

<https://doi.org/10.5281/zenodo.4435086>

УДК 37.015.3

**Товбаз Е.Г.**

*Товбаз Елена Геннадьевна*, кандидат психологических наук, доцент, Комсомольский-на-Амуре государственный университет. 681013, Россия, г. Комсомольск-на-Амуре, пр-т Ленина, 27. E-mail: LenaTovbaz@yandex.ru.

## **Психологический квест как технология реализации приёмов ЛитРПГ (Литературной Ролевой Игры) в образовательном процессе вуза**

**Аннотация.** В данной статье рассмотрены основные характеристики квест-технологии с точки зрения её использования в практике обучения студентов университета. Охарактеризованы основные элементы ЛитРПГ (Литературной Ролевой Игры), применяемые в процессе изучения социально-гуманитарных дисциплин: квестовость, погружение, наличие роли персонажа в обучающей игровой вселенной, основанной на реалиях преподаваемой дисциплины. Даны примеры психологических квестов, используемых на практических занятиях и в самостоятельной работе студентов. Обоснована целесообразность их применения в качестве обучающей интерактивной технологии в образовательном пространстве вуза с точки зрения полученных результатов в усвоении учебного материала и повышения уровня самоорганизации студентов.

**Ключевые слова:** квест-технологии, психологический квест, литературная РПГ, современные студенты, познавательная активность, интеллектуальная игра, коммуникативные навыки.

**Tovbaz E.G.**

*Tovbaz Elena Gennadievna*, Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor, Komsomolsk-na-Amure State University. 681013, Russia, Komsomolsk-on-Amur, Lenina av., 27. E-mail: LenaTovbaz@yandex.ru.

## **Psychological Quest as a Method of LitRPG (Literary Role-playing Game) in Undergraduate Education**

**Abstract.** The given article deals with general aspects of the quest method in teaching university students. The article characterizes essential LitRPG (Literature Role-playing Game) elements applied in social and human disciplines educational process: quest solving, immersion, character's role in an educational game universe, based on realia of the aimed discipline. It includes examples of psychological quests applied at practical lessons and during students' individual study. Their application purpose has been validated as an interactive educational method in the higher-education learning environment based on the results of educational material understanding and self-management improvement.

**Key words:** quest method, psychological quest, literature RPG, modern students, cognitive activity, intellectual game, communication skills.

С развитием общества меняется и общественное сознание. Поэтому характер социализации и подходы к образованию тоже меняются и, более

того, требуют создания и применения в образовательном процессе новых технологий. Это всегда привлекало внимание исследователей различных областей науки и

сфер знаний, в том числе психологов и педагогов. Большинство учёных посчитали целесообразным модификацию образовательных подходов в соответствии с изменением личности обучающегося [2, с. 9-18].

Современные студенты вузов – представители так называемого поколения «Z» и потому периодически испытывают трудности в классическом обучении, особенно на первом курсе. Наиболее распространённые причины, выявленные в ходе психологических исследований: «клиповое» мышление; непонимание сложности учебного материала, проблемы с восприятием и усвоением большого объёма информации; быстрая отвлекаемость и зависимость познавательного интереса от новизны изучаемого материала; несамостоятельность в принятии решения; неумение организовать своё время, распределять временные и психические ресурсы; недостаточно развитые коммуникативные навыки. Но при этом налицо и неоспоримые преимущества современных студентов, например, яркий индивидуализм и интеллектуальный потенциал. Молодые люди с лёгкостью ориентируются в мировой информационной сети и быстро находят в процессе обучения нужную информацию [5]. Эти и другие качества важно учитывать при создании интерактивных обучающих технологий, в том числе и квестов, в условиях современного образовательного пространства и его проектирования.

Квестами называются различные виды компьютерных игр, которые разворачиваются в виртуальном или настоящем времени и пространстве [1, с. 58].

