

DOI: 10.55090/19964552_2023_6_96_109

ИГРОФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО СОЦИАЛИЗАЦИИ ПОДРОСТКОВ

Раменская Ольга Романовна,

магистрантка

ФГАОУ ВО «Дальневосточный федеральный университет»

✉ ramenskayaolya02@bk.ru

Сидорова Наталья Георгиевна,

к.э.н., профессор

ФГАОУ ВО «Дальневосточный федеральный университет»

✉ ramenskayaolya02@bk.ru

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена анализу индивидуально-психологических особенностей возрастных периодов человека и актуальной проблеме современных подростков — развитию умений социализации и своей личности для принятия их обществом. Автором представлены существующие российские программы помощи подросткам; проанализированы основные источники информации у современных подростков; рассмотрены настольные ролевые игры в качестве решения проблем социализации.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: *социализация, игрофикация, развитие личности, подростки*

GAMIFICATION AS A MEANS OF SOCIALIZING TEENAGERS

Ramenskaya O. R.,

undergraduate student

Far Eastern Federal University

Sidorova N. G.,

CSc in Economic, Professor

Far Eastern Federal University

ABSTRACT

The article is devoted to the analysis of individual psychological age periods of a person and the current problems of a modern teenager — the development of socialization skills and their personality for their acceptance by society. The author of this Russian program for helping teenagers; the main sources of information among modern youth are analyzed; tabletop role-playing games are considered as a solution to socialization problems.

KEYWORDS: *socialization, gamification, personality development, teenagers*

В условиях современной информационной эпохи социализации в образовании приобретает большую значимость по сравнению с концом XX века. Эта особенность связана с тем, что в последние два–три десятилетия изменилось отношение общества к средствам коммуникации и массовой информации [1, с. 134].

Сегодня тема социализации и развития личности подростков является актуальной. Для поддержки подростков проводится множество государственных программ, одними из них являются указ президента РФ от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года» и Федеральный проект «Развитие системы поддержки молодежи («Молодежь России»»). Также строятся центры помощи и все больше придаются огласке возможные проблемы у подростков и способы их решения.

Целью работы является анализ социализацией и развитие личности подростков через игрофикацию.

Социализация в разных возрастных периодах

Каждому этапу развития человека присущи разные психологические особенности. В раннем возрасте до трех лет ведущей деятельностью ребенка являются предметная деятельность и сюжетно-ролевая игра. В данном возрастном периоде ребенок учится, он смотрит на поведение других и перенимает его на себя [2, с. 100].

Следующим возрастным периодом является дошкольный период, в котором находятся дети возрастом от трех до семи лет. В дошкольном возрасте дети учатся соответствовать общественным нормам и правилам. На данном возрастном этапе ребенок проявляет большой интерес к познанию окружающего мира. Старший дошкольник с одинаковым усердием старается овладеть той информацией, которую способен осознать в рамках своего возрастного периода, и теми знаниями, которые он пока не может корректно и глубоко понять [3, с. 108].

Становясь старше и находясь в возрасте от семи до двенадцати лет, дети вступают в следующий этап жизни и становятся младшими школьниками. Они учатся социально-психологической адаптации, обретают собственный взгляд на мир, нести ответственность за свои поступки, переживать эмоциональный дискомфорт и принимать непохожесть других [4, с. 193].

После двенадцати лет наступает подростковый возраст, длящийся до восемнадцати лет. В данном возрасте развивается самоопределение и самосознание, расширяется круг общения, нахождение в коллективе закладывает у подростка, то насколько он будет принимать или не принимать себя как личность [5, с. 53].

Проанализировав вышеописанные особенности различных возрастов можно сделать вывод, что с момента рождения и на протяжении всей своей жизни человек включен в социализацию. Находясь в образовательной организации, семье или на производстве, на него оказывается целенаправленное, специально организованное воздействие в виде воспитания и обучения. По словам Л. С. Выготского, среда выступает в развитии личности и ее специфических человеческих свойств не как обстановка, она играет роль «источника развития» [6, с. 142]. В данной статье будет рассмотрены основные черты подросткового возрастного периода.

