



# IJTIMOYIY-GUMANITAR SOHADA ILMIY-INNOVATSION TADQIQOTLAR

ILMIY METODIK JURNALI

ISSN 3060-5059



**VOL.3 № 5**

**2026**

## **GEYMIFIKATSIYANING MOHIYATI VA UNING TURDOSH O'YINLI TA'LIM USULLARIDAN FARQI**

**Narzullayeva Parvina Akmalovna**

Buxoro davlat pedagogika instituti, tayanch doktorant

### **Annotatsiya**

Maqolada zamonaviy pedagogikadagi ma'no jihatdan bir-biriga yaqin bo'lgan to'rtta tushuncha, ya'ni geymifikatsiya, o'yinli ta'lim, jiddiy o'yinlar va edyuteynment o'zaro farqlangan. Geymifikatsiya o'quv faoliyatining noimitatsion xususiyatini saqlab, o'yin elementlarini real o'quv jarayoniga tatbiq etishi, qolgan yondashuvlar esa imitatsiyaga asoslanishi aniqlangan. Ushbu atamaning 2002-yildan buyon paydo bo'lish xronologiyasi ko'rsatilgan, geymifikatsiyaning 10 ta elementi va ularning pedagogik funksiyalari tizimlashtirilgan. Shuningdek, M.Sayler va L.Xomnerning 2020-yilgi meta-tahlili ma'lumotlari keltirilgan bo'lib, unda kognitiv o'qitish natijalari uchun geymifikatsiya samarasi  $g=0,49$  ekani qayd etilgan.

**Kalit so'zlar:** geymifikatsiya, o'yinli ta'lim, jiddiy o'yinlar, edyuteynment, interfaol usullar, rus tilini o'qitish, boshlang'ich sinflar, o'yin mexanikalari, motivatsiya, pedagogik texnologiyalar, terminologik tahlil.

## **СУЩНОСТЬ ГЕЙМИФИКАЦИИ И ЕЁ ОТЛИЧИЯ ОТ СМЕЖНЫХ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ**

**Нарзуллаева Парвина Акмаловна**

Бухарский государственный педагогический институт, базовый докторант

### **Аннотация**

В статье разграничены 4 близких по смыслу понятия современной педагогики, а именно геймификация, игровое обучение, серьёзные игры и эдьютейнмент. Установлено, что геймификация сохраняет неимитационный характер учебной деятельности и встраивает игровые элементы в реальный учебный процесс, тогда как остальные подходы строятся на имитации. Показана хронология появления термина с 2002 года, систематизированы 10 элементов геймификации и их педагогические функции. Приведены данные мета-анализа М.Сайлера и Л.Хомнер 2020 года, фиксирующего эффект геймификации  $g = 0,49$  для когнитивных результатов обучения.

**Ключевые слова:** геймификация, игровое обучение, серьёзные игры, эдьютейнмент, интерактивные методы, обучение русскому языку, начальные классы, игровые механики, мотивация, педагогические технологии, терминологический анализ.

## **THE ESSENCE OF GAMIFICATION AND ITS DIFFERENCES FROM RELATED GAME- BASED METHODS OF TEACHING**

**Narzullayeva Parvina Akmalovna**

Bukhara State Pedagogical Institute, Doctoral Student

### **Abstract**

The paper differentiates 4 conceptually adjacent notions of contemporary pedagogy, namely gamification, game-based learning, serious games and edutainment. It has been established that gamification retains the non-imitative character of educational activity and embeds game elements into the real instructional process, whereas the remaining approaches rest upon imitation. The chronology of the term since 2002 is traced and 10 constitutive elements of gamification together with their pedagogical functions are systematised. Empirical evidence is drawn from the meta-analysis by M.Sailer and L.Homner (2020), which records an effect of gamification at  $g = 0.49$  for cognitive learning outcomes.

**Keywords:** gamification, game-based learning, serious games, edutainment, interactive methods, teaching the Russian language, primary school, game mechanics, motivation, pedagogical technologies, terminological analysis.