В реальном мире квесты распространены как особая форма игровой деятельности, где от участников требуется найти решение задачи, головоломки. С этой точки зрения квест можно рассматривать в качестве специфической социальной коммуникации. С другой стороны, это своего рода интеллектуальная игра. Она развёртывается в заранее подготовленной среде, где участники квеста разбираются с проблемной ситуацией, решая умствен-

ные задачи. Например, в классическом варианте – выбраться из запутанного помещения, в психологическом – разрешить непростые вопросы межличностных отношений, трансформировать знания в новый для себя опыт. Квест-технологии характерны тем, что участникам приходится быстро ориентироваться в новых условиях, принимать решения в неожиданных обстоятельствах. Поэтому квесты в первую очередь привлекательны для молодёжи [1, с. 59-60].

Квест-технологиям уделялось достаточное внимание в фундаментальных и прикладных исследованиях. Многие исследователи сходятся на том, что квест-проектная технология в рамках образовательного учреждения имеет не только учебную, но и воспитательную ценность: развивает личную ответственность, формирует коммуникативные навыки, уважение к традициям, стремление к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации [4].

Согласно последним исследованиям, в качестве образовательных квестов наиболее востребованы компьютерные игры-квесты, веб-квесты, медиаквесты и комбинированные. Квест-технологии реализуются, как в реальном времени, так и в виртуальном. По продолжительности квесты бывают краткосрочные и долгосрочные. Квесты можно проводить как в групповом, так и в индивидуальном формате. Они могут быть разнообразны по своему содержанию и сюжету, различаться по типу образовательной среды – традиционная или виртуальная [4].

Проанализировав представленные выше результаты исследований, мы пришли к выводу, что квест-технологии идеально подходят для реализации приёмов ЛитРПГ в ходе учебного процесса вуза.

Для начала определим, что представляет собой ЛитРПГ как популярный среди молодёжи жанр и методический приём.

ЛитРПГ (литературная ролевая игра) – современный жанр фантастической литературы, основанный на субкультуре популярных ролевых компьютерных игр.

Данный жанр представляет как реальность, так и мир компьютерных ролевых игр, вымышленных или реально существующих. Книги в жанре ЛитРПГ характеризуются тем, что по ходу сюжета присутствуют вставки текстовых сообщений об игре или расширении имеющихся у персонажей природных и иных характеристик. Чаще всего такие произведения относят к фантастическому «попаданчеству» [6].

Таким образом, с нашей точки зрения, целесообразно использовать в процессе изучения учебного материала некоторые приёмы, свойственные игровой механике ЛитРПГ:

1. Обучающая (интерактивная) игровая вселенная, включающая категории преподаваемой дисциплины. Например, смоделированная на занятиях по психологии с использованием вымышленной компьютерной игры «Портал», когда персонажи-студенты попадают в «Псилэнд» и выполняют серию заданий (квестов), постепенно переходя на новый уровень обучения. Эти уровни базируются на усвоении исходного учебного материала, оснащены рубежными тестами и оцениваются в баллах. Также в учебном процессе приветствуется использование отдельных заданий по темам и разделам изучаемой дисциплины, основанных на готовых текстовых произведениях в предлагаемом или родственном жанре.

2. Квест-технологии – использование заданий разной степени сложности, которые способствуют получению и совершенствованию искомым знаний, умений и навыков.

3. Погружение – обучающийся попадает в некую ситуацию (среду), выступая персонажем «изнутри», который по мере продвижения в игровой вселенной приобретает определённые знания, умения и навыки, отслеживая результаты этих продвижений, а также имеет дополнительную возможность сравнивать свои достижения с достижениями других «персонажей» – дух соревнования.

4. Ролевая составляющая – обучающийся осуществляет самопознание и саморазвитие, изначально присваивая себе определённую роль в соответствии с присутствующими ему характеристиками (реальными или проецируемыми) [3, с. 29-30].

В определённой степени именно содержание последнего пункта и привело нас к мысли о том, что наиболее оптимальным решением в данном случае является применение именно психологических квестов.

Психологический квест – игра, направленная на самопознание и познание другого человека, на раскрытие и понимание своих и чужих ресурсов.

