

Актуальные проблемы методики обучения истории и обществознания

Компьютерные игры This War of Mine и Frostpunk как средства обучения на уроке обществознания

Филоненко Евгений Алексеевич

Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена

Санкт-Петербург, Россия

Электронная почта: filonenko1998ea@mail.ru

Computer games This War of Mine and Frostpunk as teaching aids in Social Studies classes

Evgenyi A. Filonenko

Herzen State Pedagogical University of Russia

Saint Petersburg, Russia

Научный руководитель — О. Б. Соболева, канд. пед. наук

УДК 37.02

Аннотация. Статья представляет собой педагогическо-методический анализ компьютерных игр This War of Mine и Frostpunk как средства обучения на уроке обществознания. В статье отражен анализ игровых механик, структура игрового процесса и игровые ситуации, позволяющие выявить педагогические и методические инструменты для реализации целей и результатов обучения истории по ФГОС и разработки аналогичных игровых отечественных проектов.

Ключевые слова: компьютерные игры, компьютерные игры по истории, компьютерные игры в обучении истории, история и компьютерные игры, геймификации, компьютерная игра в образовании.

Abstract. The article presents a pedagogical and methodological analysis of the computer games This War of Mine and Frostpunk as teaching aids in Social Studies classes. The article analyses game mechanics, the structure of the game process and game situations. The analysis makes it possible to identify pedagogical and methodological tools for the attainment of the learning outcomes of History classes according to the Federal State Educational Standard, as well as for the development of similar game projects in Russia.

Keywords: computer games, history computer games, computer games in teaching history, history and computer games, gamification, computer games and education, computer game in education.

Компьютерные игры давно находятся в позиции предмета педагогических исследований, но по-прежнему не выходят из дискуссионного поля, особенно в рамках внедрения их в образование и в образовательный процесс обучения конкретных предметов учебной программы.

У этой проблемы существует много дискуссионных полей. Первое и главное дискуссионное поле — экономическое. Производство и распространение игр касаются рыночных отношений, следовательно, находясь в прямой зависимости от предпочтений потребителей в игровой индустрии. Заниматься переориентацией в целом массового и сервисного контента в русло образовательного, культурного-просветительского и патриотического характеров — это дискуссия прежде всего не о нравственности и образовании как основе, а экономической целесообразности и результативности затрат на разработку и распространение готового продукта.

Второе поле — законодательное. Компьютерные игры, если их внедрять в образование, зависят от ряда требований федеральных законов («Об образовании», «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»), а также нормативно-правовых актов, касающихся санитарно-эпидемиологических правил при организации обучения в рамках школы и ее образовательного процесса.

Третье дискуссионное поле — социальное. Игры воспринимаются как форма проведения досуга, приводящего к эскапизму, фрустрации, зависимости, обесмысливанию жизни и насилию. В контексте российского общества это подтверждается опросом Всероссийского центра изучения общественного мнения (ВЦИОМ) от 2019 г., благодаря которому выявлена негативная оценка при восприятии и мизерное понимание и принятие возможности использования компьютерной игры как инструмента искусства, творчества и развития.

Четвертое и важное уже для нас дискуссионное поле — педагогическое. В педагогической среде скепсис к инновациям имеет широкое распространение. Одной из таких инноваций является геймификация образования, находящаяся в дискуссионном поле отечественной педагогической периодики, но постепенно обретающая популярность за счет эффективных результатов, о чем свидетельствует большое количество научных статей по заявленной тематике с положительной коннотацией. Компьютерные игры и компьютерные технологии в целом не являются исключением в процессе геймификации и их тоже пытаются внедрить в систему образования в разных формах: в форме технологии цифрового повествования [2], технологию саму по себе [3] и адаптированную учебную программу-тренажер [4].

В рамках данной статьи мы отойдем в сторону от этой дискуссии и предложим иной взгляд на компьютерные игры с точки зрения культурологии, который потом переведем уже в русло педагогическое. Это позволит нам построить на первый взгляд парадоксальную причинно-следственную связь.

Рассмотрим компьютерную игру теперь как средство самовыражения и переживаемых эмоций, как способа трансляции жизни и мира со всеми его правилами, как возможности взаимодействия игры с играющим или играющих между собой ради совместного восприятия и

рефлексии игрока и авторов игры о происходящем в пределах и за пределами внутреннего мира одного человека и внутреннего мира окружающих, общества через символы — текст и текстовые подтексты, слова и цифры.

