

Научная статья

УДК 159.9+371

DOI: 10.15293/1812-9463.2202.06

## **Игрофикация как психологический инструмент развития маркеров чувства взрослости у подростков**

**Галюк Наталья Андреевна**

*Новосибирский государственный педагогический университет,  
г. Новосибирск, Россия*

**Одияк Евгения Вячеславовна**

*Новосибирский государственный педагогический университет,  
г. Новосибирск, Россия*

*Аннотация.* Подростковый возраст является сложным периодом в жизни человека, в котором особым образом проявляется чувство взрослости, влияющее на отношение с другими людьми и выражающее новую жизненную позицию подростка. Авторы в качестве маркеров чувства взрослости выделяют: уровень притязаний; самооотношение; ответственность; локус контроля; коммуникативность; креативность, критичность мышления и мобильность. Наиболее продуктивной «технологией» развития чувства взрослости у подростков является игра. Авторы рассматривают включение игрофикации, как психологического инструмента, в процесс взаимодействия с подростками, что позволяет последним более эффективно раскрывать себя и развивать чувство взрослости. Игры в соответствующей программе, опирающейся на принципы системного подхода, антропологического реализма, учета возрастных особенностей, сгруппированы в несколько блоков, каждый из которых направлен на развитие определенного маркера чувства взрослости. Игрофикация как современное «прочтение» игры, расширяет области ее применения в дальнейшем, а полученные данные могут стать практическим основанием работы над новыми авторскими психологическими играми для развития различных навыков человека.

*Ключевые слова:* подросток, чувство взрослости, маркеры взрослости, психологический инструмент, игра, технология игры, игрофикация, игропрактика.

*Для цитирования:* Галюк Н. А., Одияк Е. В. Игрофикация как психологический инструмент развития маркеров чувства взрослости у подростков // Вестник педагогических инноваций. 2022. № 2 (66). С. 47–56. <https://doi.org/10.15293/1812-9463.2202.06>



## **Gamification as a psychological tool for the development of the feeling of adult-hood markers in adolescents**

**Natalia Andreevna Galyuk**

*Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia*

**Evgeniya Vyacheslavovna Odiyak**

*Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia*

*Abstract.* Adolescence is a difficult period in a person's life, in which a sense of adulthood manifests itself in a special way, affecting the relationship with other people and expressing a new life position of a teenager. The authors identify the level of claims; self-attitude; responsibility; locus of control; communication; creativity, critical thinking and mobility as markers of the feeling of adulthood. The most productive "technology" for developing a sense of adulthood in adolescents is the game. The authors consider the inclusion of gamification as a psychological tool in the process of interacting with teenagers, which allows the latter to reveal themselves more effectively and develop a sense of adulthood. The games in the corresponding program, based on the principles of a systemic approach, anthropological realism, the consideration of age-related features, are grouped into several blocks, each of which is aimed at developing a certain marker of a sense of adulthood. Gamification as a modern "reading" of the game expands the scope of its application in the future, and the data obtained can become a practical basis for working on new author's psychological games for the development of various human skills.

*Keywords:* teenager, feeling of adulthood, markers of adulthood, psychological tool, game, game technology, gamification, игропрактика.

*For citation:* Galyuk N. A., Odiyak E. V. Gamification as a psychological tool for the development of markers of the feeling of adulthood in adolescents // Journal of Pedagogical Innovations. 2022;(2(66)):47–56. (in Russ.). <https://doi.org/10.15293/1812-9463.2202.06>

Цель данной статьи – показать значимость игрофикации как психологического инструмента в практике развития маркеров чувства взрослости у подростка.

Подростковый возраст является одним из сложных периодов в жизни человека, поскольку именно в нем происходит переход от детства к позиции взрослого человека. В момент этого перехода неизбежно наступает кризис подросткового возраста, преодоление которого становится значительным фактором дальнейшего психического развития личности. В различных культурах, у разных народов возрастные границы подросткового возраста имеют небольшие различия, особенно, когда речь идет

о мальчиках и девочках. Это зависит от социально-экономического развития, культурных традиций, внутрисемейных установок [8, с. 9; 11, с. 180].

