УДК 371.382:371

Рибка Наталія Миколаївна
доцент кафедри філософії та методології науки
Одеський національний політехнічний університет, м. Одеса, Україна
ORCID ID 0000-0002-9659-6077
nmrybka@gmail.com

ГРАЇЗАЦІЯ ТА ДОСВІД ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У НАВЧАННІ ФІЛОСОФІЇ У ТЕХНІЧНИХ ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Анотація. Граїзація суспільства ретельно досліджується науковцями багатьох напрямків, та виявляється, що ця тенденція неоднозначна, вона створює численні ризики і деструктивні моменти. Але, не зважаючи на існуючі негативні моменти, гра й ігрова діяльність притаманні й природні людині, тому можна говорити про те, що амбівалентність відношення до граїзації породжена не самою сутністю феномена гри, а тими історичними та соціальними умовами, суспільними практиками, що зараз склались, та певним чином впливають та деформують її. Отже, метою статті стало дослідження явища граїзації на конкретному прикладі використання комп'ютерних ігор у процесі викладання філософії у технічних закладах вищої освіти, визначення деструктивних та негативних явищ у ситуації застосування ігрових форм, знайти та запропонувати шляхи їх подолання. Вивчаючи проблему автор опирається на соціально-філософський аналіз, діяльнісний підхід, також застосовує фундаментальні філософські принципи (об'єктивності й історизму, загального зв'язку й розвитку, аналізу й синтезу, єдності логічного й історичного), методи термінологічного аналізу, метод конкретизації, емпіричні – спостереження за навчальним процесом. Було підкреслено, що ігрові практики, як такі, що активізують та виховують емоційний інтелект, особливо потрібні та цінні для студентів, що навчаються у технічних закладах вищої освіти. У пошуках методів подолання негативних наслідків граїзації при використання ігрових форм діяльності в освіті та навчанні ми підкреслили, що первинним повинний стати філософський аналіз (системний, глибокий, міждисциплінарний, з урахуванням якомога більшої кількості факторів ризику та впливу) доречності вносити практику граїзації у навчальний процес. Отже, ми пропонуємо вживати всебічний аналіз доречності та доцільності використання ігрових технологій у вивченні тієї чи іншої теми з курсу «філософія». Також, ми вважаємо перспективними дослідження і розробки зі створення методик оцінювання доречності, ефективності, можливо, навіть й економічної доцільності, використання ігрових технологій у навчальному процесі, для кожного окремо предмета й окремих тем.

Ключові слова: гра; філософія гри; ігрові форми діяльності; граїзація; гейміфікація; ІТ; арт-технології.

1. ВСТУП

Постановка проблеми. Граїзація суспільства, як світова тенденція, як феномен людської діяльності, уже не одне десятиріччя викликає активний науковий інтерес. Здавна гра стала предметом філософських досліджень, а зараз вивчається представниками багатьох наукових напрямків – соціальної філософії, філософії культури та філософської антропології, культурології, педагогіки, соціальної психології, а також логіки, математики, кібернетики, інформатики, соціальної інформатики тощо.

Численні дослідження виявляють неоднозначність тенденції граїзації, фахівці з'ясовують та підкреслюють наявні ризики та деструктивні аспекти граїзації суспільства [3-6, 10, 13, 16, 20].

© Н. М. Рибка, 2018.

Але, не зважаючи на існуючі негативні моменти, гра й ігрова діяльність притаманні та природні людині. Попри це, доведено, що граїзація раціоналізує психічний стан людей, створює захисні механізми у складних життєвих ситуаціях, навчає позитивно сприймати випадковість й ризики сьогодення, здатна направляти агресивну енергію та деструктивність на розгортання діяльності, яка в принципі не визнається небезпечною для суспільства та самих акторів, завдяки реалізації ігрових форм діяльності вдається швидко включати у повсякденне життя технологічні, маркетингові та управлінські інновації [10]. Досвід використання ігрової форми діяльності у дидактиці, у педагогічних практиках викладання різних навчальних предметів для різних аудиторів (за віком, статтю, рівнем підготовки та інше) показує її ефективність та великий потенціал.

Отже, амбівалентність відношення до граїзації породжена не самою сутністю феномена гри, а тими історичними та соціальними умовами, суспільними практиками, що зараз склались, та певним чином впливають та деформують її.

Визначення і знаходження шляхів подолання деструктивних і негативних явищ в ігрових формах (комп'ютерних ігор) у процесі викладання філософії у технічних закладах вищої освіти стане предметом нашого дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. По-перше, конкретизуємо поняттєвий апарат нашого дослідження.

З 80-х рр. минулого століття, завдяки процесам тотальної комерціалізації, ігрові форми діяльності (процеси граїзації, ігрофікації, геймізації, гейміфікації) стали популярними, явище стало вивчатись. Отже, під граїзацією (ігрофікацією, геймізацією, гейміфікацією, англ. gamification) стали розуміти використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до вирішення проблем [11, 24-25].

Серед досліджень граїзації переважають дослідження наукові (економічні, педагогічні, психологічні), у яких присутні поверхневі уявлення про феномен гри. Внаслідок цього, складається полярність поглядів на вищезазначені явища – у філософських, у цілому, негативне, а у наукових – оптимістичне та позитивне.

Також одразу ж звертає на себе увагу той факт, що у дослідженнях явищ граїзації суспільства, відсутня термінологічна конкретність – автори застосовують різні значення термінів, різні рівні розуміння (діяльнісний, соціальний, економічний, комунікативний, технологічний, дидактичний та інші) наприклад, О. Ткаченко [19], як однорідні, як такі, що можна порівняти, процеси гейміфікації у маркетингових практиках та в освіті.

Внаслідок такої невизначеності, відбувається механістичне калькування маркетингових методів на такі галузі суспільного життя, як, наприклад, освіта. Ми вже визначали особливі ризики (екзистенційні, соціальні, масовий нігілізм, аномія, інфляції та руйнуються системи цінностей, традицій, що становлять культурне ядро цивілізації, призводить до моральної деградації і розкладання особистості) від комерціалізації освіти [15], у яких процес комерціалізації, уречевлення, перенесення споживацтва не завжди відповідають логіці ринку, а тому процеси комерціалізації протікають найбільш болісно: піддаються інфляції та руйнуються системи цінностей, традицій, що становлять культурне ядро цивілізації, призводить до моральної деградації і розкладання особистості.