Для более подробного понимания темы был проведен социальный опрос среди подростков с целевой аудиторией четырнадцать, пятнадцать, шестнадцать и семнадцать лет. Социальный опрос направлен на выявлении состояния современной молодежи ее увлеченности в настольных играх.

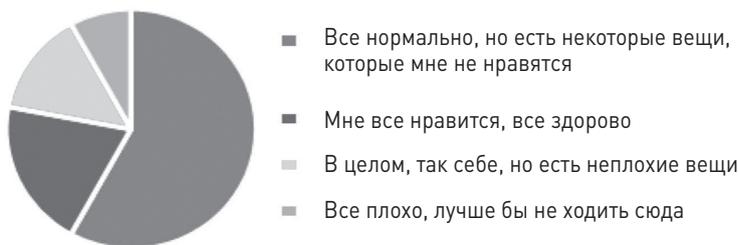


Рис. 1. Ответы на вопрос «Как Вы себя ощущаете в школе?», исследование автора

Опрос состоит из 15 вопросов. Всего в опросе поучаствовало 50 человек от 14 до 17 лет.

На вопрос об ощущении себя в школе 58% (29 человек) ответило, что в целом все нормально, но присутствуют вещи, которые не нравятся, а 8% (4 человека) ответило, что у них все плохо, что можно увидеть на *рисунке 1*.

На вопрос о нагрузке в школе 48% (24 человека) ответило, что в школе большая нагрузка, но на себя время тоже остается, а 6% (3 человека) ответило, что время совсем ни на что не хватает.

На пятый вопрос о том, как учащиеся справляются со стрессом многие ответили, что занимаются расслабляющими вещами, которые нравятся (играют в игры, смотрят фильмы, принимают теплые ванны), остальные ответили, что либо не могут справиться со стрессом, либо избегают его.

На шестой вопрос, о том, как много у вас друзей, 46% (23 человека) ответили, что есть группа, с которой они общаются, 2% (2 человека) ответили, что у них нет друзей.

На седьмой вопрос, о том, ходите ли вы на дополнительные занятия 72% (36 человек) ответили, что ходят.

В следующем вопросе, о том сколько часов они на это тратят, 44,4% опрошиваемых (16 человек) ответили 2–4 часа в неделю, остальные тратят от четырех и больше, 5,6% (2 человека) тратят 1 час в неделю, что представлено на *рисунке 2*.

В девятом вопросе, о том играете ли вы в настольные игры и как часто, 60% (30 человек) ответили, что совсем не играют, 30% (15 человек) ответили, что играют редко, пару раз в месяц, а 10% (5 человек) играют пару раз в неделю.

В десятом вопросе, о том, в какие игры вы играете, опрошиваемые дали самые разнообразные ответы, среди предложенных игр были и такие попу-

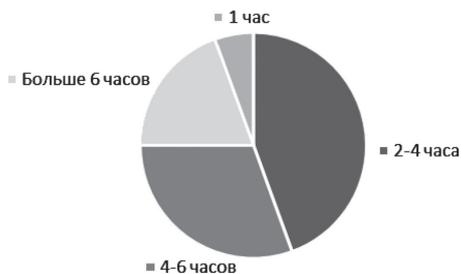


Рис. 2. Ответы на вопрос «Сколько часов в неделю Вы тратите на дополнительные занятия?», исследование автора

лярные, как лото, карты, шахматы, монополия, так и те, которые известны меньшему кругу людей, например экивоки и свинтус.

В одиннадцатом вопросе, о том играете ли вы в компьютерные игры, 46% (23 человека) ответили, что совсем не играют, 28% (14 человек) играют каждый, а 12% (6 человек) играют редко, пару раз в месяц.

В следующем вопросе, о том в какие игры играют опрашиваемые, многие ответили, что играют в такие игры, как Genshin Impact, Майнкрафт, PUBG.

В тринадцатом вопросе, о том, с какой целью вы играете в вышесказанные виды игр 35,5% (22 человека) ответили, что играют, чтобы отвлечься от рутины, 22,6% (14 человек) чтобы скоротать время, 14,5% (9 человек) для собственного развития, 12,9 (8 человек) чтобы сбежать от проблем, 11,3% (7 человек) ищут общения и 3,2% (2 человека) так зарабатывают, что видно рисунке 3.

