

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КАК УСЛОВИЕ ФОРМИРОВАНИЯ МОТИВАЦИИ ПЕРСОНАЛА

А. А. Леженина, В. А. Железняк

Дальневосточный государственный университет
путей сообщения, г. Хабаровск

В современном мире очень важно быть высококвалифицированным специалистом, который обладает определенным набором компетенций. Для того чтобы быть конкурентоспособным в бизнес-среде, необходимо постоянно развивать и обучать персонал. В настоящее время тема мотивации персонала является одной из актуальных. Мотивация охватывает все аспекты поведения работника, ведущую роль играет не только материальное поощрение, но нематериальное стимулирование, выражающееся и в личной заинтересованности работника, с учетом его интересов и увлечений.

Для того чтобы мотивировать работника, необходимо создать условия, которые будут побуждать человека к осуществлению действий, и направлять на достижение цели с наиболее максимальным эффектом.

Современное (подростающее) поколение – это те, у кого с раннего детства был дома компьютер, а в нем, соответственно, игры. В играх открыто выражена мотивация, но она в большинстве случаев не материальная, она основана на увлеченности и заинтересованности: выполнив как можно больше заданий, люди стремятся поставить рекорд в условиях конкуренции.

Подобная стратегия из игр набирает популярность не только среди зарубежных компаний, но и в России. Данный процесс принято называть геймификацией.

Геймификация – это использование в обучении игровых элементов и прочих вовлекающих в действия механизмов, мотивирующих и заставляющих участников выполнять действия и принимать решения [1].

В бизнес-среде игра представляет собой определенную форму деятельности, помогающую смоделировать производственную ситуацию в целях разработки эффективных решений и

профессиональных навыков и умений. Геймификация способствует лучшему вовлечению в процесс эффективного обучения персонала, помогает участникам легче воспринимать и усваивать информацию, закреплять полученные навыки.

Сильной стороной геймификации является то, что она задает темп соревнования, который присущ каждому человеку. При игровом процессе каждый из нас вовлекается, чувствует радость и гордость от достигнутого результата, с каждым разом мы готовы прилагать больше усилий для достижения наилучшего результата.

Опираясь на концептуальные разработки зарубежных экспертов в области геймификации, таких как К. Вербах, Д. Хантер, Г. Зикерман, Д. Линдер, Т. Чатфильф, Ю. Чоу, К. Карп, а также на результаты отечественных экспертов внедрения игровых приложений в управленческую практику (К. Дятко, Е. Любко и др.), стало возможным определить круг важнейших задач, решению которых способствует расширение границ использования геймификации в профессиональной деятельности.

Концептуальные разработки предполагают решение следующих задач:

- повысить общий уровень производительности труда;
- выявить лидеров в той или иной области;
- определить вектор развития каждого конкретного сотрудника и команды в целом и стимулировать их развиваться в этом направлении;
- обеспечить всех сотрудников оперативной обратной связью по результатам деятельности;
- повысить видимость результатов работы каждого из сотрудников;
- улучшить качество коммуникаций в команде;
- снизить количество конфликтов;
- объединить сотрудников общей идеей, вовлечь в командную работу;
- привить сотрудникам ценности компании [6].

Тема игры в последнее время является одной из самых острых – как в отечественной, так и в зарубежной детской психологии. Ценность игры признается практически всеми специали-

стами. Доказано, что именно игровая деятельность имеет решающее значение для произвольного поведения, творческого воображения, самосознания, общения дошкольников; в ней складываются межличностные отношения и коммуникативные способности детей и пр. Так, в игре у детей начинает развиваться произвольное внимание и произвольная память. Сознательная цель (сосредоточить внимание, запомнить и припомнить) выделяется для ребенка раньше и легче всего в игре. Сами условия игры требуют от ребенка сосредоточения на предметах, включенных в игровую ситуацию, на содержании разыгрываемых действий и сюжета. Потребность в общении, в эмоциональном поощрении принуждает ребенка к целенаправленному сосредоточению и запоминанию. Элементы игры продолжают проявляться в других видах деятельности не только ребенка, но и школьника, даже взрослого. Играя, школьник и взрослый относятся к своей ведущей деятельности как к своеобразной ролевой игре с определенными правилами: сейчас сделаю домашнее задание, подготовлюсь к отчету – и тогда меня заметят, я поднимусь на уровень выше среди других.

Таким образом, когда ребенок взрослеет, он не перестает играть. Просто его игры становятся другими – интернет, социальные сети, компьютерные игры. Здесь каждый может стать кем угодно, отвлечься от реальности и добиться такого, о чем в реальной жизни можно только мечтать: стать успешным и знаменитым, получить всех девушек/парней на свете или просто уйти в свой мир.

Анализ многочисленных научных исследований показал, что в настоящее время в науке существует довольно большое количество теорий игры как в отечественной, так и в зарубежной литературе. Рассмотрим теории игр зарубежных и отечественных авторов, чтобы понять специфику создания геймификации.