Психологический квест также удобен в применении и достаточно мобилен, отличаясь от классических квестов тем, что не требует декораций и спецэффектов, а всё, что необходимо, это готовность слушать и говорить. Подобные квесты прежде всего развивают коммуникативные навыки и направлены на развитие универсальных компетенций. Психологический квест позволит также укрепить знания, даст возможность применить эти знания на практике, в жизни и проверить себя, узнав больше о себе и окружающих.

В будущем мы планируем использовать психологические тесты как технологию ЛитРПГ в образовательном процессе не только на занятиях по психологии, а также и при изучении других дисциплин социально-гуманитарного цикла, например, в психологии социальной работы, социальной психологии, технологии социальной работы; теории и практике успешной коммуникации. Разработанные нами игровые методики позволяют реализовать обучение не только в аудитории, но и в виртуальном пространстве дистанционного обучения – на вебинарах, электронных курсах на портале дистанционного обучения.

Кроме того, квест-технология подразумевает активное привлечение студентов к разработке образовательных (психологических) квестов на основе не толь-

ко предложенных текстов, но и собственных сюжетов и сценариев.

В качестве примера приведём несколько квестов, которые мы использовали на практических занятиях и в самостоятельной работе студентов:

1. Квест «Конференция на космической станции», где в основе сюжетной линии рассматривалось участие в конференции представителей различных внеземных цивилизаций. Каждый студент-землянин должен был ознакомиться с перечнем индивидуально-психологических особенностей докладчиков-инопланетян, подготовить доклад с учётом соответствующих качеств, а также разрешить межпланетный конфликт, возникший на станции согласно развитию сюжета. Один из вариантов квеста – студенты разбиваются на группы, и участники одной из групп берут на себя роли инопланетных учёных.

2. В квесте «Барьеры» студенты сразу делились на группы. Участники одной группы придумывали и обыгрывали ситуации, связанные с различными видами коммуникативных барьеров и основанные на жизненных реалиях, участники другой предлагали нестандартные способы их преодоления, а затем группы объединялись для того, чтобы спрогнозировать возможные результаты и последствия, коллективно отыгрывая предложенные варианты в текстовом формате ЛитРПГ.

3. Квест «Попаданец», где студенты, по завязке сюжета, переносились в другой мир и попадали в различные высшие учебные заведения, гротескно изображающие систему психологических школ. По ряду характерных признаков и реакций представителей каждой из местных школ, участники квеста определяли, какому из основных направлений психологической науки она принадлежит (психоанализ, бихевиоризм, когнитивная психология, гештальтпсихология, гуманистическая психология). В дальнейшем «попаданец» выстраивал свою линию поведения таким образом, выполняя соот-

ветствующие задания, чтобы выйти из этой школы отличником.

В ходе проведённых занятий с использованием квест-технологий в составе ЛитРПГ, студенты проявили себя активными участниками действий: сами придумывали квесты-ответвления от основной сюжетной линии, предлагали собственные сюжеты на основе популярных игровых вселенных и с интересом выполняли предложенные задания, соревнуясь друг с другом. Таким же образом был проведён текущий контроль сформированности знаний, умений, навыков, в результате которого студенты продемонстрировали более высокий уровень усвоения изученного материала, чем на предыдущих (традиционных) практических занятиях. Кроме того, обучающиеся не испытывали проблем с самоорганизацией, как на обычных тестовых проверках, о чём свидетельствовал оптимальный уровень тревожности, выявленный посредством соответствующих психологических методик.

Также необходимо подчеркнуть, что квест-технологии направлены на развитие поисковой деятельности студентов. Это выражается через активизацию мыслительных процессов. То есть при участии в квестах создаются такие условия, при которых необходимо искать разного рода информацию. Не просто искать, а ещё и анализировать, сравнивать, систематизировать и интегрировать. В данном случае активизируется не только мышление, но и восприятие, память, внимание, воображение. Идёт активное планирование и прогнозирование с опорой на прошлый опыт. Соответственно, для этого требуются определённые навыки работы с информационными источниками и умение структурировать полученный материал, преобразовывать его в соответствии с целями и задачами. В свою очередь навыки самостоятельной поисковой деятельности, связанные с получением информации, совершенствуются непосредственно при работе с квестами.

