

IV ГУМАНИТАРНЫЕ ГУБКИНСКИЕ ЧТЕНИЯ

**ГЛОБАЛЬНЫЕ РИСКИ
ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ**

И

ОБРАЗЫ БУДУЩЕГО

ЧАСТЬ 3

Москва

2019

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ НЕФТИ И ГАЗА
(НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ)
имени И.М. ГУБКИНА

Факультет гуманитарного образования
Кафедра философии и социально-политических технологий

IV Международная научная конференция
Гуманитарные Губкинские чтения

ГЛОБАЛЬНЫЕ РИСКИ
ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ И ОБРАЗЫ БУДУЩЕГО

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
Часть 3



Москва, 2019

УДК 1,3,8,16, 33, 34, 36,37, 62

Рецензенты:

*Левин Г. Д., доктор философских наук, ведущий научный сотрудник
Института философии Российской академии наук*

*Барков С.А., доктор социологических наук, профессор, заведующий Кафедрой
экономической социологии и менеджмента социологического факультета
МГУ имени М.В. Ломоносова*

Глобальные риски цифровой эпохи и образы будущего: Материалы IV Международной научной конференции Гуманитарные Губкинские чтения (Москва, 4-5 апреля 2019 г.). Ч. 3. // Отв. ред.: Смирнова О.М. Ред.: Балычева М.Б., Волкова Л.В., Рябчун Н.П. - М: Издательский центр РГУ нефти и газа (НИУ) имени И.М. Губкина, 2019. - 234 с.

ISBN 978-5-91961-246-9

Часть 1 ISBN 978-5-91961-248-3

Сборник материалов (часть 3) IV Международной научной конференции Гуманитарные Губкинские чтения по теме «Глобальные риски цифровой эпохи и образы будущего» содержит результаты исследований российских и зарубежных авторов, посвященные проблемам, связанным с трансдисциплинарными исследованиями неопределенности и рисков будущего, социокультурным прогнозированием и дискурсом будущего. Материалы публикуются в авторской редакции.

Издание предназначено для преподавателей и научных сотрудников, аспирантов и магистрантов, интересующихся актуальными проблемами и разработками социально-гуманитарных наук.

Ключевые слова: цифровая эпоха, риски, неопределенность, наука, молодежь, образование, культура, коммуникации, гуманитаризация, трансдисциплинарность, международная конференция.

The third volume of the proceedings of the IV International Scientific Conference Gubkin Humanitarian Readings «The Global Risks of the Digital Age and the Visions of the Future» contains the contributions of Russian and foreign scholars to transdisciplinary studies of uncertainty and risks, sociocultural forecasting and the discourses of future. The materials are published without editing or other alteration.

The publication is intended for educationalists and researchers, graduate and post-graduate students and all those interested in pressing issues and developments in social and human sciences.

Key words: digital age, risks, uncertainty, science, youth, education, culture, communication, humanitarization, transdisciplinarity, international conference.

ISBN 978-5-91961-246-9

Часть 1 ISBN 978-5-91961-248-3

© Авторский коллектив, 2019

© РГУ нефти и газа (НИУ)
имени И. М. Губкина, 2019

Оглавление

Вступительное слово.....7

ПРАВО И ПРАВОСОЗНАНИЕ В ЭПОХУ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ

Дугричилова Д.М. Вопросы разграничения самоуправления и самозащиты гражданских прав.....10

Карцхия А.А. Право в условиях цифровой трансформации.....13

Лойко Л.Е. Право и правосознание в эпоху неопределенности.....19

Насрутдинзода К.Ш. Значение нормативно-правовых актов в механизме правового регулирования внешнеэкономической деятельности.....24

Самадов Б.О., Самадова З.А. Правовое значение и роль развития малого предпринимательства в обеспечении продовольственной безопасности.....28

Свердюков Н.В. Современные факторы правосознания и обеспечения законопослушного поведения.....32

Шахов Е.Н. Систематизация законодательства об административной ответственности в таможенной сфере.....38

ЭВОЛЮЦИЯ ЯЗЫКА В ТЕХНО-ЦИФРОВОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Гусева А.Х. О проблеме применения инструментов цифровой дидактики в вузе: от интерактивности до когнитивности.....44

Калиниченко Э.Б. Интегрированное обучение иностранному языку с использованием CLIL технологий в эпоху цифрового образования.....50

