

СООТНОШЕНИЕ ПОНЯТИЙ «ГЕЙМИФИКАЦИЯ» И «ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Современное образование все больше смещает акцент с количества знаний в сторону их качества. В таких условиях на первый план выходят образовательные методы, способные обеспечить глубокую вовлеченность учащихся и высокую эффективность формирования универсальных компетенций. В ответ на эту тенденцию популярными становятся «игровые технологии» и «геймификация», которые зачастую ошибочно используются как синонимы. Данная терминологическая путаница может приводить к серьезным методическим ошибкам и снижению эффективности образовательного процесса. Целью нашей статьи является проведение анализ, позволяющего четко разграничить сущностные характеристики этих понятий, определив их место и специфику использования в рамках компетентностного подхода.

Терминологическое различие было введено в начале 2010-х годов. Обычно геймификация определяется как «использование элементов игрового дизайна в неигровых контекстах. В образовании это понятие было адаптировано такими авторами, как **К. Капп**, который противопоставил его игровому обучению, предполагающему использование целостных игр в образовательных целях. По его словам, «**геймификация** – это использование игровых механик, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей, мотивации к действию, содействия обучению и решения проблем». К этому понятию относится использование уровней, значков, баллов, рейтинговых таблиц, бейджей, цифровых аватаров, квестов. Основная цель геймификации – сделать рутинную или сложную работу более привлекательной [4].

Игровая технология – это целостный продукт или деятельность, созданные специально с образовательной целью. Это разграничение задает основу для дальнейшего анализа. Игровые технологии имеют глубокие корни в отечественной психологии и педагогике. Их теоретическое обоснование заложено в работах Л. С. Выготского, который показал, что игра создает «зону ближайшего развития», где дети выполняют задачи, еще непосильные для них в реальной жизни [2], и Д. Б. Эльконина, который исследовал игру как ключевую деятельность, в которой формируются социальные компетенции и добровольность поведения. В педагогике это привело к появлению богатого арсенала методов: деловые игры, ролевые игры, имитационные игры. Согласно Выготскому и Эльконину, именно в целостной игре образовательное содержание неразрывно связывается с правилами и сюжетом, что обеспечивает развитие в «зоне ближайшего развития» [5].

В отличие от целостной игры, геймификация, согласно модели К. Вербаха и Д. Хантера, является инструментом внешнего повышения мотивации в рутинных процессах. Ее корни лежат скорее в бихевиоризме и повторяют схему «стимул-реакция» [1]. В педагогическом контексте применение геймификации требует крайней осторожности, чтобы избежать подмены внутреннего интереса к обучению стремлением к внешним качествам. Здесь критически важна связь с теориями мотивации, в частности с теорией самоопределения Р. Райана и Э. Деси. Осмысленная геймификация должна не просто «раздавать бонусы», а поддерживать основные психологические потребности: 1) автономия – потребность чувствовать себя инициатором своих действий, иметь выбор; 2) компетентность – потребность чувствовать себя эффективным во взаимодействии с окружающей средой, ощущать рост в мастерстве и получать обратную связь о своих успехах; 3) связь – потребность быть частью социальной группы [3].

На основе проведенного теоретического анализа основные различия между игровыми технологиями и геймификацией могут быть систематизированы по следующим критериям, отражающим их сущность, структуру и механизмы воздействия на обучающегося (таблица 1)

Таблица 1 – Сравнительная таблица понятий «геймификация» и «игровые технологии»

Критерий	Игровые технологии	Геймификация
1	2	3
Сущность	Целостная игровая деятельность (игра как форма)	Набор элементов, вводимых в деятельность, не связанную с игрой (игра как инструмент)