Общим для разных культур является наличие подросткового кризиса, как пика перехода из одного периода жизни в другой [4, с. 252]. Общество не требует от ребенка, чтобы он повзрослел моментально. В привычных условиях ему необходимо время, в течение которого он сможет приспособиться к переменам. Основным психологическим критерием перехода из периода детства в период подросткового возраста является представления о себе уже не как о ребенке, а как о взрослом человеке. В связи



с этим, у подростка может возникнуть потребность в изменении образа жизни, интересов, окружения и так далее.

Психологические проблемы подросткового возраста можно связать с активным половым созреванием, происходит реорганизация образа «физического Я» и формируется новая телесная идентичность. Психолог и культуролог И. С. Кон считал, что половое созревание является стержнем, вокруг которого структурируется самосознание подростка. Именно поэтому большую значимость психологи придают половой идентификации, как одному из компонентов структуры самосознания [9, с. 182–188].

Личность подростка претерпевает значительные изменения по сравнению с личностью младшего школьного возраста. Так, многие исследователи отмечают, что для подростков усиливается значение образов прошлого и будущего в их самосознании. Это связано с реорганизацией представлений подростка о себе и то, что в этом возрасте становится актуальным вопрос относительно будущих планов. Свое «Я» подросток также начинает понимать как то, что может изменяться и переходить из одного временного периода в другой, оставаясь при этом тем же «Я». Подростки склонны сравнивать себя со сверстниками и оценивать проявления внутренних качеств своего характера и внешней его составляющей.

Для подростка крайне важен коллектив и то, какое место в нем он занимает. Поэтому, ему необходимо общение со сверстниками. Современные подростки являются мобильными в плане общения, по сравнению с предыдущими поколениями, поскольку на данный момент количество ресурсов, предоставляющих такие возможности постоянно возрастает. Общение подростков – это и способ найти «родственную душу», и определиться с дружескими связями. При этом

цели современной подростковой дружбы остаются те же, что и раньше: эмоциональная поддержка, взаимопонимание, помощь в решении жизненных задач. Соответственно, среди ценностных ориентаций, дружба продолжает занимать одну из первых позиций у подростков. Поддержание отношений со сверстниками положительно сказывается на психологической и социальной адаптации подростка, на его достижениях и стремлениях [7, с. 76; 8, с. 20–21].

Особым новообразованием подросткового возраста является чувство взрослости, которое влияет на отношение с людьми и выражает новую жизненную позицию подростка [8, с. 21–22]. Психологи считают, что подросткам важно проявлять себя в тех делах, которые ранее были им не доступны, что дает возможность для формирования у них чувства взрослости, которое появляется вместе с правом на самостоятельность и с поощрением ее проявления. Поведение подростка также во многом зависит от того, в какой мере чувство взрослости у него сформировано. Подросток очень восприимчив к усвоению способов поведения, которые существуют в рамках его социального окружения. Чувство взрослости одно из центральных образований подросткового возраста и поэтому его формирование является очень значимым для развития личности подростка в дальнейшем. Оно проявляется через становление нового социального самосознания подростка, которое выступает в аффективной форме переживания своих социальных качеств. Важная часть чувства взрослости – желание делать что-то значимое.

В качестве «маркеров» (от франц. «marquer» – отмечать) чувства взрослости выделяются следующие: уровень притязаний, как стремление к достижению целей высокой степени сложности; самоотношение, как положительное



восприятие себя; ответственность как способность принимать решения; локус контроля как отношение к происходящим событиям, в том числе, конфликтным ситуациям; коммуникативность как способность эффективно общаться и взаимодействовать с окружением; креативность, критичность мышления и мобильность как способность адаптироваться к изменяющимся условиям.