Л. Засеєва [7] вважає, що ігрові форми діяльності у педагогіці зводяться до використання псевдонаукових конструкцій (наприклад, «дидактична гра», «ігрова технологія», «ігрова методика» і т. п.), які тільки дезорієнтують методистів, вчителів та викладачів, внаслідок незрозумілість таких термінів. Далі авторка підкреслює, що

змістовне застосування гри в освіті вимагає врахування та використання таких філософських моментів гри, що принципово неможливо технологізувати.

По-друге, у філософській думці, існує глибока традиція розуміння феномену гри, зауважимо також, що результати філософські рефлексії на тему суспільної граїзації доволі однорідні:

– Кравченко С. [10] визначає, що граїзація амбівалентна за своїм впливом на суспільство: вона породжує як благо, так і дегуманізує людські відносини; породжує стирання межі між фактичною та віртуальною реальністю, що призводить до деформацій суспільних форм свідомості (комунікативної, релігійної, правової, політичної тощо); створює гібридний тип раціональності, завдяки якому виникає такий соціальний тип, що орієнтований на етику успіху і щасливого шансу, успіху будь-якої ціною, для якого свобода – вседозволеність й можливість блефувати та маніпулювати іншими, який прагне перекласти свої ризики на оточуючих;

– різноманіття ігрових технологій використовується з метою маніпуляції людиною, що здійснюється засобами масової комунікації у політичній сфері, у сфері масового мистецтва, засобами, здатними зробити людину залежною від гри, що не усвідомлює межі ігрового простору [3].

– це процес заперечення реального життя, статусів, відсутності поділу між виконавцями та гравцями, як тимчасова форма життя, яку не розігрують, а в якій проживають учасники віртуального карнавалу, життя сучасною людиною сприймається як гра, у якій діють властивості віртуального середовища, карнавал, у свою чергу, є більш широким поняттям і вказує на те, що до ігрової основи сприйняття буття додається специфіка віртуальних комунікацій і бажання перетворити все на свято, у якому можна замінити свою ідентичність великою кількістю образів та масок [4];

– граїзація сучасної культури створює умови для ескапізму, будь-яка соціальна діяльність поступово втрачає риси серйозності [13];

– «граізувати» та «інфантилізувати» підліткове мислення вигідно: таким соціумом легше управляти політикам, його простіше переконати споживати продукти та послуги корпорацій; створюється відчуття наявності зовнішньої мозаїчної свободи, йдучи у граїзовані практики людина потрапляє під тотальний контроль бізнесу та держави [5], у цілому, складається ситуація пролонгованого інфантилізму;

– оскільки гра, як екзистенційна стратегія, досить складне явище, то є суттєві труднощі у розумінні феномену гри. Людина, що грає, вільна не повідомляти іншим про те, що вона грає, й глядачі (люди, які мимоволі включені у чиюсь гру) у цьому випадку приймають ігрове й умовне за справжнє, отже, вводяться в оману. Люди, опосередковано включені у чиюсь гру, стають маріонетками. Але, з іншого боку, сам гравець розуміє, що він творить життя як ілюзію, у якій не має місця самій особистості, при чому будь-який справжній та щирий прояв власного життя елімінується [17].

По-третє, не можливо не відзначити того факту, що останніми роками психологічний, педагогічний та дидактичний потенціал ігор, особливо комп’ютерних ігор активно вивчається, саме тому що комп'ютерні ігри, або ж ігри із застосуванням ІТ, є найбільш розповсюдженою формою сучасної ігрової діяльності. Фахівці, що досліджують вплив віртуальних комп’ютерних ігор на самоідентифікацію особистості, визнають цей вплив як безперечний факт, та стверджують, що комп’ютерній грі належить значна роль у розвитку особистості, суспільства й цивілізації, наразі ця роль буде збільшуватись [18].

У дослідженнях Баженової І. [2] з’ясовуються, що сучасні молоді люди тяжіють до замкнутості, у молоді переважають індивідуалістичні позиції та відсутність готовності до взаємодії й об'єднання. Дослідниця з’ясувала, що, по-перше, усе це

перешкоджає самоорганізації студентства у вишах, а, по-друге, застосування ігрових практик стимулює процеси самоорганізації, надає імпульс груповий солідарності.

З-поміж основних факторів, що впливають на самоідентифікацію людини в грі, можна виділити імерсію, віртуалізацію «Я», ескапізм і опцію збереження/завантаження. Варто наголосити на тому, що ескапізм у цьому просторі віртуальних комп'ютерних ігор є компенсацією надмірної раціональності сучасного світу [18].

Дослідниця А. Царева [21] визначила, що гра передбачає формування в учасників специфічного досвіду, що відрізняється від досвіду неігрової діяльності. Авторка виділяє ключові характеристики простору комп'ютерної гри в контексті цілеспрямовано конструюється досвіду: автономність, управління увагою гравця за допомогою організації стимулів ігрового простору та взаємозв'язок й взаємозумовленість ігрового середовища та рухово-афективної реакції гравці.

Отже, успіх та необхідність розважальних технологій сигналізує також про таку рису сучасної аудиторії, як пролонгований інфантилізм, а тому вплив віртуальних комп'ютерних ігор на самоідентифікацію особистості є безперечним. Розвиток особистості, суспільства й цивілізації залежить від багатьох факторів, проте безперечним залишається одне – грі та комп'ютерній грі, як найбільш розповсюдженому варіанту реалізації граїзації, належить значна роль, та ця роль буде збільшуватись, що й має стати предметом подальших досліджень

Мета статті. Дослідити явище граїзації на конкретному прикладі використання комп'ютерних ігор у процесі викладання філософії у технічних закладах вищої освіти: визначити деструктивні та негативні явища у ситуації застосування ігрових форм (комп'ютерних ігор), знайти та запропонувати шляхи їх подолання.

2. МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Для написання статті автор використовував соціально-філософський аналіз, діяльнісний підхід. Поряд з цими методами широко застосовувалися також такі фундаментальні філософські принципи як об'єктивності й історизму, загального зв'язку й розвитку, аналізу й синтезу, єдності логічного й історичного, методи термінологічного аналізу, метод конкретизації, емпіричні – спостереження за навчальним процесом,

3. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Хоча проблемам викладання філософії студентам непрофільних закладах вищої освіти, особливо технічних, присвячено багато досліджень, питанням мотивування студентів, пошуки ефективних методів викладання та багато інших все ж залишаються невирішеними.

Підкреслимо, що у процесі викладання курсу філософії для студентів непрофільних закладах вищої освіти, а особливо технічних, викладач стикається з досить скептичним відношенням до свого предмету, не тільки з боку студентів, але й з боку працівників деканатів, та метод-відділків, які, у свою чергу, у минулому такі ж скептичні студенти цих же навчальних закладів. Тому, викладачеві доводиться долати нагромадження проблем зовсім не дидактичного чи педагогічного характеру, але й проблем характеру глобального, політичного, соціального, економічного.

Саме тому робляться зусилля щодо популяризації та поширенню філософського світогляду, як критичного, незалежного та творчого способу мислення, завдяки якому можливе подолання вузького економізму й споживацтва сучасності. Філософія помітно розширила форми своєї активності в суспільстві. Філософи стали шукати та створювати нові публічні майданчики для відкритих дискусій, влаштовувати піар-акції, виступати у

великих аудиторіях й відповідати на питання з боку не завжди доброзичливої публіки, використовувати специфічні засоби трансляції знань: тими функціями, методами, інститутами, що використовують ігрові форми викладання філософії.

Але, на відміну, від колег, філософи граїзуючи свій предмет, стримано та виважено підходять до використання ігрових форм викладання. Оскільки, як ми вже визначили спочатку, граїзація несе у собі більше ризиків аніж позитиву.

Попри це, до особливих умов у викладанні філософії у технічних закладах вищої освіти ще можна віднести підвищений інтерес до технічних засобів навчання, до ІТ, до комп'ютерів, й одночасну емоційну нерозвиненість, низьку комунікативну компетентність студентів такого профілю навчання, що пов'язано із специфікою фахівця професій типу «людина – машина».

Але у науці вже давно відомо, що емоційний інтелект, і пов'язані з ним компетенції: комунікативні, здатність до емпатії тощо, є необхідним чинником активізації розумової вправності, важливішою складовою у досягненні успішної самореалізації. Найбільш ефективними методами формування емоційного інтелекту є гра, особливо ігри з елементами арт-технологій, досвід самоаналізу.

У дослідженнях фахівців [23] була підтверджена ефективність застосування арт-технології у розвитку емоційного інтелекту студентів технічних вищих навчальних закладів, доведено, що в результаті реалізації арт-технології відбувається розвиток мотиваційно-ціннісного, когнітивного, емоційного й організуючого компонентів комунікативної компетентності студентів технічних закладів вищої освіти.

Саме тому, ми зосередимось на таких аспектах: перший, під час вивчення курсу «Філософія» студентами технічних закладів вищої освіти доцільно використовувати комп'ютерні ігри як рекламний трюк, як засіб активізації уваги та засіб оптимізувати, пришвидшити запам'ятовування великих масивів інформації, термінологічного апарату; та, по-друге, більше уваги приділяти тим іграм, що мають компоненти які сприяють розвитку емоційного інтелекту.

Сильним аргументом для вивчення філософії для «технарів» були аргументи про гносеологічну, методологічну евристичні функції філософського знання, про раціональність та логічність філософії. Отже, при використанні ігрових технологій слід акцентувати увагу на здатності ігор тренувати когнітивну сферу, або ж про здатність гри робити можливою передачу й спільне переживання абстрактного досвіду та реконструкцію особистого досвіду й переживання, то це дозволяє побачити у комп'ютерних іграх позитивне, корисне та інструмент керування потоком інформації в сучасному світі [1]. Проте, ми змушені звернутися до проблеми співвідношення гри та серйозності, моральності і імморалізм гри, які піднімалися багатьма дослідниками, насамперед Й. Хейзінгой [20].

Отже, перше питання про доречність використання ігрових форм діяльності у процесі викладання філософії, це питання про межі застосування ігрових форм діяльності у процесі навчання. Справа у тому, що специфіка філософії (а також багатьох інших навчальних дисциплін, або ж окремих питань тієї чи іншої навчальної дисципліни) полягає у тому, що потребує великої інтелектуальної напруги, відстороненості, самозаглиблення, самоконтролю, серйозності не завжди сприяє розвагам. Окремі питання, на наш погляд, взагалі не можна граїзувати: чи доречно, наприклад, грати у доброту, щирість чи мудрість? А чи не навчить це (за законами гри, як екзистенційної практики) молоду людину у житті вміти здаватися «добрим», «мудрим», а не бути таким насправді?!

Взагалі, використання ігрових форм викладання потребує тонкого збалансування між багатьма факторами – психологічною та емоційною зрілістю аудиторії та

досвідченості викладача, відповідність навчальних питань ігровим формам діяльності, технічна оснащеність та компетенції й аудиторії і викладача.

Багаторічний досвід використання ігрових форм викладання філософії дозволяє зробити декілька важливих зауважень та ввести обмеження, щодо доречності та ефективності використання граїзації на тому, чи іншому, етапі засвоєння матеріалу курсу безсумнівна користь від застосування ігрових форм викладання була відзначена на початковому рівні – рівні засвоєння понятєвого та термінологічного апарату предмету. Самі прості комп'ютерні ігри, а також ІТ, успішно використовуються також і в перевірці (механічній) засвоєних знань, так би мовити, кількісного знання. Нами були використані такі форми як он-лайн вікторини, кросворди, філворди, ребуси, представлені як презентації у форматі Power Point, а також ігри за сюжетом комп'ютерної гри «4 фотки – 1 слово».

Швидку перевірку засвоєння знань можна провести за допомогою он-лайн вікторин та тестів, наприклад, на ресурсах «Online Test Pad» (https://onlinetestpad.com/ru) (рис. 1), на сайт онлайн-вікторини «Пандарина» (рис. 2), які вже мають базу тестів та завдань з філософії (https://onlinetestpad.com/ru/tests/philosophy, https://pandarina.com/viktorina/philosophy), та дає змогу доповнювати своїми завданнями.