Окончание таблицы 1

1	2	3
Структура	Законченная система с сюжетом, правилами, ролями	Модульная система, которую можно фрагментарно интегрировать в существующий процесс (урок, курс)
Цель	Проживание опыта, наслаждение процессом, достижение игрового результата	Повышение вовлеченности и эффективности в основных (неигровых) видах деятельности
Мотивация	В основном внутренние факторы (интрига, волнение, конкуренция, самореализация в роли)	В основном внешняя поддержка, с возможностью внутренней поддержки при правильном проектировании (баллы, статусы, признание)
Временные рамки	Как правило, это ограниченная по времени сессия	Часто охватывает весь курс или модуль
Пример	Ролевая игра «пациент и врач» на уроке английского языка	Значки или баллы за правильные ответы/ занесение в таблицу рейтинга с объявлением победителя

Проведенный анализ показывает, что геймификация и игровые технологии не противоречат друг другу, а решают взаимодополняющие задачи. Игровые технологии – это средство осмысленного освоения компетенций посредством моделирования ситуаций (историческая реконструкция, научные дебаты), обновления знаний в условиях, близких к реальной жизни. В свою очередь, геймификация является мета-методом управления вовлеченностью, который структурирует образовательную траекторию, обеспечивает обратную связь и мотивирует студентов к выполнению как увлекательных, так и рутинных учебных заданий. Ключевое различие заключается в качестве мотивации. Игровые технологии апеллируют к внутренним источникам (любопытство, азарт, социальное взаимодействие). Поверхностная геймификация, основанная на поведенческой модели «стимул-реакция», рискует заменить интерес к предмету интересом к вознаграждению, обесценивая саму деятельность. Таким образом, разграничение этих двух понятий необходимо для осознанного выбора инструментов и их комбинирования, исключения методических ошибок, при которых механическое применение игровых атрибутов принимается за внедрение игровой деятельности. Понимание этой разницы – ключ к предотвращению «профанации игры», то есть ситуации, когда формальное заимствование элементов лишает деятельность ее сущностных характеристик: добровольности, творческого начала и иммерсивного потенциала.

В связи с этим наиболее эффективной стратегией интеграции игровых технологий в компетентностный подход представляется модель «ядро-оболочка». В этой модели игровые технологии формируют содержательное «ядро» – деятельность, в рамках которой целевые компетенции непосредственно развиваются и демонстрируются посредством моделирования сложных ситуаций (деловые игры, симуляции). Геймификация, с другой стороны, становится «оболочкой» – мотивационной и организационной структурой, которая поддерживает долгосрочное вовлечение, обеспечивает осмысление прогресса и связывает отдельные игровые события в единую образовательную траекторию.

Только при таком осознанном подходе и глубокая, содержательная игра, и инструментальная геймификация могут реализовать свой формирующий потенциал, не подменяя и не обесценивая друг друга.

Литература

1. Вербх, К. Вовлекай и властвуй : игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербх, Д. Хантер. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – URL: https://www.mann-ivanov-ferber.ru/assets/files/bookparts/igrajte-i-pobezhdajte/Vovlekai_read_stamped.pdf?srsltid=AfmBOorbmLMEaX226B3wnk5VB2YGpHOpCz1aD0Smki9IUk2DcFicECPL (дата обращения: 13.01.2026).
2. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–68. – URL: https://detsad90.perm.prosadiki.ru/media/2019/03/05/1273622113/Vy_gotskij_L.S._IGRA_I_EE_ROL_V_PSIXICHESKOM_RAZVITII_REBENKA.pdf (дата обращения: 13.01.2026).
3. Дементьева, Е. В. Игра как средство повышения мотивации при обучении иностранному языку студентов лингвистических специальностей : выпускная квалификационная работа / Е. В. Дементьева ; Российский гос. социальный ун-т, Ф-т лингвист., Каф. английской филологии. – М. , 2018. – 75 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=492752> (дата обращения: 29.01.2026).
4. Kapp, K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education / K. M. Kapp. – Pfeiffer : Jon Wiley& Sons, 2012. – 336 p. – URL: <https://books.google.by/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&hl=ru#v=onepage&q&f=false> (date of access: 29.01.2026).
5. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – URL: <https://dytpsyholog.com/wp-content/uploads/2015/01/elkonin-psihologiya-igry.pdf> (дата обращения: 20.01.2026).