Наиболее продуктивной «технологией», позволяющей развивать чувство взрослости подростков может стать игра, игровая деятельность, остающаяся в фокусе интересов подростков. Технология позволяет осуществлять запланированную деятельность, рационально выделяя в ней этапы, на которых возможным становится применение специально подобранных методов и инструментария выполнения поставленных задач для достижения цели самой деятельности. Значение же самой игры в жизни человека очень трудно переоценить [4, с. 38; 12]. Через игровую ситуацию, например, педагог-психолог может изучать коммуникативные навыки, навыки креативного мышления, локуса контроля т. д.

Представляя игру с этой стороны, можно отметить ее важную особенность, а именно – структурность, обнаруживающую взаимосвязь всех ее компонентов. Любая игра обладает своей структурой, которая содержит правила, сюжет, ограничения, «механику», роли или репертуар ролей. Все эти части взаимосвязаны, составляют структуру игры, позволяют достигать цель или совокупность конкретных задач.

В современных реалиях технология игры определяется еще как «геймификация» («gamification»). Впервые такое понятие введено в 2002 г. американским программистом Ником Пеллингом для обозначения, как процесса, так и результата применения игровых подходов в неигровом пространстве, что позволяло

ему более эффективно вовлекать участников в поиск решения прикладных задач [13, с. 207]. Самая известная трактовка этого термина представлена зарубежными учеными: Кевином Вербахом и Дэном Хантером, авторами книги «Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса» [3]. В их понимании геймификация – это «использование игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте» [3, с. 36]. В настоящее время игропрактика в форме геймификации активно разрабатывается западными учеными (А. Марчевски, С. Штиглиц, К. Латтемманн, С. Робра-Биссанц и мн. др.) [14; 15.]. Она релевантна процессам информатизации современного общества, происходящим в нем в настоящее время социокультурным изменениям [6, с. 4].

В русском языке есть русифицированный аналог этому понятию – «игрофикация» [13, с. 207], распространение правил игры на различные сферы социальной жизни, в том числе, в сфере образования [5; 10]. Определяется необходимость в появлении новой педагогической профессии – игромастера [5], игропедагога [10].

Игрофикация, в рамках педагогической психологии способна влиять на изучение, например, школьником учебного материала в образовательной среде [1; 2]. Поэтому она используется педагогами на уроках [2; 10]. Целью здесь становится повышение продуктивности усвоения изучаемого материала. Игрофикация применяется и для улучшения мотивации к обучению, благодаря включению игровых технологий в школьную жизнь. Здесь цель – системно использовать основные пожелания относительно игр у обучающихся, в соответствии с их возрастом для того, чтобы больше вовлекать школьников в сам процесс, а также достичь более высоких показателей.

В процессе игры подростки погружа-



ются в ту деятельность, которая им понятна и вызывает у них интерес. Здесь можно заметить, что в образовании интерес к обучению не предполагается. Это проблема связана со множеством факторов, начиная от количества материала, заканчивая опытом педагогов. Включение же технологии игрофикации в интерактивный процесс обучения позволяет учащемуся раскрыть себя и развить навыки эффективнее, чем на традиционном уроке. Игофикация является «психологическим инструментом» для решения задач по формированию чувства взрослости у подростка, маркеров этого чувства.

С точки зрения психологии с помощью игры можно воздействовать на психологические характеристики личности, а также на формируемые у нее навыки и умения. Сделать акцент можно также на психологической составляющей игры, отдельно выделив психологические игры, как прием-упражнение по развитию конкретных навыков. Посредством психологической игры можно развить навыки подростка до состояния автоматизма, позволяющего ему безошибочно осуществлять необходимое действие без сознательного контроля за его выполнением. Например, когда развивают навык поведения, направленного на поиск позитивного решения в конфликтной ситуации. Процесс принятия решения в условиях конфликта всегда вызывает стресс, а с помощью неоднократного проигрывания таких ситуаций в неформальной атмосфере, «задается» упражнение, которое позволяет находить выход из сложившейся обстановки гораздо быстрее с каждым

новым «проигрыванием». Таким образом, игра – систематическое и последовательное повторение подростком какого-либо действия или вида деятельности с целью его усвоения или совершенствования.