В четырнадцатом вопросе, о том, хотели бы учащиеся поиграть в настольные ролевые игры 36% (18 человек) ответили, что скорее всего да, 30% (15 человек) с энтузиазмом хотели бы поиграть, 18% (9 человек) скорее все-



Рис. 3. Ответы на вопрос «С какой целью Вы играете в игры (компьютерные и/или настольные)?», исследование автора



Рис. 4. Ответы на вопрос «Хотели ли бы Вы попробовать поиграть в настольные ролевые игры?», исследование автора

го нет, 10% (5 человек) не знают, что это за игры, 6% (3 человека) не хотели бы, что наглядно видно на *рисушке 4*.

В последнем вопросе в котором представлено описание настольных ролевых игр и есть вопрос, заинтересовали ли учащихся такие игры, 3 людям понравилось и они хотели бы сыграть, оставшимся двум не понравилось и они не хотели бы поиграть.

Из полученных ответов можно сделать вывод, что у современной молодежи присутствуют различного рода проблемы в жизни, они много времени проводят за учебой и дополнительными занятиями, из-за чего у них копится стресс, с которым они справляются с помощью разнообразных отвлечений от реальности, таких как просмотр фильмов и сериалов, времяпровождение за компьютерными или настольными играми и прием теплых ванн. Анализ ответов показывает, что уход в виртуальный или воображаемый миры является популярным и действенным средством борьбы со стрессом.

Источники информации подростков

Данные об источниках взяты из опроса, проводимого на базе нескольких школ. В исследовании приняло участие 159 подростков в возрасте от 13 до 17,5 лет. Согласно исследованию информационных предпочтений в группе подростков из Москвы Интернет занимает лидирующую позицию как предпочитаемый источник получения информации (100% опрошенных подростков). Наиболее востребованными источниками информации в данной выборке после Интернета выступает личный опыт респондентов (74%). Опыт друзей и близких в качестве источника информации отмети-

ли 43% подростков. Музыка как источник информации в группе московских подростков выбрало 38% респондентов. Далее следует телевидение и кинофильмы (по 29%), книги (24%). Наименьшей популярностью среди респондентов пользуются печатные издания (газеты и журналы) (15%). Радио как источник информации рассматривает меньшая часть выборки (15%) московских подростков, другие источники получения информации отмечены у минимального числа респондентов (9%).

Анализ результатов эмпирического исследования информационных предпочтений в группе подростков, проживающих в Краснодарском крае, показал, что наиболее предпочитаемым источником информации для них является телевидение (92% опрошенных подростков). Опыт друзей и близких в качестве источника информации отметили 85% подростков. Далее следует личный опыт (80%), Интернет (78%), книги (68%) и кинофильмы (65%). Музыка как источник информации в данной выборке выбрало 35% опрошенных. Крайне низкой популярностью среди респондентов данной выборки пользуются печатные издания (газеты и журналы) (8%). Другие источники информации приводит 6% опрошенных подростков. Радио как источник информации рассматривает наименьшая часть выборки (5%) подростков из Краснодарского края [7, с. 7]. (см. рис. 5).

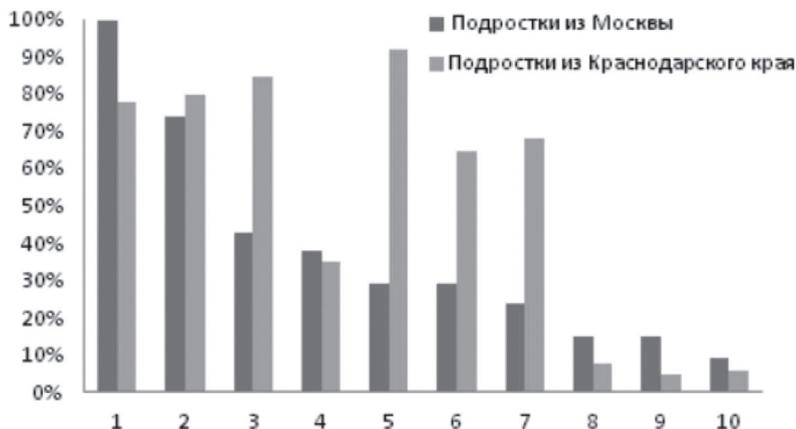


Рис. 5. Результаты опроса подростков.

