

УДК 372.893
ББК 74.266

DOI: 10.31862/2218-8711-2024-5-276-288

УЧЕБНАЯ ИНТЕРАКТИВНО-НАРРАТИВНАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРОГРАММА, ИЛИ КАК КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА СТАНЕТ САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ СРЕДСТВОМ ОБУЧЕНИЯ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЮ

EDUCATIONAL INTERACTIVE-NARRATIVE COMPUTER PROGRAM, OR HOW
A COMPUTER GAME WILL BECOME AN INDEPENDENT MEANS OF TEACHING
HISTORY AND SOCIAL STUDIES

Филоненко Евгений Алексеевич

Аспирант, Российский государственный
педагогический университет им. А. И. Герцена,
Санкт Петербург
E-mail: fi1onenkoea25@gmail.com

Filonenko Evgeniy A.

PhD postgraduate student, the Herzen
State Pedagogical University of Russia,
St. Petersburg
E-mail: fi1onenkoea25@gmail.com

Аннотация. В статье анализируется и раскрывается специфика компьютерной игры как потенциального инструмента обучения истории и обществознанию. Исследуя игровую и текстово-символическую составляющие компьютерной игры на примере нескольких проектов, автор выделяет имеющийся в них многосторонний педагогический инструментарий для образования, развития и воспитания потенциального обучающегося. Автор аргументирует актуальность использования компьютерных игр в современном образовании и предлагает авторскую теоретическую разработку педагогически-ориентированной компьютерной игры.

Abstract. The article analyzes and reveals the specifics of the computer game phenomenon as a potential tool for teaching history and social studies. Exploring the gaming and text-symbolic components of a computer game using the example of several game projects, the author of the article sees in computer games a multifaceted pedagogical toolkit for the education, development and upbringing of a potential student. The author gives reasons for the topicality of applying the computer games in modern education and suggests the author's theoretical development of a pedagogically oriented computer game.



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

© Филоненко Е. А., 2024

Ключевые слова: компьютерная игра, геймификация, средства обучения, обучение истории, обучение обществознанию, методы обучения, компьютеризация, обучающие игры.

Keywords: a computer game, gamification, teaching aids, teaching history, teaching social studies, teaching methods, computerization, educational games.

Для цитирования: Филоненко Е. А. Учебная интерактивно-нарративная компьютерная программа, или Как компьютерная игра станет самостоятельным средством обучения истории и обществознанию // Проблемы современного образования. 2024. № 5. С. 276–288. DOI: 10.31862/2218-8711-2024-5-276-288.

Cite as: Filonenko E. A. Educational interactive-narrative computer program, or how a computer game will become an independent means of teaching history and social studies. *Problemy sovremennogo obrazovaniya*. 2024, No. 5, pp. 276–288. DOI: 10.31862/2218-8711-2024-5-276-288.

Актуальность и проблематика

На фоне активного процесса компьютеризации и геймификации российской образовательной системы и внедрения инновационных методик и средств обучения в интернет-пространство компьютерные игры как феномен педагогического характера и разнообразный педагогический инструмент для развития предметных и межпредметных знаний и умений не рассматриваются и не анализируются в полной мере. Интерес к ним в научной среде и большинстве работ отечественной научной публицистики, касающихся рассмотрения компьютерных игр в педагогической плоскости в целом, ограничивается общими описаниями их продуктивных, но более деструктивных элементов. Среди последних акцентируется внимание на развитие таких форм деструкций, как эскапизм, фрустрация, зависимость, насилие [1, с. 84–87, 91–93; 2, с. 184–186; 3, с. 410–412].

В ряде статей предлагается использовать в обучении не сами компьютерные игры, а их составляющие: визуализацию, позволяющую рассмотреть предмет или проблематику более наглядно [4, с. 79], и «развивающие» механики, с помощью которых формируются и отрабатываются конкретные умения [5, с. 82–83]. Отсутствие детального анализа конкретных игровых проектов на предмет их педагогического потенциала в рамках образовательного процесса и сущностной природы компьютерных игр как таковых формирует узконаправленное отношение к ним.

