

УДК 159.9:37.015.32

Педагогическая психология, психодиагностика цифровых образовательных сред

ТАКСОНОМИЯ ИГРОКОВ ОНЛАЙН-ИГР РИЧАРДА БАРТЛА И ЕЁ ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОГО ПРОДУКТА ОБУЧЕНИЯ В ОСНОВНОМ ОБЩЕМ ОБРАЗОВАНИИ

Ариффулина Р.У., Сипович Е.С.

В статье анализируются психологические концепции в сфере образования и сфере гейм-дизайна. Использование цифровых геймифицированных платформ приобретает все большую популярность, но основной проблемой остается правильное использование и создание своих геймифицированных продуктов обучения. Существует множество психологических теорий на тему развития личностного потенциала, но использование их на практике затруднено. В данном исследовании мы рассматриваем одну из таких теорий - теорию множественного интеллекта Г.Гарднера. Проводим сравнительный анализ представленной теории и Таксономии Р. Бартла (гейм-дизайнер) для доказательности возможности использовать вторую как теоретическую основу при построении геймифицированного обучения. В статье представлены основные положения Таксономии игроков Р. Бартла и ее интерпретация с точки зрения образовательных методик.

Ключевые слова: геймификация, школа, таксономия Бартла, типы игроков, основное общее образование, игра

RICHARD BARTLE'S ONLINE GAME PLAYER TAXONOMY AND ITS THEORETICAL SIGNIFICANCE IN THE DEVELOPMENT OF GAMIFICATE LEARNING PRODUCT IN BASIC GENERAL EDUCATION

Arifulina R.U., Sipovich E.S.

The article analyzes psychological concepts in the field of education and game design. The use of digital gamified platforms is becoming increasingly popular, but the main challenge remains to properly use and create your gamified learning products. There are many psychological theories on the topic of developing personal potential, but using them in practice is difficult. In this study, we consider one of these theories - G. Gardner's theory of multiple intelligences. We conduct a comparative analysis of the presented theory and R. Bartle's Taxonomy (game designer) to prove the possibility of using the second as a theoretical basis when building gamified learning. The article presents the main provisions of R. Bartle's Taxonomy of Players and its interpretation from the point of view of educational methods.

Key words: gamification, school, Bartle's taxonomy, types of players, basic general education, game

Введение.

Современных школьников часто называют зумерами или же “цифровыми аборигенами”. Это то поколение, которое родилось в эпоху цифровых технологий, в то время как многие преподаватели являются “цифровыми иммигрантами”, теми, кто научился пользоваться технологиями уже в сознательном возрасте [3,8]. Вследствие этого разрыва педагогам достаточно сложно заинтересовать обучающихся при помощи традиционных методов обучения. Одним из способов вовлечения в образовательный процесс является геймификация. Впервые о геймификации в образовании заговорили в конце 2000-х годов. Сегодня геймификация образования рассматривается как целостная система, структурным компонентами которой является гейм-дизайн или дизайн обучения.

Гейм-дизайн и дизайн обучения достаточно схожи. Их цель – завлечь игрока или ученика соответственно [2]. В таблице 1 представлен сравнительный анализ основных задач, стоящих перед разработчиками игр и педагогами.

Таблица 1

«ЗАДАЧИ, СТОЯЩИЕ ПЕРЕД ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРАМИ И УЧИТЕЛЯМИ»

Задачи	Гейм-дизайн	Дизайн образования
Повышение мотивации	Да	Да
Индивидуализация	Да	Да
Создание комфортной среды	Да	Да
Раскрытие потенциала	Нет	Да

Индустрия видеоигр постоянно совершенствует свои методы охвата широкого круга аудитории, и многие разработчики игр используют психологическое понимание для вовлечения умов своих игроков. В решении данного вопроса им помогла “Таксономия игроков Бартла” [6]. Чтобы понять, как люди ведут себя в видеоиграх, Таксономия игроков Бартла подразделяет игроков на четыре простые категории [5]:

1. *Достигаторы*: люди, которые хотят пройти игру на 100% и продемонстрировать свои достижения, сохранить свою главенствующую позицию.
2. *Исследователи*: люди, которые ставят перед собой задачу - исследовать мир и воспользоваться всем, что может предложить игра, они тратят много времени на решение сложных задач.
3. *Социализаторы*: люди, которым нравится чувство общности, активно взаимодействуют с другими игроками в чатах, не могут пройти мимо нуждающегося в помощи.
4. *Убийцы*: люди, которым важна соревновательная составляющая и интересна возможность действовать вне системы.