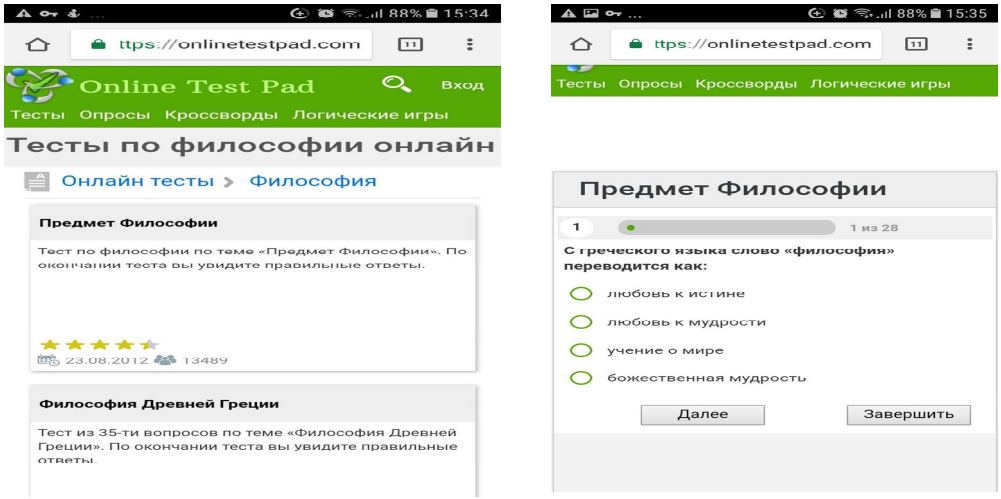

Рис.1. Ресурси «Online Test Pad»

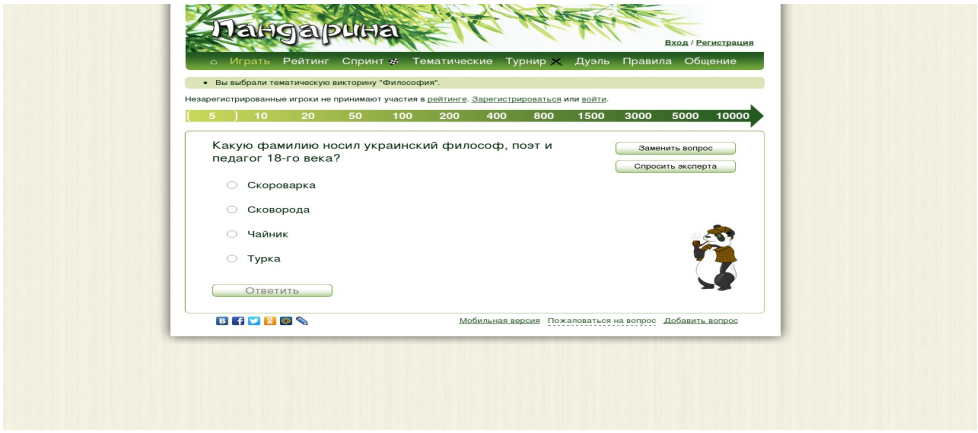

Рис.2. Сайт онлайн-вікторини «Пандарина»

Дистанційний курс «Філософії», що представлений на сайті ОНПУ (рис. 3) (http://el.opu.ua/course/view.php?id=484&notifyeditingon=1), пропонує студентам для перевірки знань такі ігрові форми перевірки як: Гра – Анаграма – вгадай слово, Гра – Гонка за лідером, Гра – Книга питань, Гра – Крипттекс, Гра – Кросворд, Гра – Прихована картина, Гра – Своя гра – мільйонер, Гра – Судоку.

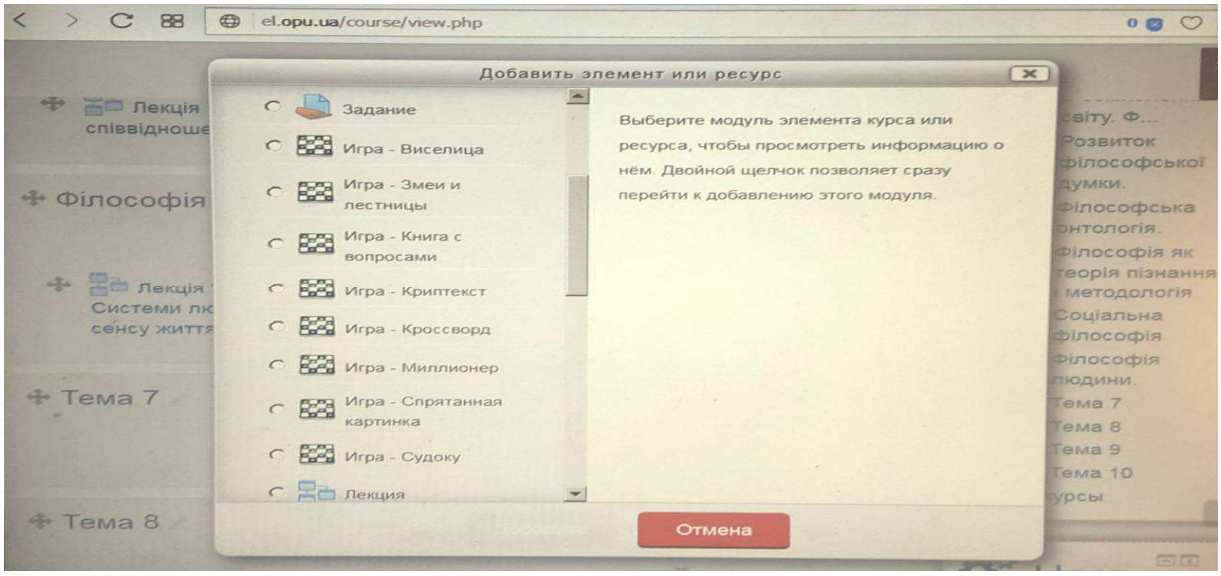

Рис.3. Ігри, що запропоновані у межах дистанційного курсу Філософія на сайті ОНПУ

Наразі, найбільшого результату (за таким критеріями, як: пізнавальна активність; відсоток тих, хто брав участь; рівень засвоєння матеріалу) вдавалось домогтися, якщо студентів долучали не тільки до гри, але й до її вдосконалення та складання завдань, або ж й до розробки нових ігор.