Таким образом, квест-технологии повышают продуктивность, эффективность и результативность самостоятельной работы студентов на занятиях, что определяется прежде всего умением следовать поставленным целям, искать нужную информацию и анализировать полученные факты. Формированию данных умений предшествует информационная грамотность студента и уровень развития критического и эвристического мышления.

Это в свою очередь положительно скажется на уровне учебно-профессиональной мотивации, обучающихся, имеющих даже минимальные представления о предмете своего изучения, побуждая искать интересующую их информацию, стимулируя мотивы самостоятельной деятельности. В итоге поисковая активность, основанная на решении актуальных проблем и задач, станет потребностью студента и неотъемлемой частью процесса познания. Он обнаружит, что обучение может быть свободным, интересным, поисковым и развивающим. Это в свою очередь будет способствовать повышению его познавательной активности, уровня притязаний и самооценки. Узнавая и сопоставляя новые факты, анализируя и синтезируя учебный материал, обучающийся разовьёт способность к обобщению, экстраполяции, вероятностной логике и креативности. Всё это способствует развитию творческой деятельности, которая является неотъемлемым компонентом и результатом использования квест-технологий.

Естественно, процедуры, основанные на прохождении квестов, требуют предварительной подготовки. Отдельного внимания заслуживают полноценные многокомпонентные квесты с наличием чётко определённых ролей. Такие квесты могут длиться несколько занятий подряд, делясь на этапы. Вот что прежде всего следует учесть в качестве неотъемлемых компонентов такой психологической игры.

Во-первых, составить досье. Желательно сразу подготовить краткую характеристику на каждого участника. В ней

следует указать основные игровые и личностные качества. Прежде всего, это экстраверсия и интроверсия. А наряду с ними – наличие или отсутствие чувства юмора, авторитарность, конфликтность. Важна и коммуникабельность – умение вести переговоры, эффективно общаться, обсуждать.

Для достижения большего эффекта от квеста, можно указать характерные достоинства каждого участника. Такие моменты могут значительно улучшить подбор и расстановку ролей.

Экстраверту, выраженному лидеру следует дать сложную роль. В первую очередь, чтобы ему самому было интересно. Тогда участие в игре не станет для него простой задачей. Для студентов, от природы застенчивых, предпочтительнее незначительные роли. Они не будут давить на тихоню и скромника громадной ответственностью, помогут «героям» спокойно войти в игру и действовать в ней непринуждённо.

Во-вторых, оптимизировать время, что подразумевает рассылку ролей участникам за день до игры. За сутки – это самое приемлемое для этого момента время. Причин здесь несколько:

1. Вероятность утраты интриги.

Группа захочет заранее обсудить сценарий. Понемногу начнут вскрываться сюжетные моменты, секреты, что нежелательно.

2. Возможность заблаговременно вжиться в роль.

Огласить роли перед игрой – вариант приемлемый, но лучше за день. Игроки успеют продумать стратегию, понять, как будут действовать. А это поможет более осмысленно вступить в игру.

3. Внутренний психологический зажим перед игрой.

Студенты, которые впервые участвуют в ролевых играх, попросту испугаются. Новичкам нужна хоть какая-то определённость. Это как раз и обеспечивает рассылка ролей за день. И ещё участники получают достаточно времени, чтоб ознакомиться со своим персонажем.

Поскольку участие в квесте для многих в новинку, это действительно невольно привлекает. Новички постепенно и эффективно вживаются в роль. И к началу игрового действия приходят морально подготовленными.

Помимо всего прочего, для реализации квест-технологий можно задействовать как подручные средства, так и специальный раздаточный материал, изготовленный самими студентами накануне. Например, психологические настольные игры по типу карточек в популярной социально-психологической игре «Интрига». Их тоже можно изготовить самим. Но психологический квест хорош тем, что можно обойтись и без реквизита.