Художественный текст — и текст в целом вне зависимости от содержания — это первый после устного языка носитель символов, отражающих подобно зеркалу облик человечества и человеческую действительность.

С развитием технического прогресса текст стал визуальным, став уже кинематографом. Любой фильм в его итоговом виде — это фактически есть визуально оформленный текст, ставший своей новой копией-проекцией, видимой уже бывшему читателю, а теперь уже кинозрителю в образах, читателем не придуманных и созданных в воображении самостоятельно, а сыгранных и созданных актерами при определенных кадровых решениях, заданных режиссером ради понимания атмосферы, эмоций героя.

Закономерно киноязык и кинотекст с развитием технологий мог стать интерактивным — и компьютерные игры и стали этим прорывом. Если кинотекст и художественный текст не дают в большинстве случаев хотя бы иллюзии влиять на сюжет и ход повествования, т. е. предполагается всегда оставаться наблюдателем, то компьютерная игра по самой своей интерактивной природе приглашает игрока стать участником или соавтором некой истории.

Это подводит к тому, что компьютерная игра не просто компьютерная программа, а визуализированный интерактивный текст. В данном смысле компьютерную игру можно считать правопреемницей художественного текста и кинофильма как средства самовыражения и творчества, образования и воспитания, социализации и рефлексии [1: 75–79], что закономерно переносит ее из плоскости досуга бездумного и развлекательного в насыщенный интеллектуально и обогащающий культурно, приближая ее, таким образом, к феномену игры как таковой и давая ей возможность стать продуктом и культурного, и педагогического влияния. В этом контексте компьютерные игры как транслятор некой истории способны вызывать интерес и обладают рядом обучающих механизмов воздействия на ребенка [там же: 79–83] в зависимости от игрового жанра.

Ролевая компьютерная игра подобна обычной ролевой игре или специальной учебной ролевой игре. Она предполагает, что играющий берет на себя роль конкретного игрового персонажа и при отыгрыше за него исходит не только из своего видения игровой ситуации, но из видения характера и места персонажа в игровом мире и в рамках игровой ситуации. Ролевые компьютерные игры аккумулируют в себе, как правило, сюжетное повествование, проработанный игровой мир, имеющий свои нормы и правила, окружение и персонажей. В таких играх существуют разнообразные игровые механики как общепринятые, так и уникальные механики для жанра. Примеры подобных игр: *Ancestors: The Humankind Odyssey* (2019), *Kingdom*

Come: Deliverance (2018), The Council (2018), серия игр The Witcher (2007–2016), серия игр The Elder Scrolls (1994–2019), серия игр Dragon Age (2009–2015), игры серии “Assassins Creed” (2007–2021), Life and Suffering of Sir Brante (2021), Red Dead Redemption 2 (2018), Ghost of Tsushima (2020), серия игр Mass Effect (2007–2017), Heavy Rain (2010), Detroit: Become Human (2018), Mount&Blade: Warband (2010) и This War of Mine (2016).

Игра-приключение, или *adventure*, названием тоже говорит за себя. В этом жанре суть игрового процесса сводится к тому, что игрок играет за созданного ими или созданного за него персонажем, путешествующим от условной точки А (начало) до условной точки Б (конец). В ходе этого путешествия, зачастую мотивированного игровым сюжетом, играющему приходится наблюдать и принимать на себя различные моральные дилеммы героя и решать логические задачи. В определенной степени жанры игры-приключения и ролевой игры могут сочетаться. Примеры подобных игр: A Plague Tale: Innocence (2019), Hellblade: Senua’s Sacrifice (2017), 1979 Revolution: Black Friday (2016), серия игр Banner Saga (2014–2018), Ash of Gods (2018), Sky: Children of the Light (2019), Arise: A simple story (2019), The First Tree (2017), Spirit of the North (2019), Eastshade (2019), PODE (2018), Lost Ember (2019), Ghost of Tale (2016), Far Lone Sails (2018), Submerged (2015), The Pathless (2020), Ori and the Blind Forest (2015), Ori and the Will of the Wisps (2017), It Takes Two (2021), Limbo (2010), Never Alone (2014), Brother: A Tale of Two Sons (2013), Journey (2012), Black Book (2020), Kena: Bridge of Spirits (2021), Torn Away (2022).