Игра как часть текста и текст как часть игры

Компьютерная игра появилась в середине 1940-х гг. [1, с. 33], но именно за последние 25–30 лет достигла того пика развития, когда стала больше, чем просто инструмент развлечения и досуга. Поэтому важно проанализировать природу компьютерных игр более подробно. Прежде всего в контекстах психологии, культурологии и семиотики (в них наиболее детально осмыслены различные аспек-

ты компьютерной игры как феномена), а затем уже в ракурсе педагогического осмысления.

Компьютерная игра имеет две природы происхождения – игровую и текстово-символическую. *Игровая природа* компьютерной игры вытекает из сущности обычной игры. Можно утверждать, что компьютерная игра тождественна обычной игре или, по крайней мере, сочетает часть ее элементов [1, с. 81–82].

В определенной степени компьютерная игра репродуцирует обычную игру: такие серии компьютерных игр, как “Tennis World Tour” или “FIFA”, фактически копируют большой теннис или футбол, но их репрезентация воспроизводится в виртуальной среде. Если обычная игра имеет свою пространственно-временную форму выражения процесса [6, с. 34], в которой она протекает, то компьютерная игра имеет аналогичную форму протекания игрового процесса, но в виртуальном пространстве [7, с. 81; 8, с. 78–79].

Если в обычной игре есть выраженный набор правил и условий, с помощью которых происходит и регулируется сам процесс игры [6, с. 36], то компьютерная игра имеет похожие правила и условия регуляции игрового процесса, но заданные уже разработчиками игр [9, с. 31–32].

Если в рамках обычной игры есть оговоренное распределение социальных ролей [10, с. 314], то в компьютерной игре социальные роли и построение коммуникации выражаются не в меньшей степени [9, с. 33–34].

Если в рамках обычной игры игровой процесс отображает национальные и культурные особенности менталитета [11, с. 164–167] и набор психологических переживаний [6, с. 25–26], то компьютерная игра способна отображать не только все перечисленное выше, но и вызывать личные переживания [9, с. 31; 12, с. 98–99].

В качестве примеров можно привести серии компьютерных игр “The Sims” и “Call of Duty”: если проводить аналогии с обычными играми, то это «дочки-матери» и «зарница». Они протекают в своей пространственно-временной среде, имеют правила и условия взаимодействия с игроком и создают для него определенный набор стереотипов и переживаний. В этом же ключе можно рассуждать и об играх более сложного порядка, требующих от играющего долгосрочного прогнозирования: компьютерные игры серии “XCOM” и “Civilization” можно рассматривать как аналогию шахмат и настольных игр, но с расширенным функционалом и визуальным рядом, демонстрирующим различные аспекты представленных в игре объектов.

Текстово-символическая природа компьютерной игры вытекает из сущностной природы текста. Здесь важно выделить две условные составляющие компьютерной игры – функциональную и описательную.

Если в рамках обычного текста символическое значение приходится понимать и представлять самостоятельно, то в компьютерной игре символы уже визуализированы и для них прописаны определенные условия функционирования – это и есть функциональная составляющая. То есть компьютерная игра представляет собой набор символов, которые можно не только отобразить на экране компьютера, но и визуализировать, придав форму, цвет. Они могут быть различными, от простого объекта до набора объектов более сложного порядка.

Например, простой визуализированный объект – некий предмет быта, а объект сложного порядка – человек или животное, так как их визуализация требует не только отображения формы, но и конкретных деталей в рамках этой формы (движения, мимика). Кроме этого, с помощью языка программирования прописывается некий набор условий и команд, которые разработчик игры задает объекту для выполнения действий в зависимости от условий и команд других объектов. Функциональная составляющая компьютерной игры также позволяет увидеть объект с разных ракурсов с помощью камеры, когда происходящее транслируется на экране монитора.

Описательная составляющая компьютерной игры создает такую форму взаимодействия игры и игрока, когда он во время процесса видит не набор бесформенных объектов и командных таблиц с условиями взаимодействия объектов друг с другом, а специфическую красочную оболочку, где объекты принимают привычные и понятные для него в повседневной жизни образы, а команды из категории механизма переходят в категорию действий образа [9, с. 30]. При наличии сюжета или некоего нарративного контекста для игрока объекты способны принимать форму героев и злодеев, а заданные команды и условия их взаимодействия друг с другом формируют игровой процесс, спонтанные игровые ситуации и формы взаимодействия с ними в рамках сюжета, то есть создается своя интерактивная игровая среда, история, нарратив.