Подтверждением Таксономии в педагогической среде можно назвать теорию множественного интеллекта Говарда Гарднера (1983). Для того чтобы охватить весь спектр способностей и талантов, которыми обладают люди, Гарднер предполагает, что люди обладают не только интеллектуальными способностями, но и многими видами интеллекта: вербально-лингвистический, музыкально-ритмический, логико-математический, визуально-пространственный, телесно-кинестетический, внутриличностный, межличностный, натуралистический и экзистенциальный. Практическая значимость данной теории заключается в создании индивидуализированного обучения с использованием определенных инструментов, подходящих к каждому конкретному виду интеллекта [1].

В отечественной педагогической и психологической литературе не раскрывается в полной мере возможность использование Таксономии Бартла в основном общем образовании при основном общем образовании при разработке геймифицированного продукта обучения.

Данное исследование может быть использовано педагогами для формирования компетенций в цифровой образовательной среде.

Материалы и методы

Теоретическую основу исследования составил анализ Таксономии Ричарда Бартла (1996 г) и теории множественного интеллекта Говарда Гарднера. Проведен сравнительный анализ гейм-дизайна и дизайна образования. Проанализированы трудности использования теории Гарднера в общеобразовательных учреждениях. Выполнена попытка интерпретации Таксономии игроков в условиях геймификации основного общего образования.

Результаты и обсуждение

Таксономия Бартла нацелена на категоризацию и описание различных видов мотивации и предпочтений, возникающих у игроков во время игры. Она позволяет учесть потребности своей целевой аудитории, создавая игровой контент, который вовлекает и удерживает игроков в долгосрочной перспективе [7].

ФГОС ООО в пункте №38 регламентирует ряд действия учителей во время построения образовательного процесса в основном общем образовании [4]. В таблице 2 представлены обобщенные требования ФГОС и варианты их выполнения при помощи инструментов геймификации, в которой нам помогла Таксономия Бартла.

Таблица 2

«ИНСТРУМЕНТЫ ВЫПОЛНЕНИЯ ТРЕБОВАНИЙ ФГОС ООО В ГЕЙМИФИКАЦИИ»

Требования ФГОС	Инструменты выполнения в геймификации	Роль Таксономии Бартла
Повышение мотивации	Использование наград и достижений за правильные ответы или выполнение заданий. Использование различных игровых приложений и платформ. С их помощью учитель может создавать интерактивные уроки, где ученики смогут выполнять задания, проходить уровни, зарабатывать баллы и награды, соревноваться друг с другом.	Награды и достижения будут хорошим стимулом для достигаторов и убийц. Возможность решения сложных задач и задания на поиск предметов заинтересуют исследователей. Для социализаторов будут интересны миссии в командах.
Индивидуализация обучения	При помощи интерактивных игр, можно предоставить ученикам различные задания и уровни сложности, адаптированные их уровню знаний и способностям.	Зная, какие «игроки» находятся в классе, можно разработать геймифицированный продукт образования, исходя из предпочтений того или иного типа игрока. Более того, один «игрок» чаще всего сочетает в себе 2 типа по Таксономии Бартла, что упрощает работу над созданием заданий в