Опираясь на теоретические исследования в игропрактике и психологии подросткового возраста, можно выделить и сгруппировать ряд психологических игр, которые позволяют решать задачи по развитию чувства взрослости у подростка. Системно подобранные игры можно представить в виде соответствующей программы, включающей несколько блоков, в основе которой принципы: системного подхода, антропологического реализма, учета возрастных особенностей. Программа адаптирована к регулярной работе с подростками.

В первом блоке программы целью явилось способствование развитию адекватного уровня притязаний и самоотношения; ответственности, коммуникативности и позитивного разрешения конфликтных ситуаций.

В этот блок вошли авторские игры «Твое решение» (рис. 1) и «Замки и замкиИ» (рис. 2).

Исходя из поставленной цели для данного блока программы, разработана определенная «механика» самой технологии использования игр – игрофикации. Участники игр в их процессе сталкиваются с определенными конфликтными ситуациями. Решить их можно только с учетом продуктивного взаимодействия всех игроков. Сюжет и особенности игр варьируются в зависимости от задач, которые ставит педагог-психолог.



Рис. 1. Обложка игры «Твое решение»

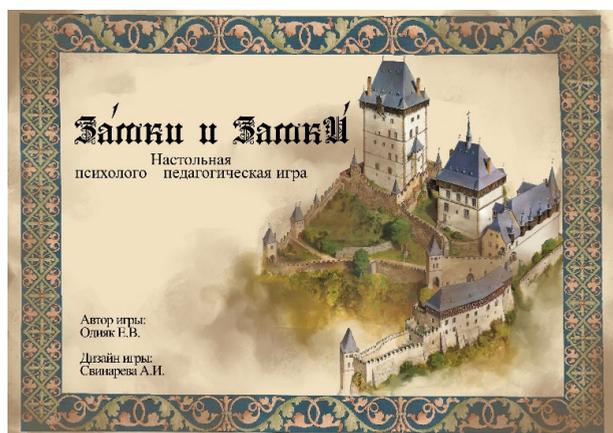


Рис. 2. Обложка игры «Замки и замки»

В другой игре – «Твое решение» – участники представляют собой команду «спасателей» космического корабля, которой поступают сообщения о «необходимой помощи» со стороны. В игре «Замки и замки» игроки уже вживаются в ситуацию средневекового королевства, стараясь максимально благополучно решить возникшие здесь ситуации. Особенностью этой игры является наличие ролей, каждая из которых несет определенный смысл и обладает рядом правил и ограничений, которыми должен руко-

водствоваться участник в процессе игры.

Данный блок игр подходит для возрастной категории подростков от 13 и до 15 лет. Время игры варьируется от 1 до 1,5 час. Количество участников от 3 до 15 человек.

Второй блок игр направлен на развитие коммуникативных навыков, локуса контроля и креативного мышления.

Он включает игры – «Ну вы поняли, да?» (рис. 3), «Истории» (рис. 4) и «Безусловно» (рис. 5)





Рис. 3. Обложка игры «Ну вы поняли, да?»

Суть игры «Ну вы поняли, да?» состоит в развитии навыка лаконичного объяснения, показателя креативности мышления. Участники по очереди ходят по предоставленному педагогом-психологом игровому полю, попадая на ячейки с разным уровнем сложности. В зависимости от доставшегося им уровня сложности, они «берут» слово/поговорку/цитату, которую им необходимо объяснить. На протяжении всей игры у каждого

участника есть только 100 слов, которыми он может пользоваться. Поэтому основная задача игрока – использовать в своем объяснении как можно меньше слов, но так, чтобы другим игрокам стало понятно, что он пытается объяснить.

Игра рассчитана на команду от 2 человек в возрасте от 12 лет и старше. Временные рамки варьируются от 1 до 1,5 часов.