Левчук Ю.Д. Модель современной мультимедийной системы как оптимизация процесса адаптации иностранных студентов к обучению в российских вузах.....56

Макарова Н.Я. Технологические компетенции журналиста в цифровую эпоху.....58

Сагитова А.Ф. Паремиологическая картина мира в русской лингвокультуре.....62

Фефелова Г.Г. Юмористический дискурс в коммуникативном пространстве цифровой культуры.....69

ИНДУСТРИЯ 4.0 И ТЕХНИКА В УСЛОВИЯХ ГЛОБАЛЬНОЙ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ

Бейлин М.В. Интернет «умных» вещей в повседневной жизни человека.....73

Беленкова О.А. Технические университеты как социально-образовательная платформа формирования человеческого капитала цифровой эпохи.....78

Еремина И.Ю. Цифровые технологии в управлении человеческими ресурсами.....82

Ефимочкина Н.Б. Социально-психологические проблемы деловых взаимодействий в условиях digital-среды.....86

Казакова А.А. Профессиональные инженерные сообщества как объект социологического анализа: агентность в индустриализации.....91

Косенков А.Ю. Технология Интернет вещей и ее потенциал в конструировании и осмыслении цифровой реальности.....94

Ладикас М., Хан Ю., Кулаков П. Dealing with uncertainty and risk via TA/RRI principles.....98

Лойко А.И. Индустрия 4.0 и факторы неопределенности в социальной динамике.....101

Смирнова Т.С., Камышников И.Н. Обеспечение безопасности критической информационной инфраструктуры Российской.....105

Эшворт Пета Поиск общественного согласия в деятельности нефтегазового сектора: опыт Австралии.....110

ЭКОНОМИКА БУДУЩЕГО И ПРОБЛЕМА НЕРАВЕНСТВА

Абдурахманова М.М., Дикинов А.Х., Исмаилов М.Ю. Противоречия инновационного развития как проявление уровня общественного воспроизводства.....113

Белокрылова В.А. Экономика знания: является ли постиндустриальное общество пост-капиталистическим?	120
Больницкая А.Н. Проблемы бедности в условиях северного региона.....	126
Голосов П.Е., Горелов В.И., Карелова О.Л. О социальном неравенстве...	131
Еремина П.Н., Золотухин А.Б. Гуманитарные аспекты робототехники....	134
Ешугаова А.А., Садуева М.А., Цороева М.И. Воздействие технологических инноваций на развитие реального сектора экономики: сущностно-функциональная характеристика.....	141
Злотникова Л.М. Современная методология экономической науки и проблемы продвижения цифровых технологий.....	146
Мареева Е.П., Яковцев Д.М. К вопросу о социальной роли блокчейна и криптоактивов в экономике будущего.....	151
Михайлова Н.А. Организационно-управленческая деятельность как фактор повышения эффективности социальной работы с детьми-инвалидами.....	156
Федосеев А.И., Федосеева О.В. Современные тренды в Digital Marketing.....	162
Филиппова А.А., Смирнова О.А. Прогнозирование кризисной ситуации в антикризисном управлении в эпоху экономики будущего.....	167
Чеботарев Н.Ф. Условия развития интеллектуального капитала компании в цифровой экономике.....	171
Чугумбаев Р.Р. Вопросы эффективности цифровых решений в условиях гетерогенности экономических субъектов.....	176
Чулков Л.К. Экономическая деятельность старообрядцев и будущая экономика России.....	181

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КУЛЬТУРЫ

Балычева М.Б., Юдина М.Е. Методологические аспекты геймификации	184
Борисевич Н.Я. Формирование чернобыльских мифов: художественный вымысел и реальность.....	192

Ефремов О.А. «Геймификация» общества как проявление тотальной аномии.....	196
Левина Л.А. Рождение малых поэтических жанров в процессе сетевой игры.....	200
Ростовцева Е.В., Бердыева Т.Н. К вопросу о целесообразности использования игровых технологий при обучении иностранным языкам...	206
Троянская С.Л. Педагогические аспекты геймификации обучения.....	211
Чемезова Е.Р. Геймификация в художественном дискурсе.....	215
Шахова И.А. Геймификация преподавания социологии в XXI в.....	220
Ширманова М.Ю. Свобода игры, или играющий разум.....	225
Яковлева Е.Л. Проблематизируя геймификацию современной культуры.....	230