Таким образом, указанные составляющие компьютерной игры превращают ее в *визуализированный интерактивный текст* [1, с. 133–135; 13, с. 12–13], что делает ее одновременно похожей на художественный текст и кинофильм с киносценарием и постановкой кадра. Более того, компьютерные игры берут сюжеты фильмов и литературы, переосмысляя их [1, с. 176–177; 14, с. 445–446; 15, с. 168]. И здесь скрывается главное достоинство компьютерной игры: играющий взаимодействует с ней не пассивно, как при чтении книги или просмотре кинофильма, а активно [1, с. 82; 16, с. 73–74], влияя на содержание игры, становясь не только участником, но и соавтором.

Однако игрок не может влиять на функциональную составляющую игры, менять форму объектов, заданную разработчиками, ведь иначе он не попадет под воздействие «эффекта погружения» или «состояния потока», который и есть сам процесс игры, атмосфера игры, субъективное чувство и иллюзорное ощущение того, что игрок является частью истории, игрового мира и способен определять настоящее и будущее игрового мира и игровых персонажей [1, с. 126; 17, с. 17; 9, с. 30].

Такого эффекта нет в процессе чтения художественной литературы и просмотра кинофильма, где при взаимодействии лишь воспринимается информация и заложенный в нее смысл и нет возможности личного влияния. Компьютерная игра дает не просто совершенно другой способ получения и коммуникации с информацией, но предоставляет возможность стать соучастником и соавтором создания этой информации, формируя новые смыслы, позволяя решать предлагаемые в рамках игры проблемы и отвечать на вопросы практического и духовного характера.

Компьютерная игра как визуальная репродукция для изучения прошлого и настоящего

Компьютерная игра тождественна и обычной игре, поскольку в большинстве случаев переносит ее суть и функционал в виртуальное пространство, и обычному тексту, так как не только визуализирует его, но и создает интерактивное взаимодействие. Поэтому компьютерная игра – это конструктор, сочетающий и виртуальный аналог обычной игры, и визуализированный интерактивный текст, что в совокупности делает ее, с одной стороны, правопреемником способов взаимодействия с информацией художественного текста и кинофильма, а с другой стороны – новым и уникальным средством получения и осмысления визуализированной информации.

Это заключение применимо и к процессу обучения истории и обществознанию, к взаимосвязи «ученик–история–обществознание». Поставим обучающегося на место условного участника-исследователя исторических событий или социальных процессов, а игру сделаем моделью-проекцией конкретной исторической эпохи или социального процесса с особенностями, личностями и мировоззрением, присущими времени и оторванными от влияния современности, то есть условным транслятором исторического источника или социального процесса [18, с. 133–137].

Добавим элементы повествовательного сюжета, способного преобразить контекст эпохи или процесса, наполним эмоциональной составляющей и дадим возможность выбирать действия в предлагаемых сюжетом перипетиях, не влияющих на глобальный контекст процесса. Применим к этому методические и педагогические технологии для выработки возможных умений при обучении истории и обществознания и получим не просто нарративно-интерактивную компьютерную игру, но учебную интерактивно-нарративную компьютерную программу, выполняющую многостороннее развитие личности обучающегося по всему спектру целей и результатов обучения по ФГОС ООО и ФОП ООО.

Наглядный пример того, чем могла бы быть такая игра в обучении истории и обществознанию, но в ее более фантазмагорическом воплощении, мы находим в серии компьютерных игр на историческую тематику “Assassins Creed”. В рамках сюжета герои используют некую машину под названием «Анимус», с помощью которой можно перемещаться в прошлое и «проживать» жизнь своих предков как настоящую вместе с ними не в пассивном наблюдении, а в активном соучастии.

Если применить этот сюжет к нашей реальности, то возникает парадокс: машиной, способной создать если не истинную историческую картинку, то ее приблизительную квазиисторическую репродукцию и позволяющей не просто визуализировать эту репродукцию, а неким образом с ней взаимодействовать, уже является компьютер, в частности создаваемая с его помощью виртуальная среда игрового и неигрового характера.