Игры-стратегии в реальном времени или пошаговом режиме предполагают больше нагрузку на логику и интеллект, чем на эмоции, упираются в микро- и макроменеджмент, чем в сюжет и историю, но от последних полностью не отказываются, предлагая либо созданный, либо предлагающий самому игроку создать сюжет за счет уникальных игровых ситуаций. Игроку дается в распоряжение фиксированное, но не бесконечное количество ресурсов, с помощью которых нужно достигнуть глобальных и локальных игровых целей. Такие игры по сути своей похожи на шахматы и настольные игры и, более того, могут создаваться на основе последних. Примеры таких игр: Empire of Sin (2020), Phantom Doctrine (2018), Frostpunk (2018), игры серии В тылу врага (2007–2014), игры серии Civilization, (1991–2019), Cities: Skylines (2015), игры серии Total War (2004–2019) в историческом контексте, игры серии Anno (2006–2019), игры серии Hearts of Iron (2009–2016), игры серии Tropico (2009–2019), серия игр Europa Universalis (2000–2013), серия игр «Блицкриг» (2003–2017), серия игр X-COM (1994–2020).

Квестовые игры как жанр похожи на игры-приключения, однако здесь развивающие функции головоломок доминантны над игровой историей или равноценны ей. Примеры таких игр: Ken Follett’s: The Pillars of earth (2017), Valiant Hearts: The Great War (2014), серия игр The

Walking Dead (2012–2019), The Wolf Among Us (2013), *Machinarium* (2009), игры серии Be-holder (2016 и 2018), Inside (2016), Degrees of Separation (2019), Blacksad: Under the Skin (2019), The Adventures of Sherlock Holmes (2002–2021), We. The Revolution (2019), 11–11 Memories Retold (2018).

Все упомянутые жанры и в их рамках игры в том или ином ключе обладают специфическими механиками, имеющими дидактические функции. Обществознание как наука и как учебный предмет в школьной программе контекстуально завязан на своем содержании и призван прежде всего рассказывать обучающему о мире вокруг него таким, каким он есть сейчас. Зачастую именно контекстуальное, а не учебное содержание более всего привлекает обучающихся учить обществознание, потому что за этим контекстом для обучающихся все предстает как «сказка», а с ней образный ряд. Это закономерно подталкивает обучающихся к обучению и восприятию этого предмета на первых этапах как рассказы о настоящем, только потом трансформируясь и приобретая форму уже научной дисциплины. Компьютерная игра, таким образом, в рамках обучения обществознания могла бы выступать как средство обучения для постепенного перехода от рассказа к научной дисциплины за счет своего повествовательно компонента, в который можно было бы интегрировать предметные, метапредметные и межпредметные, а также личностные цели обучения для выполнения уже результатов обучения по ФГОС ООО.

Из указанных выше примеров возьмем для рассмотрения две более интересные на механики игры — This War of Mine и Frostpunk. Здесь сразу заметим, что для более подробно понимания сути дальнейшего изложения мы рекомендуем ознакомиться с содержанием этих игр самостоятельно и на собственном эмпирическом опыте убедиться в истинности ниже изложенного, т. к. все описанное нужно именно что попробовать самому и на себе, а в рамках текстовой статьи описать полно невозможно.

В первой игре, смешивающей жанры ролевой игры и пошаговой стратегии, игрок играет за группу мирных жителей, выживающих в осажденном во время войны городе. От игрока требуется спасти этих жителей, совершая не всегда приемлемые с точки зрения морали поступки, как это могло бы случиться в реальной ситуации войны, голода и разрушений. Игра делится на две части — дни и ночи. В день игрок обустроивает базу, регулирует состояние здоровья и настроения выживших. Ночью игрок добывает ресурсы, которые потом тратит на строительство базы, состояние здоровья и настроения выживших, и сталкивается со стрессовыми ситуациями в режиме мгновенного принятия их решения.

Во второй игре-стратегии игрок уже управляет целым городом в заснеженной пустоше, чтобы спасти жителей от холода, принимая такие же сложные моральные решения уже в реальном времени, без возможности взять паузу для принятия решения. От решений не только

моральных, но технических, т. е. обустройства базы и распределения ресурсов, зависит исход игры и выживание города в ключевой игровой момент. В этой игре прослеживаются заметные игровые механики, позволяющие игроку почувствовать себя управленцем и в рамках управления опробовать свои умственные способности в новой и часто стрессовой ситуации.