Игра как феномен была предметом исследования многих зарубежных философов. Первым, кто обратил свое внимание и исследовал игры, был Д. Колодца, уникальность его теории была в поиске взаимосвязи между развитием игры у животных и игры у человека. На основе его исследований была разработана теория игры К. Гросса, она довольно хорошо известна и была

широко распространена в первой четверти XX в. К. Гроос называет ее теорией упражнения или самовоспитания [10].

В. Штерн писал, что игра относится к жизни, как маневры к войне, и она необходима как предупреждение [9].

Высоко оценивая теорию К. Грооса, К. Бюлер относит возникновение игры в филогенезе как предупреждения к стадии дрессуры. Вместе с тем К. Бюлер считает, что теория К. Грооса, указывая на объективную сторону игры, не объясняет ее, так как оставляет нераскрытой ее субъективную сторону. В раскрытии этой, с точки зрения К. Бюлера, важнейшей стороны игры он исходит из своей теории первичности гедоналогических реакций [10].

По мнению Ф. Бойтендайка, особенности игры связаны, во-первых, с особенностями динамики поведения в детстве, во-вторых, с особенностями отношений данного вида животных с условиями его жизни, в-третьих, с основными жизненными влечениями. Анализируя особенности динамики поведения, характерные для периода детства, Ф. Бойтендаик сводит ее к четырем основным чертам:

а) ненаправленность движений;

б) двигательная импульсивность, заключающаяся в том, что ребенок, как и молодое животное, постоянно находится в движении, являющемся эффектом спонтанной импульсивности, имевшей внутренние источники. Из этой импульсивности вырастает характерное для детского поведения непостоянство;

в) «патическое» отношение к действительности.

Под «патическим» Ф. Бойтендаик понимает отношение, противоположное гностическому, которое может быть характеризовано как непосредственно аффективная связь с окружающим миром, возникающая в качестве реакции на новизну картины мира, открывающегося перед молодым животным или ребенком. С «патическим» отношением Ф. Бойтендаик связывает рассеянность, внушаемость, тенденцию к имитации и наивность, характеризующие детскость;

г) наконец, динамика поведения в детстве по отношению к среде характеризуется робостью, боязливостью, застенчивостью. Это не страх, ибо, наоборот, дети бесстрашны, а особое амбивалентное отношение, заключающееся в движении к вещи и от нее, в наступлении и отступлении. Такое амбивалентное

отношение длится до тех пор, пока не возникнет единство организма и среды. Все эти черты – ненаправленность, двигательная импульсивность, патическое отношение к действительности и робость – при известных условиях приводят молодое животное и ребенка к игре [10].

Иную трактовку игр даст теория «активного отдыха», развитая немецкими психологами Л. Шаллером, М. Лацарусом, Х. Штейнталем. Согласно этой теории, кроме пассивного отдыха, который мы имеем во сне, мы нуждаемся в активном отдыхе, в иной деятельности, свободной от всего утрующего и тягостного, что связано с работой. Утомление от работы требует не только психофизической разрядки, но и психического, эмоционального отдыха, который может быть реализован только в активности, но эта активность должна развиваться на психическом просторе. Вот отчего человек нуждается в игре даже тогда, когда у него нет неисрасходованного запаса энергии, он должен играть, даже утомляясь, ибо физическое утомление не мешает глубокому психическому отдыху, источнику энергии. Такая трактовка игры, ее целей и функций, впрочем, как и трактовка Спенсера, разумеется, в большей степени свойственна миру взрослых, хотя совершенно ясно, что понятие игры должно охватывать и игру детей, и игру взрослых. Причем функции игры у детей и взрослых могут быть совершенно различны [10].

Отечественные исследования феномена игры разрабатывали такие ученые, как Д. Б. Эльконин, А. Н. Леонтьев, Л. С. Выготский, В. А. Сухомлинский и др.

Советский педагог В. А. Сухомлинский подчеркивал, что игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире [7].

В эмпирической психологии игры при изучении игры, так же как и при анализе других видов деятельности и сознания в целом, долгое время господствовал функционально-аналитический подход. Игра рассматривалась как проявление уже созревшей психической способности. Исследователь К. Д. Ушинский видел в игре проявление воображения или фантазии, приводимые в движение разнообразными эффективными тенденциями [8].

Многими исследователями доказано, что игра социальна по своему происхождению, поэтому столь важны сюжетные игры и ее содержание в целом – этическое (прежде всего), интеллектуальное, художественное, а также особенности двигательной активности, при этом существенно значимы характер и содержание взаимоотношений детей как товарищей, членов игрового сообщества.

Типичным для игр, особенно сюжетно-ролевых, является наличие двух видов отношений между детьми:

1) воображаемых, соответствующих сюжету, той или иной роли, взятой на себя ребенком;

2) реальных отношений детей как партнеров по совместной деятельности [10].