Але, на цьому етапі є суттєві недоліки: комп'ютерні ігри часто викликають серйозні адикції, відволікають час та сили від більш важливих «реальних» занять, спроможні десоціалізувати молоду людину. Горезвісна інтерактивність створює ілюзію легкості здійснення дій одним «кліком» і без будь-якої моральної рефлексії. Виникає патологічний ефект, який П. Вірільо називає «фундаментальною втратою орієнтацій» [26]. Вона викликана дезорієнтацією в змішанні реального та віртуального світів.

Також, одним з найбільш болючих і негативних аспектів ігрового досвіду на екрані комп'ютера є домінування елемента насильницьких дій [6].

До того ж, ігровий процес, хоча й сприяє засвоєнню нових знань, не формує цілісності уявлень, світогляду, а скоріше породжує ризик створення мозаїчного, фрагментарного знання предмету. Та й із чисто технічної сторони, викладачеві не завжди вдається створити умови для «чистого експерименту» – проблеми плагіату, списування та таке інше виникають досить часто.

Потім, якщо ми використовуємо вищеперераховані різновиди ігор у навчальній діяльності, як засіб вимірювання знань, то слід пам'ятати, що кількісні методи досліджень мають певні недоліки: жорсткість (руйнівну для молодої людини, яка тільки почала вивчати курс, не гнучкість); обмежену інформативність; дають вельми приблизні й неточні результати.

Другим рівнем використання комп'ютерних ігор – це рівень, на якому ми ставимо задачу у процесі навчання подолати «антропологічну катастрофу», що, за словами М. Мамардашвілі, «є в дійсності найстрашніша катастрофа, бо стосується вона людини,

від якого залежить все інше» та суть якої у нездатність сучасної людини до власного мислення та все, що випливає з цієї нездатності слідства [12].

Саме тому, вкрай важливим та необхідним аспектом при застосуванні ігор, це реалізація комунікаційного компонента гри. У практиці застосування ігрових форм викладання важливо широко використовувати комунікаційну функцію гри, оскільки однією з визначальних характеристик соціальної комунікації індивіда є комунікативна компетентність.

Підкреслюємо, що соціальна комунікація виступає одним з визначальних властивостей особистості XXI століття. Як феномен суспільного розвитку, соціальна комунікація має визначальне значення для культури окремої особистості й суспільства у цілому. Зростання системи глобальної комунікації трансформує систему зв'язків людини з іншими суб'єктами та соціальною системою в цілому, задає нові лінії і можливості особистісного розвитку. Здійснюючи комунікацію в інтернет-просторі, суб'єкт опиняється під впливом віртуального середовища, яке не пред'являє вимог до комунікативної компетентності в умовах дистантного спілкування, тому спілкування втрачає свій глибинний, значущий для психічної діяльності людини характер, стає формалізованим, стереотипним і поверховим. Особливо актуальна проблема комунікативної компетентності для студентів технічних вузів, як майбутніх членів професійних товариств та керівників, в умовах гострої конкуренції на ринку праці. Отже, різні ігрові форми викладання та засвоєння знань, повинні використовуватись для того, щоб розвити у студентів комунікаційні компетенції [9].

Цілком зрозуміло, що ситуацію «антропологічної катастрофи» ми намагаємось подолати шляхом прищеплення звички самостійно мислити, вступати в ефективні відносини, налагоджувати соціальні зв'язки, але специфічно: ми вибудовуємо ігровий процес так, аби показати його обмеженість.

Для того, щоб підкреслити первинність, природність безпосереднього спілкування ми активно впроваджуємо практику (поки що на прикладі однієї теми – «Філософська футурологія») колективного створення комп'ютерної гри для студентів.

Художні твори сучасних футурологів-літераторів стали чудовим майданчиком для вивчення теорій філософської футурології, соціальної інформатики, програмування, аналітичної роботи та прогнозування. Ігрові форми навчання в загальному, і комп'ютерні навчальні ігри, зокрема, саме природно відповідають цілям і задачам навчання не тільки майбутніх програмістів, фахівців з інформаційних технологій, а й широкого спектра гуманітарних дисциплін (культурологів, мистецтвознавців, філософів, журналістів, істориків, літературознавців та багатьох інших). Комп'ютерні навчальні ігри, засновані на сюжетах творів фантастів, дозволять з'єднати безліч навчальних завдань і сформувати потрібні компетенції у майбутніх фахівців. Наразі ми досягаємо найголовнішої мети – навчаємо майбутніх фахівців підпорядковувати технології високим людським цілям – пізнання світу, вирішення моральних питань, налагодженню спілкування.

Отже, спираючись на фрагменти з творів письменників-футурологів, можна вирішувати завдання вивчення теорії аргументативного процесу з точки зору його ефективності; визначити ефективну аргументацію у міжособистісної дискусії; навчити досягати комунікативну мету ініціатора дискусії; навчити оцінювати ефективності аргументації у міжособистісних дискусіях; навчити отримувати точні дані про ефективність того чи іншого аргументу; аналізувати дискусійні прийоми й мовні форми, що використовуються в оформленні того чи іншого аргументу. З позиції дидактики це прекрасний засіб вивчення багатьох філософських дисциплін – логіки, методології наукової діяльності та багатьох інших, завдяки якому можна підвищити культуру наукового мислення, спілкування, наукових досліджень.

Для реалізації цієї задачі та подолання недоліків, що виникають у разі недоречного або надлишкового застосування комп'ютерних ігор, ми використовуємо лише частково ігрові форми викладання та ІТ, як допоміжні, оскільки у сучасному світі, світі комунікацій, спілкування та соціальних зв'язків, у студентів необхідно формувати адекватне уявлення про ІТ – як такі, що слугують людині, як такі, що вторинні щодо всього людського.

