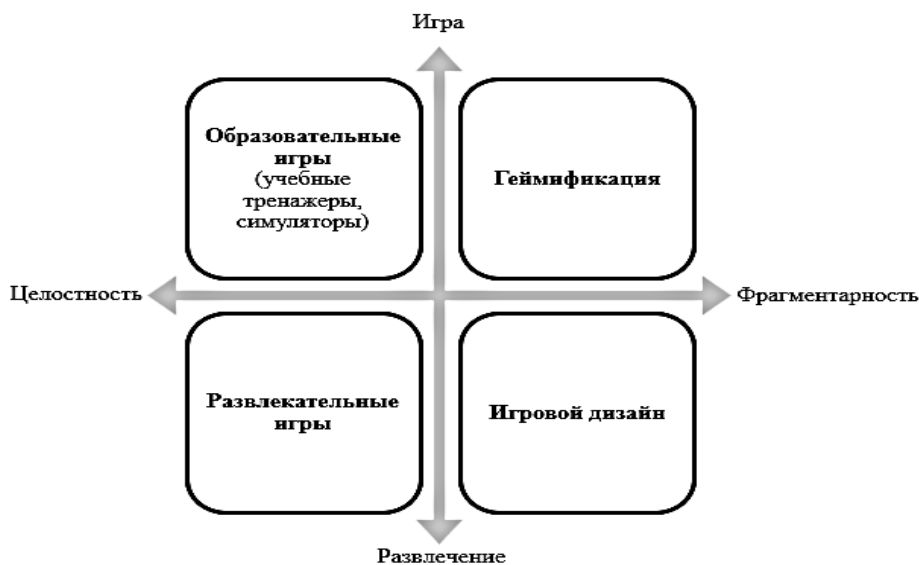


Рис. 3. Понятийное поле синонимов геймификации [18].

Таким образом, в рамках предложенного группой исследователей подхода, геймификация понимается как использование элементов дизайна, относящегося к игре, не зависящей от намерений пользования.

В отечественном научном пространстве термин «геймификация» получил освещение после прочитанного в 2012 г. профессором Пенсильванского университета К. Вербахом учебного курса «Gamification». К. Вербах разделяет позицию Г. Зиккермана и определяет геймификацию как «как процесс использования игровых механик и



игрового мышления для решения неигровых проблем и вовлечения людей в какой-либо процесс» [2, с. 50–53].

Исходя из вышеизложенного можно сделать вывод о том, что традиционные философский и культурологический подходы нуждаются в концептуальном дополнении. Это связано с тем, что часто определение игры в них носит пространственный характер. Несмотря на то, что в процессе развития человеческого общества игра сохранила системообразующие ее элементы, в современных исследованиях необходимо применять междисциплинарный подход для отображения всей широты спектра ее природы и сущности.

### **Список литературы**

1. Артамонова В.В. Развитие концепции геймификации в XXI веке // Историческая и социально-образовательная мысль. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitiie-kontseptsii-geymifikatsii-v-xxi-veke> (дата обращения: 26.03.2024).
2. Вербих К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. 224 с.
3. Витгенштейн Л. Философские работы. Часть I. М.: Гнозис, 1994. 612 с.
4. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
5. Гризовская Д.В. Алгоритм разработки онлайн-тренажера по развитию универсальных компетенций у обучающихся высшей школы // Вестник Тверского государственного университета. 2023. № 2 (63). Педагогика и психология. С. 128–136.
6. Игра. URL: <https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASH019bdfafd8c387c8ba2579b> (дата обращения: 30.01.2024).
7. Кант И. Критика способности суждения. М.: Искусство, 1994. 367 с.
8. Кривая Гартнера // Bitobe. URL: <https://blog.bitobe.ru/article/krivaya-gartnera> (дата обращения: 26.02.2024).
9. Радовильский Г., Андрианова Н. Как создаются игры. Основы разработки для начинающих игроделов. М.: Эксмо, 2023. 336 с.
10. Рекшинская А.Я. Понимание категории игры в немецкой философии XVIII столетия. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponimanie-kategorii-igry-v-nemetskoj-filosofii-xviii-stoletiya/viewer> (дата обращения: 30.01.2024).
11. Стрельникова Л.Ю. Значение игры в эстетической теории канта как парадигмы европейского художественного мышления // Известия Южного федерального университета. Филологические науки. 2015. № 3. С. 19–26.
12. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс, 1992. 464 с.
13. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
14. Шелл Д. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все. М.: Альпина Паблишер, 2019. 640 с.
15. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Собр. соч.: в 7 т. М.: Гослит-издат, 1957. Т. 6. С. 251–359.
16. Ю-Кай Чоу: Геймифицируй это. Как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников – к работе. М.: Эксмо, 2022. 400 с.