Понятие геймификации вошло в педагогический оборот сравнительно недавно. Термин был предложен Н. Пеллингом в 2002 году. Широкое распространение он получил после конференции MindTrek 2011 в Тампере, где С. Детердинг дал определение, ставшее впоследствии

каноническим. За последние 15 лет в русскоязычной педагогической литературе сформировалось несколько конкурирующих трактовок данного понятия, причём граница между геймификацией и смежными методами нередко остаётся размытой. О. В. Орлова и В. Н. Титова указывают на необходимость разграничения геймификации и ролевых, деловых, а также иных имитационных игровых форм. В практике обучения русскому языку, особенно на начальном этапе, данная неопределённость приводит к тому, что различные по своей сути методы объединяются под общим названием, вследствие чего специфика геймификации утрачивается.

Цель данной работы заключается в проведении терминологического анализа понятия «геймификация» и его разграничении со смежными методами, такими как игровое обучение, серьёзные игры и эдьютейнмент. Задачи исследования включают сопоставление десяти определений, предложенных различными авторами, выделение критериев разграничения четырёх понятий, описание десяти основных элементов геймификации с указанием их педагогических функций, а также верификацию эмпирической эффективности геймификации на основе данных метаанализа М. Сайлера и Л. Хомнер (2020).

Методы исследования и обзор литературы. В исследовании использовались терминологический анализ, сравнительно-сопоставительный метод, метод классификации и систематизации научных понятий, контент-анализ определений, представленных в работах по геймификации, ретроспективный историко-педагогический метод применительно к истории развития термина с 2002 года, метод критериального разграничения смежных понятий по десяти параметрам, табличный метод представления сравнительных данных, статистический метод обработки результатов метаанализа М. Сайлера и Л. Хомнер, метод дефиниционного анализа педагогических концептов, а также описательный метод при характеристике десяти элементов геймификации.

Базовой работой исследования является доклад С. Детердинга, Д. Диксона, Р. Халед и Л. Нэке, представленный на конференции MindTrek 2011 [1]. Среди русскоязычных авторов центральное место занимают О. В. Орлова и В. Н. Титова, разработавшие положение о неимитационном характере геймификации [3], а также Н. Л. Караваев и Е. В. Соболева, проанализировавшие программные сервисы для геймификации обучения [5].

Историко-философская основа исследования представлена работой Й. Хёйзинги «Homo Ludens» [2]. Теоретические положения общей дидактики рассмотрены на основе трудов А. В. Хуторского [7], М. В. Кларина [8], а также Е. С. Полат и М. Ю. Бухаркиной [9]. Эмпирические данные о применении геймификации в электронном обучении приведены в работе А. Л. Мазелиса [6], а характеристика геймификации как образовательной технологии — в исследовании Л. П. Варениной [4]. Узбекская педагогическая традиция представлена трудами Н. Н. Азизходжаевой [10] и Н. Сайидахмедова [11].

Результаты. История термина «геймификация» восходит к 2002 году, когда британский геймдизайнер Н. Пеллинг учредил консалтинговую фирму Conundra Ltd для разработки игровых интерфейсов потребительских устройств. До 2010 года термин оставался малоизвестным. Перелом произошёл после TED-доклада Дж. Макгонигал «Gaming Can Make a Better World» и серии корпоративных мероприятий, среди которых особое место занял первый «Gamification Summit», организованный Г. Зихерманном в Сан-Франциско в 2011 году.

Окончательное закрепление термина в академической среде связано с конференцией MindTrek 2011, прошедшей в Тампере 28–30 сентября 2011 года, где С. Детердинг предложил дефиницию, ставшую базовой: «Gamification is the use of game design elements in non-game contexts. [...] This definition is meant to be applicable to all phenomena that incorporate game elements without becoming full-fledged games in themselves, distinguishing gamification from related concepts such as serious games, playful design and toys» [1, с. 10] («Геймификация — это использование элементов игрового дизайна в неигровых контекстах. [...] Данное определение применимо ко всем явлениям, которые включают игровые элементы, не превращаясь при этом в полноценные игры как таковые, что и ограничивает геймификацию от смежных понятий, таких как серьёзные игры, игровой дизайн (playful design) и игрушки»).

Данная дефиниция определяет геймификацию через два ключевых признака: использование элементов игрового дизайна и их применение в неигровом контексте.