УДК 378.1

Троянская Светлана Леонидовна

кандидат педагогических наук, доцент

Удмуртский государственный университет

E-mail:svetatroya@mail.ru

Troianskaya Svetlana

candidate of the pedagogic sciences, associate professor

Udmurt State University

E-mail:svetatroya@mail.ru

Педагогические аспекты геймификации обучения **Pedagogical aspects of learning gamification**

Аннотация: *Рассматриваются некоторые педагогические аспекты геймификации обучения. Дается краткий исторический обзор игры как культурной практики и средства обучения и воспитания. Выделяются характерные признаки геймификации в обучении. Результаты исследования в студенческой среде подтверждают инструментальный характер геймификации обучения.*

Ключевые слова: *Игра, игровые методы обучения и воспитания, контент анализ, геймификация обучения.*

Abstract: *Some pedagogical aspects of learning gamification are Considered. A brief historical overview of the game as a cultural practice and means of education and training is given. The characteristic features of gamification in learning are distinguished. The results of the study among students confirm the instrumental nature of learning gamification.*

Key words: *Game, game methods of training and education, content analysis, gamification of training.*

Один из актуальных и эффективных методов обучения молодых сегодня - это игрофикация (геймификация от англ. gamification) как применение подходов, характерных для компьютерных игр и получения эмоционального удовольствия в познании и исследовании. То, что игра - это серьезный, заслуживающий внимания феномен культуры, осознаётся на разных уровнях и в абсолютно разных сферах нашей жизни.

О том, что игра является важной культурной и докультурной практикой, немало сказано в работе Й. Хейзинги «HomoLudens». Хейзинга рассматривает игру, способствовавшую возникновению многих форм общественной жизни, не только искусства, но также политики, предпринимательства, науки и прочего как целостный феномен. Суммируя все свои наблюдения, Хейзинга дает следующее определение игре: свободная деятельность, «которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам...». То, что должно восприниматься человеком серьезно, воспринимается как игра и наоборот. Путь преобразования культуры, по мнению автора, лежит в возрождении первозданной игровой природы в культурном сознании [4].

Американский психолог Эрик Берн изучал игры с позиции психологии взаимоотношений между людьми. Известный как создатель трансакционного

анализа Берн рассматривал игру как «серию следующих друг за другом скрытых дополнительных трансакций (единиц общения) с четко определенным и предсказуемым исходом, ...выглядеющих вполне правдоподобно, но обладающих скрытой мотивацией; ... содержащих ... какой-то подвох. Важные социальные контакты, по его мнению, наиболее часто протекают как игры»[1]. Игра с позиции бессознательного рассматривается в трудах З. Фрейда [3].

Древние греки рассматривали игру с позиции хорошего средства для воспитания и обучения. Например, Платон считал: «человек, желающий стать достойным в каком бы то ни было деле, должен с ранних лет упражняться, то забавляясь, то всерьез, во всем, что к этому относится».

Главная задача воспитателя - подобрать для детей наиболее подходящие игры, чтобы с их помощью направлять склонности учеников к занятиям, в которых впоследствии они достигнут совершенства. Помимо воспитательной функции философ видел в играх некоторую сакральность, предполагая, что для расположения богов человеку необходимо уделять время определенным играм. Его ученик Аристотель несколько расширил понятие игры, выделив два их вида: «мусические» (для удовольствия души) и «гимнастические» (подготовительные упражнения, состязания и пр.). При этом, по его мнению, «... тело следует обучать гимнастическому искусству, а душу - для развития ее добродетели - мусическому». Стоит также отметить, что игра рассматривалась философом как социальная привилегия «свободнорожденной элиты», а к основной ее задаче он относил развитие в ребенке «умения состязаться хотя бы в слабой степени»[2].

В России понятие «геймификация», в основном, рассматривается в контексте использования её HR-специалистами для повышения мотивации, разработки компьютерных игр и мобильных приложений. Причины, по которым пользователи могут заинтересоваться играми: веселье, новый опыт и знания, игровой дизайн, вкладываемый смысл, изменения во время игры, креативный творческий процесс, достигаемый прогресс, возможность испытывать волнение. Геймификация даёт возможность адаптироваться под людей из так называемого поколения Y и под их образ жизни, поскольку увлечённость и вознаграждение являются для них основной мотивацией. Наша молодежь прагматична, но она все равно любознательна и стремится к знаниям, им нужно просто в этом помочь и надо научиться говорить на их "языке" и потихоньку приучая, говорить на нескольких "языках", которые, безусловно, будут расширять их кругозор и повышать их культурный жизненный багаж и превращать в образованных людей.