17. Attali Y., Arieli-Attali M. Gamification in assessment: Do points affect test performance? // *Computers & Education*. 01.04.2015. V. 83. С. 57–63. URL: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0360131514002899> (accessed: 08.04.2024).
18. Deterding S., Sicart M., Nacke L., O’Hara K., Dixon D. Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts. URL: <http://doi.org/10.1145/1979742.1979575> (accessed: 08.04.2024).
19. Fullerton T. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* // Books.google. URL: <https://books.google.ru/books?id=OjIYWtqWxtAC&hl=ru> (accessed: 26.03.2024).
20. Gancheva P. Reflections on Johan Huizinga's philosophy of play. URL: [https://www.researchgate.net/publication/308929800\\_Reflections\\_on\\_Johan\\_Huizinga's\\_philosophy\\_of\\_play](https://www.researchgate.net/publication/308929800_Reflections_on_Johan_Huizinga's_philosophy_of_play) (accessed: 01.02.2024).
21. Nguyen C.T. Philosophy of games. URL: [https://www.researchgate.net/publication/318905065\\_Philosophy\\_of\\_games](https://www.researchgate.net/publication/318905065_Philosophy_of_games) (accessed: 01.02.2024).
22. Schreier J. Sid Meier: The Father of Civilization // Kotaku. URL: <https://kotaku.com/the-father-of-civilization-584568276> (accessed: 26.03.2024).
23. Tully J. *The pen is a mighty sword: Quentin Skinner’s analysis of politics // Meaning and Con-text: Quentin Skinner and his Critics / ed. by J. Tully. Princeton: Princeton University Press, 1988. P. 7–28.*
24. Wittgenstein L. URL: <https://plato.stanford.edu/entries/wittgenstein/#Lan> (accessed: 01.02.2024).

*Об авторах:*

ГРИЗОВСКАЯ Дарья Викторовна – старший преподаватель кафедры регионоведения, ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет» (170100, Тверская область, г. Тверь, ул. Желябова, д. 33); e-mail: Grizovskaya.DV@tversu.ru, ORCIDID: 0000-0002-3518-2436, Spin-код: 5275-0080.

ПОТАМСКАЯ Вера Павловна – кандидат философских наук, доцент кафедры всеобщей истории, ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет» (170100, Тверская область, г. Тверь, ул. Желябова, д. 33); e-mail: potamskaya.v@yandex.ru, ORCIDID:0000-0003-3231-6619, Spin-код: 3657-9312

## **THE HISTORICAL AND CULTURAL PROCESS OF THE DEVELOPMENT OF THE GAME AS A PEDAGOGICAL PHENOMENON**

**D.V. Grizovskaya, V.P. Potamskaya**

Tver State University, Tver

The article examines the process of terminological formation of the concept of «game». The authors identify the key components and categorical units of philosophical and cultural approaches to understanding games as an element of human society. The stages of gamification development in the Western and domestic space are described, as well as its essential characteristics are determined.

**Keyword:** *gamification, game, computer games, game technology, educational phenomenon.*

Принято в редакцию: 20.04.2024 г.

Подписано в печать: 30.08.2024 г.