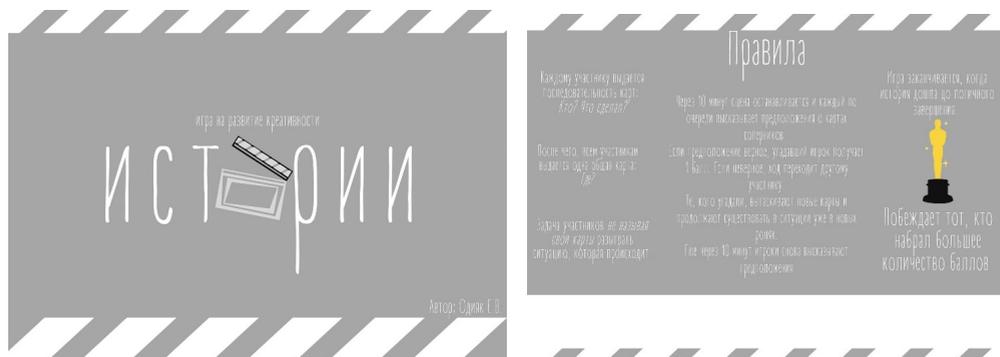


Рис. 4. Обложка и правила игры «Истории»

Игра «Истории», также входящая в этот блок программы, способствует у подростков развитию креативности мышления, мобильности и коммуникативности, как способности эффективного общения и взаимодействия с окружающими. Каждому участнику здесь выдаются карточки, на которых написано: «Кто?» и «Что сделал?». После чего

на команду дается одна карточка с надписью «Где?». Задача игроков угадать скрытые карты друг друга. На протяжении 10 мин. вся команда взаимодействует, используя возможные здесь действия. Данная игра подходит для подростков от 13 лет и старше. Время игры и количество участников – не ограничено.



Рис. 5. Обложка и правила игры «Безусловно»

Игра под названием «Безусловно», рассчитана на развитие креативного мышления у подростков. В процессе этой игры, участникам предлагается ответить на вопросы, имея строго ограниченное количество букв, которые выпадают им случайно. После придумывания своего ответа, участники должны его презентовать и обосновать. Игра

рассчитана на возраст от 14 лет и старше, количество участников и время не ограничено.

Третий блок предлагаемой программы игр посвящен развитию критического мышления, мобильности как способности подстраиваться под изменяющиеся условия. В нем представлена игра – «Долдон» (рис. 6).



Рис. 6. Обложка и легенда игры «Долдон»

Игра «Долдон» представляет собой настольную игру «прятки», цель которой развить прогностическое и критическое мышление участников. Игроки делятся на «охотников» и «нежить». Задача «охотников» – поймать «нежить», а у последних задача – скрыться, убежать. Посредством скрытых и открытых ходов, подсказок и ловушек, охотникам необходимо обнаружить, где находится нежить. Игра рассчитана на возрастную категорию от 12 лет в командах от 5 до 10 человек, с продолжительностью от 1 часа.

В целом можно отметить, что подростковый возраст является сложным периодом в жизни человека. Особым новообразованием подросткового возраста является чувство взрослости, которое влияет на отношение с людьми и выражает новую жизненную позицию подростка.

Маркерами, позволяющими выявлять возникшее чувство взрослости подростка, являются: уровень притязаний; самоотношение; ответственность; локус контроля; коммуникативность; креатив-



ность, критичность мышления и мобильность.

Наиболее продуктивной «технологией» развития чувства взрослости у подростков является игра. Включение игрофикации как психологического инструмента в процесс взаимодействия с подростками позволяет им более эффективно раскрывать себя и развивать чувство взрослости.

Системно подобранные игры подобного направления могут быть пред-

ставлены в виде соответствующей программы, включающей несколько блоков, опирающейся на принципы системного подхода, антропологического реализма, учета возрастных особенностей.

Игрофикация как современное «прочтение» игры, расширяет области ее применения в дальнейшем, а полученные данные смогут стать практическим основанием для работы над новыми авторскими психологическими играми для развития различных навыков человека.