Ігри, що найбільш відповідають вказаним завданням, ігри на кшталт гри «Крокодил», квести, ігри у шаради, «Філософський театр», завдання, що полягають у створенні відеосюжетів (наприклад, відеоекскурсія «Філософська Одеса»), складання віршів та загадок, малювання шаржів, картин та багато інших арт-технології, під якими ми розуміємо організовану сукупність прийомів, що використовують різні види мистецтва [23]. У процесі реалізації арт-технологій створюється атмосфера невимушеності, гумору, дружності, соціально-психологічної безпеки, надання взаємної підтримки, вдається налагодити отримання вербального і невербального зворотного зв'язку. Ці ігри поєднує театральність: необхідність подавати знання в емоційно-образній, художній формі, та заглиблення у матеріал.

Утім, для студентів технічних закладів вищої освіти саме подібні арт-технології мають більший психологічний та педагогічний потенціал.

Але арт-технології мають і суттєві недоліки: з одного боку, викладач повинен бути майстром справи, адже театральність, художність вимагає не абиякого й досвіду, й знань, й умінь, до того ж часто умови навчального процесу не дозволяють впроваджувати подібні форми викладання (не вистачає ресурсів, часу та таке інше); з іншого боку, не всі студенти мають досвід та психологічну готовність брати участь у подібних іграх, багато хто побоюються, соромляться, вважають легковажними подібні заняття, та не беруть участь у грі. Внаслідок обмеженості часу, викладач не має змоги прийти таким студентам та допомогти адаптуватись.

4. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Отже, ми довели, що процеси граїзації викликані процесами економічної глобалізації, та виникають як реалізація програми комерціалізації, та мають характер глобальних, тотальних, несуть у собі загрози й особливі ризики (екзистенційні, соціальні, масовий нігілізм, аномія, інфляції та руйнуються системи цінностей, традицій, що становлять культурне ядро цивілізації, призводить до моральної деградації та розкладання особистості), а тому мають бути повністю контрольовані, використання їх повинно бути дозованим. Чинні деструктивні та негативні явища у ситуації застосування ігрових форм (комп'ютерних ігор), вимагають знаходження та шляхів їх подолання:

Наразі, ми також визначили, що гра є значна екзистенційна практика, вона має глибоке сакральне значення, має пряме відношення до творчості, як творча здатність людини до самостійного конструювання реальності. Отже, ігрових практик неможливо позбутись, лише необхідно навчитись їх спрямовувати на користь людству й людині. Отже, граїзація не самоціль, а лише метод та засіб удосконалення процесу навчання, причому, беручи до уваги ті численні ризики, що породжують ігрові форми навчання, та витоки граїзації, як суспільної тенденції, вимагають від викладачів вкрай обережного її використання.

Ми підкреслюємо, що ігрові практики, як такі, що активізують та виховують емоційний інтелект і відчуття емпатії особливо потрібні та цінні для студенів, що навчаються у технічних закладах вищої освіти.

У пошуках адекватних методів використання ігрових форм діяльності в освіті та навчанні ми підкреслили, що первинним має стати філософський аналіз (системний, глибокий, міждисциплінарний, з урахуванням якомога більшої кількості факторів ризику та впливу) доречності вносити практику граїзації у навчальний процес. Отже, ми пропонуємо вживати всебічний аналіз доречності й доцільності використання ігрових технологій у вивченні тієї чи іншої теми або аспекту з курсу «Філософія». Також, ми вважаємо перспективними дослідження і розробки зі створення методів оцінювання доречності, ефективності, можливо, навіть й економічної доцільності, використання ігрових технологій у навчальному процесі, для кожного окремо предмета й окремих тем. Отже, подальші дослідження граїзації необхідні, за результатами цих досліджень можливо буде знайти тонкий баланс, що дозволить найбільш ефективно використовувати граїзацію в освітніх технологіях.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

[1] О. Ароневич, “Как компьютерные игры передают идеи?” *Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр,* СПб., с. 42-53, 2016.

[2] И. Баженова, “Играизация как стимулирующий механизм самоорганизации студенчества”. *Педагогическое образование и наука*, № 3, с. 88-93, 2012.

[3] К. Баннов, “Философско-культурологические основания концепции игровой культуры”, *Вестник ЧелГУ,* №14, с.10-15, 2007.

[4] В. Брязкун, “Граїзація та карнавалізація як критерії сформованості об’єктивованої форми віртуальної свідомості”, *Наука. Релігія. Суспільство,* № 3, с. 101-106, 2012.

[5] М. Восканян, "Философия игры и реальностям" [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://www.dynacon.ru/content/articles/363/. www.dynacon.ru/content/articles/363, 2009.

[6] Д. Галкин, “Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования”, *Гуманитарная информатика.* №3, с. 54-72, 2007.

[7] Л. Засеева, “Игра в контексте философии образования”, *Гуманитарные и социально-экономические науки*, № 2, с. 16-21, 2014.

[8] В. Зотов, “Играизация как форма институализации социальных коммуникаций в виртуальной реальности”, *Материалы XIII м/н конф. студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов»: Т. 1. Глобалистика. История. Социология*, М., Изд-во МГУ, 451 с., 2006.

[9] С. Карауылбаев, та Т. Макусева “Коммуникативные функции компьютерной учебно-деловой игры”, *Вестник Казанского технологического университета.* №18, с. 293-295, 2014.

[10] С. Кравченко, “Играизация общества: блага и проблемы*”, Сборник научно-популярных статей – победителей конкурса РФФИ 2007 года. Выпуск 11*, М.: Октопус, Природа, С. 270-276, 2008.

[11] Е. Крутых, та А. Крутых “Дефиниции игры в гуманитарных науках” *Международный научно-исследовательский журнал,* № 8 (50) .Часть 4, с. 73-76, 2016. doi: 10.18454/IRJ.2016.50.030.

[12] М. Мамардашвили, *Как я понимаю философию.* М., с. 107-121, 1992.

[13] О. Новикова, “Играизация культуры постмодерна и современные практики эскапизма”, *Вестник ЧелГУ*, №8 (390), с. 45-51. 2016.

[14] Ю. Римашевський, “Віртуалізація молоді як соціально-психологічний феномен сучасности”, *Ї: культурологічний часопис: Культ молодості*, № 46, с. 68-73, 2007.