		условиях геймификации, которые будут адаптированы под возможности каждого.
Создание комфортной среды	Рейтинговые системы и балльные награды позволяют стимулировать учащихся к достижению лучших результатов и создают здоровую конкурентную атмосферу. Обратная связь.	Мгновенная обратная связь позволяет удовлетворить потребности «игроков»: Достигателы – похвалить их работу. Исследователи – обсудить решение заданий. Социализатор – выслушать рассказ о миссии. Убийца- ответить на каверзные вопросы.
Раскрытие потенциала	Обладает способностью создать виртуальную реальность, в которой ученики могут примерить на себя различные роли и проявить креативность.	Распределить команды так, чтобы в основной состав входили представители одного типа и 1-2 человека другого типа. В такие моменты участники будут адаптироваться под неизвестную ситуацию, что позволит выйти им из зоны комфорта. Лучше сформировать команды таким образом: <ol style="list-style-type: none"> 1. Исследователи, 1 достигаю, 1 социализатор. 2. Убийцы, 1 достигаю, 1 социализатор. Достигателей и социализаторов можно назвать нейтральными типами, одни будут «тормозить» команду, заставляя все делать лучше и быстрее, вторые, в силу своих личностных качеств, смогут найти язык с кем-угодно и будут «связующим звеном».

Теория множественного интеллекта подчеркивает необходимость в понимании сильных и слабых сторон учащихся среди преподавателей. Понимание и идентифицирование ряда «интеллектов» и удовлетворение их в высоко дифференцированной учебной среде – очень долгий и сложный процесс. Большую трудность вызывает создание практических заданий для учеников с разными «интеллектами» в одном классе. Подготовить такой огромный пласт методических материалов для одного учителя – непосильная задача. Построение геймифицированного обучения в данной проблемной ситуации является одним из хороших вариантов. Изучив, какое место ученик занимает в Таксономии игроков Бартла, мы можем разработать и реализовать геймифицированные задания, позволяющие спроектировать экологичное образовательное пространство для повышения мотивации школьников, создания их индивидуального маршрута обучения.

В ходе данного исследования нами была предпринята попытка интерпретировать Таксономию Бартла через призму школьной среды для лучшего понимания какие «игроки» находятся в том или ином классе.

«Достигаторы» — самые старательные ученики. Они хотят финишировать первыми, продемонстрировать свое мастерство. Таким ученикам необходимо получать похвалу, быть уверенными, что их достижения видны всем.

«Исследователи» — любознательные ученики, которые любят решать сложные задачи. Можно сказать, что этот тип школьников учится ради познания, чаще всего у таких ребят уровень внутренней мотивации познания сравнительно выше, чем у других.

«Социализаторы» — общительные ученики. Они хорошо работают в небольших группах и любят взаимодействовать с другими. Мы можем уделять первоочередное внимание совместным учебным задачам, активной педагогике и ряду игровых мероприятий, чтобы способствовать развитию навыков межличностного общения для поддержки этих учащихся.

«Убийцы» бросают вызов статус-кво и руководствуются критическим мышлением, не готовы принимать что-либо за чистую монету. Это самые трудные ученики, так как им нужно бросать вызов, и они любят задавать вопросы вам как учителю. Если вы сможете предоставить этому типу учащихся возможность выйти за пределы «традиционной» образовательной среды обучения, они часто будут процветать. Как и в случае с исследователями, увлекательный проект или тематический подход заинтересуют такой тип учащихся.

Заключение

Сопоставление гейм-дизайна и дизайна обучения, а также геймифицированных и психолого-педагогических концепций предоставило нам возможность выявить схожесть в разработках видеоигр и учебного процесса. В следствие этого, была проинтерпретирована Таксономия Ричарда Бартла с точки зрения образовательного процесса, что создало достаточную доказательную базу о теоретической значимости Таксономии при разработке геймифицированного продукта обучения в основном общем образовании.

Список использованных источников

1. Гарднер Г. Структура разума: теория множественного интеллекта: Пер. с англ. — М.: ООО "И.Д. Вильямс", 2007. - 512 с: ил. - Парал. тит. англ. ISBN 978-5-8459-1153-7 (рус.) // URL: <4D6963726F736F667420576F7264202D20C3EEE2E0F0E420C3E0F0E4EDE5F02E20D1F2F0F3EAF2F3F0E020F0E0E7F3ECE02E20D2E5EEF0E8FF20ECEDEEE6E5F1F2E2E5EDEDEEE3EE20E8ED85> (treidininvestkapital.ru) (Дата обращения 08.09.2023).