Геймификацию в обучении можно рассматривать в качестве новой ступени развития феномена игры при наличии характерных признаков:

1. Геймификация наделяется целью, которая не заключается в ней самой, например, целью является привлечение внимания к тематике, вовлечение в обучение.

2. Вбирает в себя лучшие механизмы игры от наград до технологий виртуальной реальности, то есть используя идеи, которые подстегивают мотивацию (очки, уровни достижений, таблицы лидеров и др.)

3. Предполагает поиск и передачу развлечений и удовольствия, творческого удовлетворения в разных учебных ситуациях.

4. Носит инструментальный характер, то есть является средством обучения.

Нам показалось интересным выяснить, как сами студенты определяют понятия «геймификация культуры» и «медиакультура» и осознаются ли ими выделенные характерные признаки геймификации, приведенные выше. Исследование проводилось методом анкетирования и контент анализа. Выборку составили 37 студентов-филологов третьего курса бакалавриата. Результаты приведены в таблице 1.

Таблица 1. Результаты контент анализа

№	Единицы контекста	Единицы счета
1.	Геймификация культуры – это:	
	1)превращение культуры в игру, рассмотрение культуры как игры	4
	2)понимание культуры через игры, познание и воспроизведение культуры общества посредством игровой формы для наиболее оптимального ее усвоения	6
	3)использование игровых приемов в неигровых ситуациях, например, в учебе	10
2.	Медиакультура – это:	
	1) культура, созданная в интернете, транслируемая СМИ	7
	2) связь информационного пространства и человеческого общества	1
	3)часть общей культуры, связанная со средствами коммуникации	5
	4)влияние общества на человека через СМИ	4
	5) особый вид коммуникации информационного общества	3

Часть студентов затруднилась дать четкий ответ, возможно, это связано с тем, что для филологов педагогической направленности не читаются специализированные курсы, изучающие медиакультуру. Мы проводили анкетирование в ходе изучения курса педагогики. Тем не менее, значительная часть опрошенных понимает геймификацию как использование игровых приемов. Таким образом, геймификация как метод взаимодействия с аудиторией является в современной культуре не самим действием, а лишь

моделью, по которой выстраивается деятельность, то есть обретает инструментальный характер. Таким образом, наше теоретическое предположение считать характерным признаком геймификации ее инструментальный характер нашло свое подтверждение в исследовании.

Геймифицированные модели обучения с использованием виртуальной реальности создают новые источники опыта освоения окружающего мира, используют визуальные (наглядные) методы обучения. Ценность виртуальной реальности состоит в том, что в ней заложена возможность моделирования мира, который будет дублировать реальность до модели реальной ситуации. Это делает опыт, полученный в виртуальной реальности, пригодным, до известных пределов, и в нашей реальности. Таким образом, происходит обогащение личности опытом деятельности, что является необходимым элементом, составной частью процессов воспитания и обучения. Развитие личности понимается как «выращивание» собственных способностей путем совершения действий, накопления опыта деятельности. В педагогическом аспекте – это специально организованный процесс овладения методами обучения и воспитания (в том числе и игровыми), направленными на «выращивание» разнообразных способностей для осуществления разного рода деятельности. В деятельностном аспекте развитие – это совершенствование способностей через овладение способами деятельности, в том числе, посредством игры, способствующей вовлечению в образовательный процесс. Таким образом, отражение современной культуры в геймификации обучения заключается в овладении разнообразными способами совершения реальных действий через адаптацию игрового элемента к требованиям образовательного процесса и достижениям культуры, расширяющей границы реального мира через присоединение виртуальной реальности.

Литература:

1. Берн Э. *Игры, в которые играют люди*. М.: изд-во «Эксмо», 2014.
2. Гузик М. А. *Игра как феномен культуры*. М. А.
URL: http://modernlib.ru/books/m_a_guzik/igra_kak_fenomen_kulturi/read_1/
3. Фрейд З. *Психология бессознательного*. М.: изд-во Просвещение, 1989.
4. ХейзингаЙ. *Homo Ludens*//URL:http://royallib.com/read/heyzinga_yohan/Homo_Ludens.html
#0