[15] Н. Рибка, “Освітня діяльність у глобальному інформаційному суспільстві”, *Матеріали Всеукраїнської інтернет-конференції молодих учених та студентів «Актуальні питання соціально-філософської думки»,* Одеса, с. 13-14, 2014.

[16] С. Смирнов, “Философия игры (пролегомены к построению онтологии игры)”, *Кентавр. Методологический и игротехнический альманах,* № 2, с. 21-28, 1995.

[17] Е. Спешилова, “Человек играющий: экзистенциальный проект”, *Вестник ТГПУ,* №5 (158), с. 177-181, 2015.

[18] Н. Стратонова, “Антропологія відеогри: соціокультурний аспект формування ідентичності”, *Актуальні проблеми філософії та соціології,* Вип. 10, с. 150-153, 2016.

[19] О. Ткаченко, “Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір”, *Актуальні питання гуманітарних наук.* Вип. 11. с. 303-309, 2015.

[20] Й. Хейзинга, *Homo ludens*. *В тени завтрашнего дня*. М.: АСТ, 539 с, 2004.

[21] А. Царева, “Особенности конструирования опыта участников компьютерных игр в социологической перспективе”, *Дискуссия.* №8 (71), с. 97-102, 2016.

[22] К. Шевцов, “Компьютерные игры как предмет философского анализа”, *Вестник СПбГУ. Сер. 17. Философия. Конфликтология. Культурология. Религиоведение.* Вып. 1. с. 98-103, 2016.
[23] И. Шкиль, “Анализ применения арт-технологий как средства развития коммуникативной компетентности IT-специалистов”, *Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук,* №12 (35), М.: Литера, с. 231-234, 2011.
[24] J. Hamari, Transforming homo economicus into homo ludens: A field experiment on gamification in a utilitarian peer-to-peer trading service. *Electronic Commerce Research and Applications,* 12. doi: 10.1016/j.elerap.2013.01.004 . 236-245. 2013. [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://pdfs.semanticscholar.org/1d8f/e4710ae4ff5310ee3088823dc04ebbb361ca.pdf
[25] K. Huotari, & J. Hamari, (2012). Defining Gamification - *A Service Marketing Perspective. Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference 2012, Tampere, Finland, October 3-5*. [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://www.hubscher.org/roland/courses/hf765/readings/p17-huotari.pdf.
[26] P. Virilio, Speed and Information: Cyberspace Alarm! *Reading Digital Culture* Ed. by David Trend (Blackwell, 2001).

Матеріал надійшов до редакції 16.02.2018 р.

ИГРАИЗАЦИЯ И ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ПРЕПОДАВАНИИ ФИЛОСОФИИ В ТЕХНИЧЕСКИХ УЧРЕЖДЕНИЯХ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Рыбка Наталия Николаевна
доцент кафедры философии и методологии науки,
Одесский национальный политехнический университет, г. Одесса, Украина
ORCID ID 0000-0002-9659-6077
nmrybka@gmail.com

Аннотация. Играизация общества тщательно исследуется учеными многих направлений, и оказывается, что эта тенденция неоднозначна, она создает многочисленные риски и деструктивные моменты. Но, несмотря на существующие негативные моменты, игра и игровая деятельность присущи человеку, поэтому можно говорить о том, что амбивалентность отношения к играизации порождена не самой сущностью феномена игры, а теми историческими и социальными условиями, общественными практиками, которые сейчас сложились, и определенным образом влияют и деформируют ее. Целью статьи стало исследование явления играизации на конкретном примере использования компьютерных игр в процессе преподавания философии в технических учреждениях высшего образования, определение деструктивных и негативных явлений в ситуации применения игровых форм, найти и предложить пути их преодоления. Изучая проблему, автор опирается на социально-философский анализ, деятельностный подход, также применяет фундаментальные философские принципы (объективности и историзма, общего связи и развития, анализа и синтеза, единства логического и исторического), методы терминологического анализа, метод конкретизации, эмпирические – наблюдение за учебным процессом. Было подчеркнуто, что игровые практики, активизирующие и воспитывающие эмоциональный интеллект, особенно нужны и ценны для студентов, обучающихся в технических учреждениях высшего образования. В поисках методов преодоления негативных последствий играизации при использования игровых форм деятельности в образовании и обучении, мы подчеркнули, что первичным должен стать философский анализ (системный, глубокий, междисциплинарный, с учетом как можно большего количества факторов риска и влияния) уместности вносить практики играизации в учебный процесс. Итак, мы предлагаем использовать всесторонний анализ уместности и целесообразности использования игровых технологий в изучении той или иной темы по курсу «Философия». Также, мы считаем перспективными исследования и разработки по созданию методик оценки уместности, эффективности, возможно, даже и экономической целесообразности, использование игровых технологий в учебном процессе, для каждого отдельно предмета, а также и для отдельных тем.

Ключевые слова: игра; философия игры; игровые формы деятельности; играизация; геймификация; ИТ; арт-технологии.

GAMIFICATION AND EXPERIENCE OF USING COMPUTER GAMES IN TEACHING PHILOSOPHY IN TECHNICAL INSTITUTIONS OF HIGHER EDUCATION

Nataliia M. Rybka
PhD in Philosophy, Associate Professor in the Department of Philosophy and Methodology of Science
Odessa National Polytechnic University, Odessa, Ukraine
ORCID ID 0000-0002-9659-6077
nmrybka@gmail.com

Abstract. Processes of gamification of society have been researching by many scientists. The phenomenon of gamification is ambiguous and complex, and the fact that more and more spheres of human activity get signs of the game is of great concern. Though game and play activity is typical to humans, it has always created numerous risks and destructive situations.
So, we argue that the ambiguity of the perception of the phenomenon of gamification is caused by the difficulties of understanding it, modern historical conditions and social practices that strongly influence and distort ideas about gamification.
The aim of the article is to study the role of gamification on a specific example of using computer games for teaching philosophy in technical institutions of higher education. Game practices activate and educate emotional intelligence. It is especially necessary for students of technical institutions of higher education. The purpose of the analysis is to define both the positive and negative consequences of using games and to suggest a way to overcome possible destructive results. In the course of the research of this problem, the author concentrated on objective, historical and social analysis. Practical approach to methods of terminological analysis, ways of defining and choosing games, are particularly stressed.
Looking for methods to overcame negative consequences of gamification, when using games in teaching, we stress the importance of philosophical approach. Because namely systemic, interdisciplinary analysis takes into account many factors of risk and influence of gamification.
We suggest that in-deep analysis of compatibility and value of game technologies in teaching philosophy may be useful for overcoming possible negative consequences of gamification in education and training. We also consider that first priority should be given to comprehensive research and definition of methods for assessing the relevance, effectiveness, and even economic feasibility of using game technology for teaching and learning academic subject, as well as for specific topics.

