

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра общего литературоведения и журналистики

**Методы вовлечения игровых форматов в современные
просветительские проекты (на примере «Арзамас»)**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 5 курса 521 группы
направления 42.03.02 «Журналистика»
Института филологии и журналистики
Каштановой Ирины Михайловны

Научный руководитель

профессор, д.ф.н.

К.М. Захаров

Зав. кафедрой

д. филол. н., профессор

В.В. Прозоров

Саратов
2022

Человек на протяжении своей жизни практически всегда вовлечен в игровой процесс. Начиная с рождения, человек играет в развивающие и развлекательные игры, в процессе взросления игры становятся познавательными. Сегодня большую популярность обретают научно-просветительские медиапорталы, которые дают возможность в игровой форме получить новые знания.

Тема выпускной квалификационной дипломной работы – **«Методы вовлечения игровых форматов в современные просветительские проекты (на примере «Арзамас»)»**.

Для изучения стратегий и механизма их воздействия на читателя необходимо изучить концепцию интерактивного медиапространства, методы подачи информации современных интернет-порталов, стратегии их вовлечения и игрофикацию в средствах массовой информации.

Актуальность темы исследования обусловлена тем, что с развитием цифрового общества разрабатываются различные проекты, направленные на создание современной и безопасной цифровой образовательной среды. Соответственно, многие образовательные процессы переходят в интернет, трансформируются и приобретают цифровой формат. Печатные учебные пособия заменяют электронными, создаются электронные школьные дневники и журналы успеваемости в вузах.

Цель исследовательской работы – изучение методов вовлечения игрового формата в медиапространство, влияние игры на аудиторию, обозначение стратегий игрофикации, используемых порталом «Арзамас».

К основным задачам работы относится:

- анализ материалов авторов портала Arzamas: тематика, жанры, методы, алгоритмы работы;
- разбор отдельных проектов: курсы («Искусство», «Мировая история», «История России», «Литература», «Антропология», «Кино», «Театр», «Музыка», «Архитектура», «Философия», «Экономика», «Спецпроекты», «Ликбезы», журнал, микрорубрики;

- изучение методики и стратегии вовлечения аудитории в образовательный процесс через формат игры (на примере рассмотренных материалов, публикаций).

В рамках дипломной работы проведено исследование, включающее анализ игровой парадигмы в материалах портала «Арзамас» и выявлена концепция интерактивного медиапространства.

Теоретическую базу исследования составляют как работы зарубежных ученых – Йохана Хейзинги (1938), Ганса Георга Гадамера (1973), Эрнста Юнгера (1934), так и российских – М.А. Крашенинникова, Ю.А. Зацепилина (2019), а также основателя кибернетики Н. Винера (1983). Теоретическая основа исследования включает в себя работу с ранее опубликованными исследованиями, базовыми направлениями в игрофикации и геймификации, понятиями и определениями игры.

Эмпирической базой исследования стали интерактивные лонгриды, тесты, новостные игры, размещенные на портале «Арзамас».

Дипломная работа состоит из введения, двух глав, первая глава содержит четыре параграфа, вторая глава состоит из пяти параграфов, заключения и списка использованной литературы. Первая глава – Игровая парадигма – включает в себя следующие параграфы: Понятие игры и ее происхождение; Особенности восприятия информации; Влияние игрового формата на сферу образования; Трансформация подачи информационного продукта. Вторая глава – Деятельность портала «Арзамас» и методы его работы с аудиторией – включает в себя следующие параграфы: «Арзамас»: характер работы и основные направления деятельности; Игровой формат в деятельности проекта; Практическая польза игры в современном мире; Игра, как неотъемлемая часть жизни современного человека; Как меняется игра с развитием технологий.

В первой главе дипломной работы внимание фокусируется на игровой парадигме в целом: дается определение понятию «игра», рассматривается история происхождения и развития, области применения

игр. Рассматриваются методики вовлечения игрового формата в мультимедийный проекты, влияние игрофикации на аудиторию.

Отдельная часть исследования отведена поиску, изучению и восприятию информации для выявления актуальной проблемы обучения методами, которые активно используются в медиа сегодня.

Говоря о происхождении игры, стоит отметить, что это – одно из самых распространенных и значимых явлений в жизни человека. Игры оказывают влияние на развитие человека. К.Б. Сигов дает следующее определение игры: «Игра – форма свободного самовыявления человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и разворачивается либо в виде состязания, либо в виде представления каких-либо ситуаций, смыслов, состояний». Еще с древних времен, до появления грамоты и письменности, человек начинал свое обучение через игру. Отличительной чертой игры является не возраст, а личностные предпочтения. Через игру человек получает возможность по-другому видеть мир вне зависимости от возраста.

Игры сопровождают человека на всех этапах его жизни и развития общества. С развитием информационного общества область применения игр значительно увеличилась. Сегодня игра приобретает такие черты, как свобода, возможность выйти из обычной жизни, получить новые знания, обрести опыт и получить удовольствие от игрового процесса.