Исследования убедительно показывают, что эти два вида отношений не тождественны. При вполне благополучном, или, как говорят, положительном, сюжете, могут проявляться (и явно и скрыто) весьма неблагоприятные реальные взаимоотношения. Дети как бы выходят (временно) из игры, превращаясь в обычных мальчиков и девочек, и действуют не согласно требованиям игры, а проявляют для них отношения, в которых ярко «выступают» уровень воспитанности, общего развития, а также те или иные личностные особенности.

Понимание специфики сюжетно-ролевых игр состоит в том, что ребенок по-особому самостоятелен в ней: он свободен в выборе темы игры, сюжета, роли; в определенном изменении содержания, направления игры; в выборе напарников по игре, игровых материалов, определении начала и завершения игры.

Сейчас же феномен игры широко используется не только в детской психологии, но и в психологии управления персоналом. Понятия игра, квест стали популярны. Многие взрослые вовлечены в данный процесс. Для взрослых игра несет аналогичную нагрузку, разница в том, что растет уровень сложности решаемых задач – на первый план выходит мотивация личности. Применять подходы, характерные для игр, в неигровых процессах с целью повышения их эффективности психологи и управленцы додумались уже давно, но настоящий пик популярности в управлении персоналом новое направление, получившее название «геймификация», переживает последние лет пять. Почему

эта тематика до сих пор актуальна? Одна из причин – это теория поколений [3; 5].

Одна из опор геймификации – это теория поколений, которая была создана в 1991 г. Нейлом Хоувом и Вильямом Штраусом, американскими учёными. Позже данная теория под руководством Евгения Шамиса была адаптирована для России. Суть данной теории заключается в ценностях людей, которые представляют средний класс. Ведь именно ценности формируют у поколений: поведение, манеру общения, решение конфликтов, мотивирование в различных действиях. Существуют шесть поколений: величайшее, молчаливое, бэби-бум, X, Y, Z. Но нас интересуют последние три [3–5].

Так как новое, подрастающее, поколение со временем заменяет предыдущее, то в связи с «теорией поколений» можно утверждать, что поколение, которое выросло на видеоиграх, а также на различных мобильных гаджетах (поколение Y), будет только увеличиваться на рынке труда, а для того, чтобы лучше «понимать» и «правильно направлять и управлять» поколением Y, необходимо использовать различные методы геймификации. Таким образом, геймификация – это целый спектр приемов работы с персоналом, которые помогут повысить профессиональную компетентность, развить лидерские качества, сплотить коллектив в экстремальных условиях, подобрать персонал, провести его оценку и адаптацию, подготовить новых сотрудников к работе в коллективе. В геймификации «используется множество игровых форм обучения, таких как квест-игры, интеллектуальные игры, ролевые игры, тренинговые программы». Ролевая игра – это дополнительная возможность кадровым службам с помощью средств игровых технологий провести тестирование [3–5].

Получается, что игровой процесс – это основной инструмент развития и становления личности, который заложен в человеке самой природой. В процессе взросления человека окружающие его задачи усложняются, но игра продолжает нести аналогичную нагрузку, при этом возникает важная задача – мотивация самой личности.

Литература

1. Геймификация – залог эффективного обучения персонала [Электронный ресурс]. URL: http://liso.ru/o_kompanii/statii/prochnee/germifkaciya_zalog_effektivnogo_obucheniya_personala/.
2. Борзетко А. А. Игра как средство выявления мотивации в обучении // Проблемы и перспективы развития образования в России. Новосибирск, 2013. № 20. С. 79–83.
3. Кевин В., Хаггер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса : учеб. пособие. М. : Манн, Иванов и Фербер, 2015.
4. Мазелис А. Л. Геймификация в электронном обучении. Территория новых возможностей // Вестн. Владивосток. гос. ун-та экономики и сервиса. 2013. № 3 (21). С. 139–142.
5. Маркеева А. В. Геймификация как инструмент управления персоналом современной организации // Креативная экономика. 2015. Т. 16, № 12. С. 1923–1936.
6. Свиридов О. И., Мельничук Ю. А. Анализ геймификации и её основных функций // Новое поколение. 2016. № 10. С. 354–357.
7. Сухомлинский В. А. Сердце отдаю детям Киев : Радянська школа, 1974. 288 с.
8. Ушинский К. Д. Избранные педагогические сочинения : в 2 т. / под ред. А. И. Пискупова, Г. С. Костюка, Д. О. Лордкипанидзе, М. Ф. Шабаевой. М. : Педагогика, 1974.
9. Штерн В. «Серьезная игра» в юношеском возрасте // Психология подростка : хрестоматия / сост. Ю. И. Фролов. М. : Рос. пед. агентство, 1997. С. 20–32.
10. Эйнкопи Д. Психология игры. М. : Владос, 1999. 360 с.
11. Яцковец А. С. Взгляды отечественных и зарубежных ученых на феномен игры // Изв. Рос. гос. пед. ун-та им. А. И. Герцена. 2008. № 68. С. 190–205.