

Видеоигры как инструмент повышения цифровой компетентности пожилых людей

Егор Новгородов, аспирант, стажер-исследователь МЛИСИ
Елена Ярская-Смирнова, д.с.н., профессор, зав. МЛИСИ

Результаты опроса ВЦИОМ (2024 г)

Вы играете в видеоигры или нет?	Поколение цифры (2001 г. и позднее)	Младшие миллениалы (1992–2000)	Старшие миллениалы (1982–1991)	Реформенное поколение (1968–1981)	Поколение застоя (1948–1967)	Поколение оттепели (До 1947)
Да, играю	59	41	24	15	12	7
Раньше играл, но сейчас не играю	21	27	33	21	12	5
Никогда не играл в видеоигры	20	32	43	63	76	88
Затрудняюсь ответить	0	0	0	1	0	0

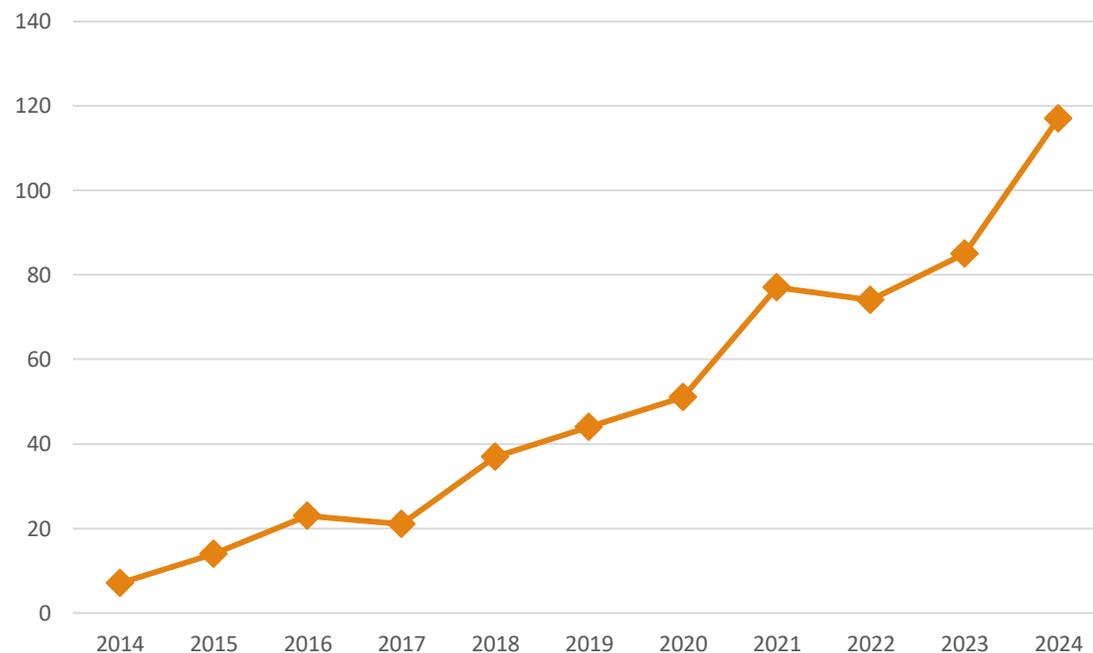
«Серьезные игры» и геймификация

Видеоигры как область культуры усложняются, больше не исчерпываются исключительно наполнением досуга – например, появляются и обретают популярность новые типы **«серьезных» игр** (образовательные/воспитательные, медицинские, политические и т.д.)

Развивается феномен **геймификации**, т.е. применения интерактивных техник и практик, характерных для компьютерных игр.

Геймификация в работе с пожилыми людьми

- Актуальное направление социальных исследований (*De Vette et al, 2015; Méndez et al, 2019; Gellner et al, 2021*).
- Систематические обзоры литературы подтверждают пригодность геймификации как инструмента для образования пожилых (*Goldstein et al, 1997; White et al, 2022*).
- В фокусе обычно анализ конкретных эффектов внедрения практики – улучшение памяти и когнитивных процессов, рост мотивации, самооценки и т.д. (*Martinho et al, 2020; Koivisto et al, 2021*).



База данных ScienceDirect, количество статей с совместным упоминанием слов «gamification» и «elderly» в разрезе по годам

Геймификация и цифровая инклюзия

Использование игр и игровых элементов в образовании пожилых способствует «цифровой инклюзии» (Fiorini et al, 2017) – позволяет облегчить пожилым людям доступ в цифровое пространство и обучить их пользоваться современными технологиями, что положительно сказывается на их социальном благополучии

Однако в реализуемых отечественных социальных проектах задача цифровой инклюзии пожилых и повышения их цифровой грамотности упоминается редко или носит периферийный характер относительно других задач.

Факторы негативной оценки пожилыми людьми онлайн-формата образовательных курсов



Факторы положительной оценки пожилыми людьми онлайн-формата образовательных курсов



Барьеры и точки роста

Важной мотивацией к участию является не только образовательный компонент курсов, но и желание получить удовольствие от занятий и общения с интересными людьми, а также стремление разнообразить жизнь и досуг.

Среди респондентов имеет место имплицитное недоверие компьютерным технологиям (computer anxiety (Broady et al, 2010)), однако у значительной части аудитории нет существенных предубеждений относительно онлайн-формата занятий. Но многие не пользуются им из-за технических неудобств и отсутствия нужных навыков цифровой культуры.

Имплементация элементов геймификации позволит частично адресовать барьерам, отмеченным респондентами.

Проект ElderGames

Гибридная интерактивная система для совместных игр (возможна комбинация оффлайн и онлайн участия).

Используется в терапевтических целях, как инструмент улучшения когнитивных навыков и приобщения пожилых людей к цифровому пространству (Gamberini et al, 2009).

Позволяет экспертам анализировать результаты игр и отслеживать изменения когнитивных способностей пожилых пользователей.



Проект e-Vito

Масштабный проект межпоколенческого обучения.

Один из аспектов проекта – много- и однопользовательские «серьезные игры» в жанре point-and-click, использующиеся одновременно для образовательных и медицинских (улучшение внимания) целей (Pappa et al, 2011).

Игра получила положительные отзывы участников эксперимента разных возрастов, при том, что большинство пожилых отмечали отсутствие интереса к видеоиграм в целом и трудности в освоении новых технологий.

Проект ePA-Coach



Немецкий проект цифрового здравоохранения - интерактивная обучающая платформа, которая позволит пожилым людям компетентно и самостоятельно использовать данные о своем здоровье в рамках электронной карты пациента.

Ядро концепции обучения проекта – геймификация (система поощрений с различными элементами для повышения мотивации, включая уровни, баллы, награды; использование аватара для персонализации).

Выводы

- Внедрение элементов геймификации в образовательные курсы для пожилых людей может существенно улучшить качество этих курсов (сделать их доступнее, комфортнее и эффективнее).
- Необходимы дальнейшие исследования успешных программ геймификации и изучение их релевантности российскому социальному контексту.
- Следует уделить внимание проектам, прилагающим усилия к адаптации видеоигр для использования пожилыми людьми на принципах **разнообразия, равенства и инклюзии**, продуманного дизайна для пожилых людей и их непосредственного участия в процессе разработки.