1 — Интернет; 2 — Личный опыт; 3 — Опыт близких; 4 — Музыка; 5 — Телевидение; 6 — Кинофильмы; 7 — Книги; 8 — Журналы и газеты; 9 — Радио; 10 — Другие источники

Для подростков важен личный опыт и опыт друзей и близких. Игрофикация может войти в эту сферу получения информации.

Поколение «Z» в теории поколений

Основоположниками теории поколений являются экономист и социолог Н. Хоув и историк В. Штраус. Сущность теории заключается в том, что социальное поколение — это общность индивидов, рожденных в один двадцатилетний период. Представители одного поколения, согласно позиции американских исследователей, обладают общими критериями:

1. Включенность в общий социально-исторический контекст;
2. Близкие модели поведения и общие ценности;
3. Внутреннее ощущение и осознание индивидами принадлежности к своему поколению [8, с. 3].

Поколение «Z» также называют «цифровые люди», «зумеры» или «дети гаджетов». К основным чертам представителей поколения «Z» относится пристрастие к постоянному и непрерывному использованию различных гаджетов и склонность к жизни в виртуальной реальности. Окруженные потоками различной информации, они росли, приобретая гораздо более широкий кругозор, нежели их старшие поколения. Высокая эрудированность также является одной из главных черт представителей этого поколения [9, с. 190].

Поколение Z склонно к принятию плюрализма мнений. Это способность к абстрактному мышлению, степень погружения в проблему, способность к принятию новых ценностей, разделение личного и публичного, решение важных проблем. Способность поколения Z к оценке разных мнений и самостоятельному мышлению показывает, что использование настольных ролевых игр как вид игрофикации для развития личности подойдет данному поколению [10, с. 85].

Игрофикация в образовании помогает интереснее преподнести материал и расширить кругозор учеников. Одним из предметов игрофикации являются настольные игры. Они помогают людям формировать различные умения и навыки путем проживания различных жизненных ситуаций, формировать личность и обогащать знания.

Настольные ролевые игры

По жанровой принадлежности игры делятся на:

1. абстрактные (шахматы, нарды);

2. карточные;
3. коллекционные карточные (свою игровую колоду участник собирает сам и далее разыгрывает ее во время игровой партии);
4. еврогеймы (разновидность игр немецкого стиля, отличающаяся высоким значением собственного решения игрока, нежели везением, и относительно небольшой длительностью партии);
5. америтреш (разновидность игр американского стиля, требующая от игрока минимум интеллектуального напряжения и характеризующаяся высоким значением везения и высокой продолжительностью партии);
6. социальные игры (игры, отличающиеся активным взаимодействием участников);
7. ролевые игры (игры, требующие наличие ведущего, рассказывающего участникам историю-сюжет игры, и отличающиеся значительным объемом правил и миниатюр и высокой продолжительностью партии);
8. пати-геймы (настольные игры с элементарными правилами, рассчитанные на короткую партию) [11, с. 342].

Для анализа социализации подростков выбран жанр ролевых игр. Данный жанр появился в мире более чем 50 лет назад. Игровой процесс данного жанра заключается в том, что люди в группе 3 до 8 человек создают своих персонажей и отправляются за них в некое путешествие. Ведущий или мастер, является как автором, так и рассказчиком, который создаёт вымышленный мир и ситуации для игроков. На своем пути игроки могут встретить монстров, злодеев, других существ и явления [12, с. 99].

Опытные игроки отмечают, что большинство словесных игр построены на основе реальных исторических событий и ситуаций в странах в определенный период. Выбрав приключение с историческим уклоном, игрок может получить дополнительные знания об истории, географии, экономике и многом другом. Более того люди прокачивают коммуникационные навыки, из-за необходимости доходчиво объяснять свои действия и фантазию путем придумывания истории на ходу.