Предлагаемые примеры при их эмпирическом рассмотрении и детализации представляют собой специфические логическо-мыслительные тренажеры, эффективно замаскированные под игру и сюжетную историю. Если рассматривать эти игры не с точки зрения игр как таковых, а с точки зрения учебного продукта, мы видим в них явный педагогический потенциал с точки зрения развития мышления в самых разных направлениях. С точки зрения исторической науки мы видим здесь заметные возможности их использования для развития образовательного, развивающего и ценностного компонента в рамках обучения в школе. В обоих играх за счет того или иного отыгрыша игрок так или иначе не просто играет, но учится мыслить и понимать с точки зрения своих ценностей суть ситуации и принимать в их рамках конкретное решение. С этой позиции игры могли бы быть использованы для достижения личностных результатов, прописанных в обновленном ФГОС ООО. Одновременно с этим предметные результаты обучения обществознанию позволяют обучающемуся использовать эти игры в рамках более углубленного понимания экономических процессов (на примере Frostpunk), а также формирования ценностей и мировоззрения на фоне стрессовых ситуаций и выбора моральных решений на примере действий одного случайного человека или игрового персонажа, обладающего своей историей и ценностями (на примере This war of Mine и ее отдельных сюжетных миссий).

В зависимости от технического оснащения конкретной школы игры можно было бы интегрировать в рамках факультативного обучения обществознания или в рамках домашнего задания. Факультативные и домашние задания имели бы формы, с одной стороны, репродуктивного и продуктивного, но, с другой стороны, могли бы послужить инструментом творчества самих обучающихся для написания самостоятельного рефлексивного эссе про содержание игр.

Литература

1. Галанина. Е. В. Видеоигры: введение в исследования. Томск: Издательский Дом Томск. гос. ун-та, 2018. 396 с.
2. Горохова Л. А. Технология Digital Storytelling (цифровое повествование): социальный и образовательный потенциал // Современные информационные технологии и ИТ-образование. 2016. № 4. С. 40–50.
3. Зайцев А. А., Сова О. Н. Компьютерные игры как педагогическая технология обучения при изучении истории в 5–9 классах средних общеобразовательных учреждений // Сб. ст.

по материалам V международной научно-практической конференции «Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования». № 5 (5), ч. 1. М.: Интернаука, 2017. С. 118–121.

4. Иванов О. В. Методические основы разработки и использования компьютерной обучающей программы по истории: На материале курса истории Древнего мира: дис. ... канд. пед. наук. СПб., 2005.
5. Йеспер Ю. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. № 1 (103). С. 61–78.
6. Казакова Н. Ю. Основные принципы разработки сюжета игрового проекта в рамках геймдизайна // Вестник Адыг. гос. ун-та. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2016. № 3 (182). С. 216–222.

Актуальные проблемы политологии

Эффективное число партий в российских региональных парламентах	Власова Ирина Александровна Санкт-Петербургский государственный университет Россия, Санкт-Петербург Электронная почта: irina.vlasova2001@mail.ru
Effective number of parties in Russian regional parliaments	Irina A. Vlasova Saint Petersburg State University Saint Petersburg, Russia Научный руководитель — П. Б. Кононенко, канд. полит. наук
УДК 329	

Аннотация. Статья посвящена исследованию состава российских региональных парламентов с позиции индексов эффективного числа партий Лааксо-Таагеперы и Голосова. Для этого был произведен сравнительный анализ эволюции российской партийной системы в центре и субъектах. В исследовании выявляются наиболее разнообразные по составу парламенты и с учетом исторического и географического контекста производится попытка ответить на вопрос, в связи с какими причинами подобная ситуация сложилась именно в данных регионах.

Ключевые слова: политические системы, эффективное число партий, российская политика, региональные парламенты.

Abstract. The article explores the composition of Russian regional parliaments based on the indices of the effective number of parties by Laakso-Taagepera and Golosov. For this purpose, we carried out a comparative analysis of the evolution of the central and regional Russian party systems. The study identified parliaments that were the most diverse in composition and, taking into account