### Список источников

1. Биджиева С. Х., Урусова Ф. А.-А. Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития // Мир науки. Педагогика и психология. – 2020. – Т. 8. – № 4. – С. 14.
2. Богданова Е. В. Геймификация в современном педагогическом образовании: атлас лучших практик. – Новосибирск: Немо Пресс, 2021. – 154 с.
3. Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса / пер. с англ. А. Кардаш. – М.: Манн, Иванов и Фарбер, 2015. – 223 с.
4. Выготский Л. С. Собрание сочинений: в 6 т. / под ред. Д. Б. Эльконина. – М.: Педагогика, 1984. – Т. 4. Детская психология. – 432 с.
5. Герлах И. В. Игрофикация и педагогические профессии будущего // Norwegian Journal of Development of the International Science. 2020. – № 39-4. – С. 7–10.
6. Гуров Ф. Н. Информатизация современного общества: философско-методологический анализ: дис. ... канд. философ. наук. – М., 2021. – 195 с.
7. Иванов Д. В., Галюк Н. А. Современный школьник: очерки психологии учащихся традиционных и инновационных школ: монография. – Братск: МП «Братская городская типография», 1997. – 228 с.
8. Иванов Д. В., Галюк Н. А., Кривобоков С. А. Введение в эбологию: очерки концепций подросткового возраста (психологическая парадигма): монография. – Иркутск: ИрГСХА, 2006. – 144 с.
9. Кон И. С. Мальчик – отец мужчины: монография. – М.: АСТ, 2017. – 480 с.
10. Новикова Л. В., Цысь А. В. Игрофикация в образовательном дискурсе в аспекте обучения иностранным языкам // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2021. – Том. 14. – № 6. – С. 1928–1943.
11. Рыжов Б. Н. Системная психология: монография. – 2-е изд. – М.: Т8 Издательские технологии, 2017. – 356 с.
12. Суворова Е. В. Значение игры в жизни человека // StudNet. –2020. – Т. 3. – № 10. – С. 173.
13. Чистякова А. В., Хохрякова Ю. М. Геймификация образования: проблема терминологической неопределенности // Пермский педагогический вестник. – 2018. – № 9. – С. 207–211.
14. Marczewski A. Gamification: a simple introduction. – New York, 2013. – 288 p.
15. Stieglitz S., Lattemann C., Robra-Bissantz S. Gamification: using game elements in serious contexts. – New York: Springer, 2017. – 163 p.



### **Информация об авторах**

**Галук Наталья Андреевна** – кандидат психологических наук, доцент, кафедра общей психологии и истории психологии, Новосибирский государственный педагогический университет, Новосибирск, Россия, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1531-4339>, E-mail: [galuck.natalya@yandex.ru](mailto:galuck.natalya@yandex.ru)

**Одияк Евгения Вячеславовна** – педагог-психолог МБОУ «Лицей № 200», психолог, МБУ Центр «Родник», психолог, СОЛКД «Чкаловец», магистрант 1 курса, направление «Педагогическая психология», факультет психологии, Новосибирский государственный педагогический университет, Новосибирск, Россия, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5093-0586>, E-mail: [janefer@mail.ru](mailto:janefer@mail.ru)

### **Information about the Authors**

**Natalia Andreevna Galyuk** – Candidate of psychological sciences, Associate Professor, Department of General Psychology and History of Psychology, Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1531-4339>, E-mail: [galuck.natalya@yandex.ru](mailto:galuck.natalya@yandex.ru)

**Evgeniya Vyacheslavovna Odiyak** – educational psychologist, MBEI "Lyceum No. 200", the psychologist, MBI Center "Rodnik", psychologist, Year-round sanatorium health camp "Chkalovets", 1st-year master's student, direction "Pedagogical Psychology", Faculty of Psychology, Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5093-0586>, E-mail: [janefer@mail.ru](mailto:janefer@mail.ru)

Статья поступила в редакцию 14.02.2022; одобрена после рецензирования 11.05.2022; принята к публикации 13.05.2022.

The article was submitted 14.02.2022; approved after reviewing 11.05.2022; accepted for publication 13.05.2022.