Настольные игры могут быть представлены как возможный метод игрового обучения. Они обладают воспитательным потенциалом, так как могут моделировать различные ситуации, давать искать оптимальные решения и возможность наглядно убедиться в его верности или ошибочно-

сти. Кроме того, сюжетная составляющая той или иной настольной игры позволяет разработать соответствующий художественный фон мероприятия по мотивам этой игры.

В настоящее время настольные игры уже применяются в образовании, например ролевые игры могут также помогать учащимся психолого-педагогического класса определить значимость собственной будущей профессии и ее место в развитии культуры общества.

Ролевая игра состоит из различных этапов, представленных на *рисунке 6*. На каждом из которых у учащихся формируются различные компоненты социальной культуры.

На этапе подготовки учащиеся действуют так, как считают нужным. Они выражают «я», свои силы и возможности.

На этапе ввода в игру педагоги сокращают свое участие и дают учащимся возможность заняться саморегуляцией.

На этапе проведения максимально развивается коммуникативный компонент социальной культуры. Участник готовится к представлению собственных достижений, осознает философию каждой отдельной специальности.

На этапе межгрупповой дискуссии учащийся вживается в свою роль, он участвует в игровых сценариях, вызывающих разные эмоциональные реакции и строит планы на дальнейшее развитие.

На этапе анализа и обобщения учащиеся анализируют свои и чужие мысли. Участники игры определяют, что понравилось лично им и что им может помочь в дальнейшей личной и профессиональной жизни.

Другим примером может служить игра «Тайны города У». Игра предназначена для ознакомления детей дошкольного возраста с известными местами и достопримечательностями города. Кроме этого, игра — отличный способ тренировки визуальной памяти. В игру можно играть как в команде, так и индивидуально. Игра предполагает минимум 2 игрока. В наборе есть основное игровое поле, на котором изображены достопримечательности города Ульяновска, множество карточек-подсказок и фишки игроков. Нужно разложить игровое поле так, чтобы каждой команде или участнику игры было хорошо его видно, после этого установить фишки игроков. Очередь игры определяется жеребьевкой. Фишка передвигается на первую клетку, когда участник назовет свое имя (название команды), затем ход переходит следующему игроку. После хода второго игрока ход

Формируемый компонент	Этапы ролевой игры				Этап анализа (вывод из игры)
	Этапы подготовки	Вход в игру	Этап проведения (в группе)	Межгрупповая дискуссия	
Диагностический	Осознание общей структуры игры и определение стратегии				
Саморазвитие и саморегуляция		Присвоение новой ролевой модели			
Коммуникативный			Групповая работа над решением проблемы, тактика взаимодействия		
Эмоциональный интеллект				Обратная связь с участниками и соответствие собственного эмоционального фона с работой эксперта	
Критическое мышление					Оценка самооценки работы, выводы, рекомендации

Рис. 6. Этапы игры, представленной для учащихся психолого-педагогического класса

вновь переходит первому игроку, и для того, чтобы он переместился дальше, ему необходимо назвать достопримечательность города Ульяновска, которая изображена на картинке, если он затрудняется, ведущий дает ему карточку-подсказку, после прочтения которой он переходит на следующую ступень, а ход переходит второму игроку. Если игрок может назвать достопримечательность без карточки-подсказки, он проходит через одну ступень вперед. Побеждает игрок, который первым дойдет до финиша [13, с. 52].

Данные ролевые игры отправляют участника в искусственно созданную ситуацию, из-за чего у учащихся происходит развитие мыслительной деятельности, в которой они анализируют окружающие их обстоятельства и формируют жизненные позиции. Педагоги в свою очередь разбирают поведение учащихся и формируют потенциальную возможность достижения успеха в педагогической деятельности [14, с. 393].

Заключение

Потребность в социализации прослеживается на каждом из этапов человеческого взросления. Благодаря социализации человек учится нормам, ценностям, навыкам и знаниям общества, что позволяет ему чувствовать себя сопричастным к другим людям.