Как показал опыт, среди студентов наиболее популярны квесты по мотивам любимых компьютерных игр, книг и художественных фильмов. Поэтому для создания обучающих игр желательно широко применять сокровища мировой культуры, в частности литературы и ис-

кусства, что способствует развитию кругозора и эстетическому воспитанию молодёжи, а также формированию личности посредством идентификации с положительным героем благодаря взятой на себя роли в психологической игре-квесте с элементами психодрамы.

В заключение стоит отметить, что квест как педагогическую и социально-психологическую технологию в образовательном процессе вуза можно использовать не только как форму проведения занятий, но и в качестве контрольно-измерительного средства, и как задание для самостоятельной работы (разработать квест). Это творческая деятельность, которая способствует раскрытию интересов студентов, их мыслительного потенциала, активизации познавательной деятельности, а также позволяет моделировать социальное пространство, прогнозировать результаты учебно-профессиональной деятельности в соответствии с потребностями молодёжи нового поколения.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Безродных Т.В. Интерактивные технологии в вузе – технологии формирования социально-педагогической компетентности студента // Проблемы современного педагогического образования. 2016. № 52-5. С. 58-65.
2. Кольцова В.А. История психологии: проблемы методологии. М.: ИП РАН, 2008. 512 с.
3. Товбаз Е.Г. Приёмы ЛитРПГ как средство активизации познавательного интереса студентов вуза в процессе изучения социально-гуманитарных дисциплин // Наука России: Цели и задачи. Сборник научных трудов по материалам XXII международной научно-практической конференции, 10 августа 2020 г. Ч. 2. Екатеринбург: НИЦ «Л-Журнал», 2020. С. 28-30.
4. Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // «Мир науки»: электрон. журн. 2016. Т.4. №5. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf>
5. Лумпиева Т.П., Волков А.Ф. Поколение Z: Психологические особенности современных студентов // Донецкий национальный технический университет: электрон. журн. URL: <http://ea.donntu.edu.ua/handle/123456789/21748>
6. Невский Б. Что такое ЛитРПГ: всё о жанре // Мир Фантастики. 2014. URL: <https://www.mirf.ru/book/lit RPG-vseo-chto-nuzhno-znat-o-zhanre>

#### REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Bezrodnyh T.V. Interaktivnyye tehnologii v vuze – tehnologii formirovaniya social'no-pedagogicheskoy kompetentnosti studenta // Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya. 2016. № 52-5. S. 58-65.
2. Kol'cova V.A. Istorija psihologii: problemy metodologii. M.: IP RAN, 2008. 512 s.

3. Tovbaz E.G. Prijomy LitRPG kak sredstvo aktivizacii poznavatel'nogo interesa studentov vuza v processe izuchenija social'no-gumanitarnyh disciplin // Nauka Rossii: Celi i zadachi. Sbornik nauchnyh trudov po materialam XXII mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii, 10 avgusta 2020 g. Ch. 2. Ekaterinburg: NIC «L-Zhurnal», 2020. S. 28-30.
4. Kicherova M.N., Efimova G.Z. Obrazovatel'nye kvesty kak kreativnaja pedagogicheskaja tehnologija dlja studentov novogo pokolenija // «Mir nauki»: jelektron. zhurn. 2016. T.4. №5. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf>
5. Lumpieva T.P., Volkov A.F. Pokolenie Z: Psihologicheskie osobennosti sovremennyh studentov // Doneckij nacional'nyj tehničeskij universitet: jelektron. zhurn. URL: <http://ea.donntu.edu.ua/handle/123456789/21748>
6. Nevskij B. Chto takoe LitRPG: vsjo o zhanre // Mir Fantastiki. 2014. URL: <https://www.mirf.ru/book/litrpg-vseo-что-нужно-знать-о-жанре>

Поступила в редакцию 17.12.2020.  
Принята к публикации 21.12.2020.

*Для цитирования:*

Товбаз Е.Г. Психологический квест как технология реализации приёмов ЛитРПГ (Литературной Ролевой Игры) в образовательном процессе вуза // Гуманитарный научный вестник. 2020. №12. С. 151-157. URL: <http://naukavestnik.ru/doc/2020/12/Tovbaz.pdf>