2. Ижболдин Д. Геймдизайн в образовании: новые подходы, мотивация и инновации. // Российское общество Знание. – видеолекция // URL: Геймдизайн в образовании: новые подходы, мотивация и инновации - Российское Общество «Знание» (znanierussia.ru) (Дата обращения 16.08.2023).
3. Осадчий М. Психолого-педагогический портрет современных школьников как цифровых аборигенов // Вестник Бурятского государственного университета. Гуманитарные исследования Внутренней Азии. 2022. Вып. 3. С. 61–66. (Дата обращения 27.10.2023).
4. Приказ Министерства Просвещения России от 31.05.2021 года N 287 (ред. от 08.11.2022) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования». // URL: [Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования от 31 мая 2021 - docs.cntd.ru](https://docs.cntd.ru/ob-utverzhdenii-federalnogo-gosudarstvennogo-obrazovatel'nogo-standarta-osnovnogo-obshchego-obrazovaniya-ot-31-maya-2021) (Дата обращения 16.08.2023г)
5. Bartle R. A. HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS // MUSE Ltd, Colchester, Essex. United Kingdom. // URL: <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm> (Дата обращения 29.07.2023).
6. Bartle R. A. Who Plays MUAs? Comms Plus! October/November, 1990. – P. 18-19. (Дата обращения 29.07.2023).
7. Bartle, R. A. Interactive Multi-Player Computer Games. MUSE Ltd, Colchester, Essex, UK. – 1990. // URL: <ftp://ftp.lambda.moo.mud.org/pub/MOO/papers/mudreport.txt> (Дата обращения 29.07.2023).
8. Cain, C., Taylor, M. E., Anderson, A. Content-Independent Classroom Gamification Paper presented at 2016 ASEE Annual Conference & Exposition, New Orleans, Louisiana. – June 2016. (Дата обращения 17.09.2023).
9. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. // On the Horizon. MCB University Press, Vol. 9, No. 5. – October 2001. // URL: Prensky - Digital Natives, Digital Immigrants - Part1.pdf - Yandex Documents (Дата обращения: 27.10.2023).
10. Krzysztof K., Dominika D., Szymon B., Grzegorz J. N. Personality-based affective adaptation methods for intelligent systems. Sensors, 21(1):163. – 2021. (Дата обращения 25.11.2023).
11. Sidhwani P. People spend 14% of their time on video games in 2020. – 2021. // URL: <https://techstory.in/people-spend-14-of-their-time-on-video-games-in-2020/> (Дата обращения 16.11.2023).
12. 游戏化教学法 // 百度百科。类别慕课、国家精品在线开放课程。–校北京大学 // URL: 游戏化教学法_百度百科 (baidu.com) (Дата обращения 16.07.2023).

Сипович Екатерина Сергеевна магистрант, НГПУ имени К.Минина, Нижний Новгород, Российская Федерация, e-mail: sipovich.kat@yandex.ru, тел. +7 904-906-38-70

Арифулина Рамиля Умяровна кандидат педагогических наук, доцент, НГПУ им. К.Минина, Нижний Новгород, Российская Федерация,, e-mail: arifulina_ru@mininuniver.ru, тел. 8-9648-396-396

Sipovich Ekaterina Sergeevna master student, NSPU named after K. Minin, Nizhny Novgorod, Russian Federation,, e-mail: sipovich.kat@yandex.ru, phone number: +7 904-906-38-70

Arifulina Ramilya Umyarovna PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor, NSPU named after K. Minin, Nizhny Novgorod, Russian Federation, e-mail: arifulina_ru@mininuniver.ru, phone number: 8-9648-396-396

5.3.4. Педагогическая психология, психодиагностика цифровых образовательных сред

7 стр.