Феномен игры всегда существовал в культуре, принимая различные формы в зависимости от развития общества. Сегодня информационно-коммуникативные технологии предлагают обширные игровые возможности.

Память человека лучше воспринимает увиденное или сделанное, поэтому сегодня все большую популярность набирают различные видеокурсы, тесты, различные формы игр. Хорошо изложенная информация с использованием приятного музыкального сопровождения и спокойного цветового сопровождения способствуют лучшему усвоению информации.

Игра всегда присутствовала в процессе образования, начиная с древних времен. Игра дает возможность усвоить новую информацию, получить

знания в более простой форме. Игра дает возможность человеку проявить свои знания и умения, а также обрести новые навыки. Игра способствует развитию творческого потенциала, духа соперничества. Дает возможность решить коммуникативные проблемы и реализовать себя.

С развитием информационно-коммуникативных технологий активно изменяет жизнь человека, меняются его взгляды на жизнь и на место, которое он занимает в обществе. Практически вся жизнь человека связана с компьютером и интернетом, но, не смотря на это, игра является одной из составляющей пребывания в информационном обществе.

Элементы игры сегодня можно увидеть практически во всех сферах жизнедеятельности человека. Компьютер дает возможность смоделировать различные виды деятельности человека, создать их виртуальную проекцию, что дает возможность человеку в игровой форме познакомиться, к примеру, с различными профессиями или совершить интересное путешествие в другие страны и города.

Появляется такое понятие, как «геймификация», научное определение которому было дано Детердингом, Халедом и Нейком.

В современном мире используется большое количество мультимедийных технологий, которые нашли применения в таких областях, как СМИ, сети Интернет, дистанционное обучение и.т.д. Мультимедийные технологии и средства представляют информацию в максимально удобных условиях для восприятия ее человеком.

Таким образом, в главе рассматривается модификация игры на протяжении долгих лет ее развитии, ее влияние на человека, его сферы деятельности, навыки.

Вторая глава посвящена изучению игровых форматов, используемых образовательным порталом «Арзамас», методов их вовлечения, концепции проекта, его целей, отдельных стратегий и проектов, методик и взаимодействия с аудиторией через формат игры на конкретных примерах.

Онлайн-образование дает большую платформу для получения новых знаний в доступной и легкой форме в любое удобное время.

Работа портала «Арзамас» построена на развлекательно-образовательной платформе, которая по средствам игры позволяет получить новые знания, а при помощи тестов закрепить их и выявить пробелы.

Таким образом, игровой формат работает как рычаг воздействия на аудиторию – развлекаясь, играя, мы лучше усваиваем информацию, заинтересовываемся. «Арзамас», как и другие интернет-ресурсы, использует игровые форматы не только для привлечения внимания аудитории к конкретному курсу, но и ко всему portalу в целом. Наиболее популярный игровой формат на «Арзамасе» – тесты. Они делятся на образовательные и развлекательные.

Portal «Арзамас» рассчитан на пользователей разных возрастных групп, любой найдет для себя интересный курс и за достаточно короткий промежуток времени обретет новые знания.

В заключении отмечается, что игра – одно из самых распространенных и значимых явлений в жизни человека. Игры оказывают влияние на развитие человека.

Игра видоизменяется в зависимости от общества, отражая различные стороны человеческой жизни – труд, быт. В зависимости от изменений общества меняется форма и содержание игры.

Следует отметить, что с развитием информационно-коммуникативных технологий активно изменяется жизнь человека, меняются его взгляды на жизнь и на место, которое он занимает в обществе. Практически вся жизнь человека связана с компьютером и интернетом, при этом игра является одной из составляющей пребывания в информационном обществе.

В современном мире используется большое количество мультимедийных технологий, которые нашли применения в таких областях, как СМИ, сети Интернет, дистанционное обучение и.т.д.

Диапазон образовательных порталов достаточно широк: от развивающих и познавательных игр для дошкольников до просветительско-гуманитарных платформ. Данное явление получило название «непрерывное образование», которое в форматах онлайн и офлайн дает возможность любому желающему получить новые знания.

Одним из таких образовательных порталов является «Арзамас». Это полностью мультимедийный проект, заявляющий о себе как о «магическом проекте, посвященном истории культуры». Следует сказать, что мультимедийные технологии и средства представляют информацию в максимально удобных условиях для восприятия ее человеком.

Портал «Арзамас» дает возможность в непринужденной, легкой форме окунуться в историю культуры, соприкоснуться с такими явлениями как театр и кино. Узнать интересные факты из античности и археологии, познать философскую истину, узнать интересные факты из жизни писателей и поэтов, насладиться шедеврами мировых живописцев. Пройдя курс, у человека есть возможность проверить полученные знания, пройдя тест или игру.

Портал «Арзамас» не имеет возрастных ограничений, каждый пользователь может найти интересную для себя информацию.

Именно поэтому игры пользуются такой популярностью у мультимедийных площадок.