Keywords: game; gamification; game philosophy; IT; art-technologies.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

[1] O. Aronevich, How computer games convey ideas? *Mediafilosofija HII. Igra ili real'nost'? Opyt issledovanija komp'juternyh igr*, SPb.:, S.42-53, 2016. (in Russian)
[2] I. Bazhenova, Playing as a stimulating mechanism for student self-organization. *Pedagogicheskoe obrazovanie i nauka*, № 3, S. 88-93, 2012. (in Russian)
[3] K. Bannov, Philosophical and cultural foundations of the concept of game culture, *Vestnik ChelGU*, №14, S.10-15, 2007. (in Russian)
[4] V. Briazkun, Playing and carnivalization as criteria for the formation of an objective form of virtual consciousness, *Nauka. Relihiia. Suspilstvo*, № 3, S. 101-106, 2012. (in Ukrainian)
[5] M. Voskanjan, Philosophy of the game and reality. [Online]. Available: http://www.dynacon.ru/content/articles/363/. www.dynacon.ru/content/articles/363, 2009. (in Russian)
[6] D. Galkin, Computer games as a phenomenon of modern culture: the experience of interdisciplinary research, *Gumanitarnaja informatika*. №3, S.54-72, 2007. (in Russian)
[7] L. Zaseeva, The game in the context of the philosophy of education, *Gumanitarnyye i sotsialno-ekonomicheskiye nauki*, №2, S. 16-21, 2014. (in Russian)

[8] V. Zotov, Playing as a form of institutionalization of social communications in virtual reality, *Materialy XIII m/n konf. studentov, aspirantov i molodyh uchenyh «Lomonosov»: T. 1. Globalistika. Istorija. Sociologija,* M.: Izd-vo MGU, 451 s., 2006. (in Russian)
[9] S. Karauylbaev, & T. Makuseva, Communicative functions of computer educational and business games, *Vestnik Kazanskogo tehnologicheskogo universiteta*. №18, S. 293-295, 2014. (in Russian)
[10] S. Kravchenko, Gameization of society: benefits and problems, *Sbornik nauchno-populjarnyh statej – pobeditelej konkursa RFFI 2007 goda. Vypusk 11*, M.: Oktopus, Priroda, S. 270-276, 2008. (in Russian)
[11] E. Krutyh, & A. Krutyh, Definitions of the game in the humanities" *Mezhdunarodnyj nauchno-issledovatel'skij zhurnal*, № 8 (50) Chast' 4, S. 73-76, 2016. doi: 10.18454/IRJ.2016.50.030. (in Russian)
[12] M. Mamardashvili, *As I understand philosophy*. M., c. 107-121, 1992. (in Russian)
[13] O. Novikova, "Playing the culture of postmodernism and modern escapist practices", *Vestnik ChelGU*, №8 (390), S.45-51. 2016. (in Russian)
[14] Yu. Rymashevskyi, Virtualization of youth as a socio-psychological phenomenon of the present, *Yi: kulturolohichnyi chasopys: Kult molodosti*, № 46, S. 68-73, 2007. (in Ukrainian)
[15] N. Rybka, Educational activities in the global information society, *Materialy Vseukrainskoi internet-konferentsii molodykh uchenykh ta studentiv «Aktualni pytannia sotsialno-filosofskoi dumky»*, Odesa, S. 13-14, 2014. (in Ukrainian)
[16] S. Smirnov, Games philosophy (Prolegomena to the construction of the ontology of the game), *Kentavr. Metodologicheskij i igrotehnicheskij al'manah*, № 2, S. 21-28, 1995. (in Russian)
[17] E. Speshilova, Man playing: an existential project, *Vestnik TGPU*, №5 (158), S.177-181, 2015. (in Russian)
[18] N. Stratonova, Anthropology of video games: the socio-cultural aspect of identity formation", *Aktualni problemy filosofii ta sotsiolohii*, Vyp. 10, S. 150-153, 2016. (in Russian)
[19] O. Tkachenko, Gamification of education: formal and informal space, *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk.* Vyp. 11. S 303-309, 2015. (in Ukrainian)
[20] J. Hejzinga, *Homo ludens*. M.: AST, 539 S, 2004. (in Russian)
[21] A. Careva, Features of designing the experience of participants in computer games in the sociological perspective, *Diskussija.* №8 (71), S. 97-102, 2016. (in Russian)
[22] K. Shevcov, Computer games as a matter of philosophical analysis, *Vestnik SPbGU. Ser. 17. Filosofija. Konfliktologija. Kul'turologija. Religiovedenie.* Vyp. 1. S. 98-103, 2016. (in Russian)
[23] I. Shkil', Analysis of the application of art technologies as a means of developing the communicative competence of IT specialists, *Aktual'nye problemy gumanitarnyh i estestvennyh nauk*, №12 (35), M.: Litera, S. 231-234, 2011. (in Russian)
[24] J. Hamari, Transforming homo economicus into homo ludens: A field experiment on gamification in a utilitarian peer-to-peer trading service. *Electronic Commerce Research and Applications*, 12. doi: 10.1016/j.elerap.2013.01.004. 236-245. 2013. (in English)
[25] K. Huotari, & J. Hamari, (2012). Defining Gamification - *A Service Marketing Perspective. Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference 2012, Tampere, Finland, October 3-5*. http://www.hubscher.org/roland/courses/hf765/readings/p17-huotari.pdf. (in English)
[26] P. Virilio, Speed and Information: Cyberspace Alarm! *Reading Digital Culture Ed. by David Trend (Blackwell, 2001).* (in English)

(cc) BY-NC-SA

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.