В российской педагогической литературе положение о специфике геймификации было сформулировано О. В. Орловой и В. Н. Титовой. Авторы ставят вопрос о принципиальном отличии

геймификации от ранее известных образовательных игровых форм. Их ответ носит характер методологического принципа: «Являясь игровой практикой, геймификация коренным образом отличается от известных ранее образовательных игровых форм. Суть этого отличия в том, что реальность остаётся реальностью, не превращаясь в игру, а игровые установки вводятся в систему операций субъекта с этой реальностью» [3, с. 61].

Тем самым геймификация противопоставляется ролевой игре, деловой игре и любым имитационным образовательным формам, в которых обучающийся принимает условную роль или действует в моделируемой ситуации.

Содержательный диапазон термина в современной научной литературе достаточно широк. Сопоставительный анализ показывает наличие шести основных определений данного понятия (таблица 1). К. Капп расширяет определение С. Детердинга, включая в него аксиологические и мотивационные компоненты: «Gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems. [...] Game-based mechanics can include the use of badges, points, leaderboards, progress bars, goals or challenges, a storyline, or immediate feedback» [15, p. 10] («Геймификация представляет собой использование игровых механик, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей, мотивации действий, содействия обучению и решения проблем. [...] Игровые механики могут включать использование бейджей, баллов, рейтинговых таблиц, индикаторов прогресса, целей или испытаний, сюжетной линии, а также немедленной обратной связи»).

В работах Г. Зихерманна и К. Каннингема акцент смещён на вовлечение пользователей и решение практических задач. Российские исследователи — О. В. Орлова, В. Н. Титова, Н. Л. Караваев и Е. В. Соболева — в целом принимают англоязычные определения, дополняя их положениями, раскрывающими педагогическое содержание геймификации и её образовательный потенциал.

Таблица 1. Сопоставление определений геймификации

Автор и год	Ключевые признаки определения
С. Детердинг, 2011	Использование игровых элементов в неигровых контекстах
Г. Зихерманн, К. Каннингем, 2011	Игровое мышление и игровые механики для вовлечения и решения задач
К. Капп, 2012	Игровая механика и эстетика, игровое мышление, вовлечение, мотивация, обучение
К. Вербах, Д. Хантер, 2012	Игровые элементы и приёмы игрового дизайна вне игровых контекстов
О. В. Орлова, В. Н. Титова, 2015	Способ организации обучения с неимитационной активностью
Н. Л. Караваев, Е. В. Соболева, 2017	Игровые правила, эстетика и игровое мышление для вовлечения и обучения

Терминологическая близость геймификации, игрового обучения, серьёзных игр и эдьютейнмента порождает практическую путаницу. Однако по десяти критериям эти четыре подхода принципиально различаются (таблица 2).

Геймификация сохраняет учебную деятельность как первичный объект и дополняет её игровыми элементами. Игровое обучение, напротив, делает первичной игру, внутри которой размещаются учебные задачи. Серьёзные игры представляют собой полноценные игровые продукты, специально разработанные для образовательных, тренировочных или медицинских целей. К ним относятся «America's Army» (выпущена Армией США 4 июля 2002 года) и «Re-Mission» (выпущена компанией HopeLab 3 апреля 2006 года; к 2013 году распространена в 81 стране тиражом более 202 000 экземпляров). Эдьютейнмент представляет собой образовательный контент, подаваемый в развлекательной форме и ориентированный преимущественно на детей младшего возраста.

Таблица 2. Разграничение геймификации, игрового обучения, серьёзных игр и эдьютейнмента

Критерий	Геймификация	Игровое обучение	Серьёзные игры	Эдьютейнмент
Первичный	Учебная	Игра с учебной	Игра	Развлекательный

объект	деятельность	задачей	неразвлекательной целью	продукт
Что добавляется	Игровые элементы	Учебные задания внутри игры	Учебные цели как ядро игры	Учебный контент в развлекательной оболочке
Содержание учебной деятельности	Сохраняется неизменным	Подчинено игровой механике	Подчинено игровой механике	Подчинено развлекательной составляющей
Степень погружения	Низкая	Высокая	Высокая	Средняя
Имитационность	Отсутствует	Присутствует	Присутствует	Слабо выражена
Сюжетная составляющая	Опциональна	Желательна	Обязательна	Обязательна
Длительность применения	Весь учебный курс	Эпизодическая	Эпизодическая	Эпизодическая
Целевая аудитория	Универсальная	Универсальная	Подростки и взрослые	Дети младшего возраста
Типичный пример	Duolingo, Kahoot, Quizlet	Minecraft Education	America's Army, Re-Mission	«Смешарики. ПИН-код»
Психологический механизм	Внешняя мотивация и прогресс	Включение в игровую ситуацию	Тренировка через моделирование	Эмоциональное вовлечение