Социализация может происходить через воспитание и обучение в разных сферах деятельности. Подростки предпочитают обучаться с использованием интернета, на основе личного опыта, опыта друзей и близких прослушиванием музыки или телевидения.

Современных подростки входят в поколение «Z». Они окружены информацией, имеют широкий кругозор, высокую эрудированность, понимают важность своей личности и с пониманием относятся к другим. Поэтому использование игрофикации в обучении может стать решением их проблем, так как имеет схожие черты с данным поколением.

Настольные ролевые игры, как предлагаемая игрофикация, могут быть использованы в обучении формируя мышление и развивая навыки общения. ■

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Демин П. Н. Современные проблемы социализации подростков и поиски путей их решения в зарубежной педагогике / П. Н. Демин, И. М. Елкина // Преподаватель XXI век. — 2021. — № 3-1. — С. 133–152.
2. Трушкина С. В. Применение методики «Диагностика психического развития детей от рождения до трех лет» в клинической психологии и психиатрии / С. В. Трушкина, Г. В. Скобло // Национальный психологический журнал. — 2022. — № 3(47). — С. 97–107.
3. Афанасьева М. А. Особенности формирования и диагностика сформированности коммуникативных навыков у детей старшего дошкольного возраста / М. А. Афанасьева // Антропологическая дидактика и воспитание. — 2022. — Т. 5, № 1. — С. 105–115.
4. Камакина О. Ю. Особенности социально-психологической адаптации младших школьников на ступени основного общего образования / О. Ю. Камакина // Общество: социология, психология, педагогика. — 2021. — № 8(88). — С. 192–196.
5. Ермолаева М. В. Особенности родительского общения как фактор психологического благополучия подростков / М. В. Ермолаева, О. В. Смирнова // Психологическая наука и образование. — 2020. — Т. 25, № 1. — С. 51–62.
6. Малиновский Е. С. Теоретические аспекты феномена «агрессивное поведение в образовательной среде» как основания для определения практик позитивной социализации обучающихся / Е. С. Малиновский, С. Г. Молчанов, С. К. Ангеловская // Инновационное развитие профессионального образования. — 2022. — № 4(36). — С. 140–145.
7. Аянян А. Н. Социализация подростков в информационном пространстве / А. Н. Аянян, Т. Д. Марцинковская // Психологические исследования. — 2016. — Т. 9, № 46. — С. 8.
8. Зубко Д. В. Теория поколений в фокусе ценностей: к вопросу целесообразности применения поколенческой концепции при стратегическом планировании / Д. В. Зубко, Ю. В. Клюев // Мир науки. Социология, филология, культурология. — 2022. — Т. 13, № 3. — С. 10.
9. Ли Ч. Поколение «Z» в современной системе образования: особенности и актуальные проблемы / Ч. Ли // Современный ученый. — 2022. — № 1. — С. 190–194.
10. Особенности социального поведения поколения Z в цифровой среде: сравнительный анализ студентов и старшеклассников / И. И. Толстикова, О. А. Игнатьева, К. С. Кондратенко, А. В. Плетнев // Социально-гуманитарные знания. — 2022. — № 5. — С. 81–87.
11. Коньшева Я. С. Применение механики настольных игр в социокультурном пространстве детского оздоровительного лагеря как средство развития со-

- циальной активности подростков / Я. С. Конышева // Бизнес. Образование. Право. — 2021. — № 2(55). — С. 340–345.
12. *Нефедова О. И.* Особенности сторителлинга в настольной ролевой игре Dungeons & Dragons / О. И. Нефедова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2023. — Т. 16, № 1. — С. 97–103.
 13. *Белоногова Л. Н.* Игрофикация как механизм патриотического воспитания подрастающего поколения / Л. Н. Белоногова, А. М. Соколов, С. В. Богатова // Ярославский педагогический вестник. — 2020. — № 6(117). — С. 49–55.
 14. *Аксенов С. И.* Ролевая игра как способ формирования социальной культуры учащихся психолого-педагогических классов общеобразовательной школы / С. И. Аксенов, С. В. Кузнецова, А. С. Лабутин // Педагогика. Вопросы теории и практики. — 2022. — Т. 7, № 4. — С. 390–394.