Десять основных элементов геймификации представлены на схеме 1, систематизированной на основе работ К. Каппа, а также положений Н. Л. Караваева и Е. В. Соболевой: «В современной информационной образовательной среде наблюдается увеличение интереса к применению компьютерных игр для повышения качества обучения, что обуславливает актуальность представленного исследования, посвящённого анализу программных средств, обладающих потенциалом для геймификации учебного процесса в контексте требований государства, общества и образования» [5, с. 14].

Базовая триада, известная как PBL (Points, Badges, Leaderboards), включает баллы (points), бейджи (badges) и рейтинговые таблицы (leaderboards). Расширение данной триады позволяет выделить ещё семь повторяющихся элементов: уровни, квесты и миссии, аватары, индикаторы прогресса, достижения, сюжетную линию и немедленную обратную связь.

#### Схема 1. Десять элементов геймификации

Эмпирическая проверка эффективности геймификации до 2020 года давала неоднозначные результаты, что было отмечено ещё Ю. Хамари, Й. Койвисто и Х. Сарса: «The review indicates that gamification provides positive effects; however, the effects are greatly dependent on the context in which the gamification is being implemented, as well as on the users using it» [13, p. 3025] («Проведённый обзор показывает, что геймификация оказывает положительное воздействие, однако величина этого воздействия в значительной степени зависит от контекста её применения, а также от особенностей пользователей»).

Обобщающие выводы были представлены в метаанализе М. Сайлера и Л. Хомнер, охватившем 38 экспериментальных исследований. Для трёх типов образовательных результатов были получены следующие показатели эффекта: «Results from random effects models showed significant small effects of gamification on cognitive ( $g = .49$ , 95% CI [0.30, 0.69],  $k = 19$ ,  $N = 1686$ ), motivational ( $g = .36$ , 95% CI [0.18, 0.54],  $k = 16$ ,  $N = 2246$ ), and behavioral learning outcomes ( $g = .25$ , 95% CI [0.04, 0.46],  $k = 9$ ,  $N = 951$ )» [12, p. 77].

Таким образом, эффект геймификации является статистически значимым, хотя по величине остаётся умеренным и существенно зависит от условий её применения.

Использование геймификации в языковом образовании реализуется посредством цифровых платформ Duolingo, Kahoot, Quizlet, LinguaLeo и Memrise. Во всех перечисленных сервисах сохраняется основная учебная задача (запоминание слов, тренировка грамматических конструкций, развитие навыков аудирования), а игровые элементы (баллы, лиги, серии достижений,

бейджи, виртуальная валюта) формируют дополнительную мотивационную оболочку.

Этим данные сервисы отличаются от полноценных обучающих игр, таких как Minecraft Education Edition, где игровой мир выступает основной средой деятельности. Принцип, лежащий в основе подобных ресурсов, соответствует формулировке О. В. Орловой и В. Н. Титовой: «От других игровых практик (ролевых, деловых игр и т. д.) геймификация отличается неимитационным характером активности; сохраняя неизменным содержание образовательной деятельности, геймификация кардинально трансформирует способ организации этой деятельности и сопровождает весь образовательный цикл» [3, с. 60].

Историко-философское обоснование игровой природы человеческой деятельности, на которое опираются современные теоретики геймификации, восходит к Й. Хёйзинге: «Все же мне кажется, homo ludens, человек играющий, указывает на столь же важную функцию, что и делание, и поэтому наряду с homo faber вполне заслуживает права на существование. Есть одна старая мысль, свидетельствующая, что если продумать до конца всё, что мы знаем о человеческом поведении, оно покажется нам всего лишь игрою» [2, с. 9].

Положение М. В. Кларина об инновационных моделях обучения дополняет данное понимание методологическим обоснованием. Учёный отмечает, что «в мировом дидактическом поиске разрабатывается ряд новых, ориентированных на самостоятельное освоение учащимися нового опыта моделей: модели обучения как организации систематической исследовательской деятельности, модели обучения как организации учебно-игровой и моделирующей деятельности, модели обучения как организации коммуникативно-диалоговой деятельности, активного обмена мнениями и творческой дискуссии» [8, с. 19].

Обсуждение. Сопоставление 6 определений показывает, что англоязычные авторы (С. Детердинг, К. Капп, К. Вербах, Г. Зихерманн) акцентируют формальный признак, состоящий в использовании игровых элементов вне игрового контекста, тогда как русскоязычные исследователи (О. В. Орлова, В. Н. Титова, Н. Л. Караваев, Е. В. Соболева) добавляют к нему педагогический критерий неимитационности учебной деятельности. Это смысловое уточнение существенно для практики обучения, поскольку оно позволяет отделить геймификацию от ролевой и деловой игры, на чём настаивают О. В. Орлова и В. Н. Титова [3, с. 61]. Десять выделенных критериев разграничения показывают, что геймификация, игровое обучение, серьёзные игры и эдьютейнмент действительно являются разными методическими сущностями, а не вариантами одного и того же подхода. В обучении русскому языку, особенно в начальных классах, это разграничение приобретает практическое значение, поскольку определяет выбор инструментов, например, применение Quizlet и Kahoot как геймифицированных тренажёров отличается от использования сюжетной обучающей игры типа интерактивного буквенного приключения по формату Minecraft Education Edition.

Эмпирические данные М. Сайлера и Л. Хомнер показывают, что геймификация даёт статистически значимый, но небольшой по величине эффект, причём наибольшее влияние она оказывает на когнитивные результаты обучения ( $g = 0,49$ ), несколько меньшее — на мотивационные ( $g = 0,36$ ) и наименьшее — на поведенческие ( $g = 0,25$ ) [12, р. 77]. Эти данные согласуются с выводом Ю. Хамари, Й. Койвисто и Х. Сарсы о контекстной зависимости эффекта. Для методики обучения русскому языку в начальных классах из этого следует, что геймификация не может рассматриваться как универсальное средство повышения успеваемости, а её применение требует методически продуманного встраивания в систему уроков с учётом возрастных особенностей учащихся и содержания изучаемого материала. Этим объясняется и положение Н. Н. Азизходжаевой и Н. Сайидахмедова о необходимости системного применения интерактивных и игровых методов в рамках узбекской педагогической традиции.

Заключение. Терминологический анализ позволил установить, что геймификация, игровое обучение, серьёзные игры и эдьютейнмент являются самостоятельными методическими понятиями с различающимися признаками, причём ведущий признак геймификации, отличающий её от трёх остальных подходов, состоит в неимитационном характере учебной деятельности при сохранении её содержания.

#### **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining «Gamification» // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek 11). – New York: ACM, 2011. – P. 9–15.

2. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры / пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова. – СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
3. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2015. – Вып. 9 (162). – С. 60–64.
4. Варенина Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – Т. 6. – № 6–2 (28). – С. 314–317.
5. Караваев Н.Л., Соболева Е.В. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – № 8. – С. 14–25.
6. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2013. – № 3 (21). – С. 139–142.
7. Хуторской А.В. Современная дидактика: учебник для вузов. 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Юрайт, 2021. – 406 с.
8. Кларин М.В. Инновационные модели обучения. Исследование мирового опыта: монография. – М.: Луч, 2018. – 640 с.
9. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студентов высших учебных заведений. 3-е изд., стер. – М.: Академия, 2010. – 368 с.
10. Azizxo‘jayeva N.N. Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat: o‘quv qo‘llanma. – Toshkent: Cho‘lpon, 2005. – 199 b.
11. Sayidahmedov N. Yangi pedagogik texnologiyalar (nazariya va amaliyot). – Toshkent: Moliya nashriyoti, 2003. – 172 b.
12. Sailer M., Homner L. The Gamification of Learning: A Meta-Analysis // Educational Psychology Review. – 2020. – Vol. 32. – No. 1. – P. 77–112.