Компьютерные игры в этом случае – самые яркие примеры: например, игры-стратегии серии “Total War”, “Civilization”, “Hearts of Iron”, “Crusader Kings” или игры-приключения “Ken Follett’s The Pillars of the Earth”, “A Plague Tale”, “Kingdom Come:

Deliverance”| способны дать игроку инструментарий для взаимодействия с квазиисторической репродукцией в рамках воссозданной виртуальной среды.

Такое взаимодействие ученика с репродукцией исторического прошлого или социальным настоящим создает новую синергию и коммуникацию. Теперь обучающиеся не просто читают обезличенный документ прошлого, а «участвует» в его составлении. Теперь они не наблюдают за историческим событием со стороны, а как бы лично воспринимают и чувствуют его ход, причины, следствия.

Да, глобально изменить суть и ход исторического события/явления/процесса обучающийся не может, да и не должен. Но на примере компьютерных игр “We. The Revolution”, “Ken Follett's The Pillars of the Earth”, “A Plague Tale” и “Pentiment” мы можем организовать изучение учебного материала с помощью игрового процесса в рамках обучения истории и обществознанию: если нельзя, с точки зрения историчности, менять глобальное развитие исторического процесса, то можно погрузить ученика в этот процесс через создание нарративного интерактивного рассказа внутри этого процесса, подчиняющегося специфической логике исторического периода или события, определив обучающемуся некую роль внутри этого процесса или события и одновременно создав иллюзию сопричастности.

Этого будет достаточно, чтобы сформировать у ученика не просто историческое представление об эпохе, явлении, событии или личности, но и приобщить его к ним, создав эмоционально-личностную привязку на основе полученных эмоций в ходе игры.

Игра как форма развития умений и воспитания ценностей

Когда Алексей Пажитнов в 1984 г. придумал игру «Тетрис», это перевернуло тогда еще молодую индустрию компьютерных игр, ориентированных исключительно на развлечение массового потребителя. Появление «Тетриса» ознаменовало собой новое понимание компьютерной игры: игра может не просто развлекать, но в процессе досуга и чему-то учить, что-то развивать.

После этого и до настоящего времени большая часть исследований, особенно в рамках педагогической публицистики, рассматривает компьютерные игры как прикладной инструмент для формирования и выработки умений в навыки. Потому неслучайно большинство исследователей обращают свое внимание на компьютерные игры функционального толка и стремятся вычленить из них именно прикладную составляющую.

Это могут быть как простые игры-симуляторы управления транспортом (“Train Simulator”, “Microsoft Flight Simulator”), так и глобальные симуляторы политики (“Tropico”, “Democracy”), экономики (“Anno”, “SimCity”). Игры подобного рода закономерно способствовали появлению и использованию в образовательном процессе так называемых «серьезных игр», основная задача которых состоит именно в эффективном обучении, формировании и отработке умений в навыки в рамках специфической профессиональной ситуации [1, с. 120].

В 2006 г. во Франции, на уровне парламента, с подачи министра образования, возник прецедент попытки признания компьютерных игр как одного из видов искусства. После этого Германия в 2008 г. признала компьютерные игры видом искусства, а в 2011 г. то же самое произошло в США. На примере игровых проектов 2010-х видно, что игра уже способна не просто развлекать и развивать некий набор навыков, но и воспитывать и прививать ценности, мировоззрение и принципы [1, с. 126–127]. Выступая специфическим собеседником для игрока, она может раскрывать, детализировать и рефлексировать через игровой процесс феномен войны (“Torn Away”, “This War of Mine”, “11-11: Memories Retold”, “Valiant Hearts: The Great War”), семьи (“Arise: A Simple Story”, “Brothers – A Tale of Two Sons”, “It Takes Two”), дружбы и товарищества (“Ori and the Blind Forest”, “Journey”, “Never Alone”, “Help Will Come Tomorrow”), одиночества (“Limbo”, “Beholder”, “The Darkest Tales”).

В приведенных играх есть примеры, работающие с историческим содержанием – “11-11: Memories Retold” и “Valiant Hearts: The Great War”. Они описывают истории обычных людей на фоне событий Первой мировой войны. Герои там – простые люди и солдаты, находящиеся по разные стороны баррикад и выживающие в рамках боевых действий. В основе игр лежит гуманистический посыл: они учат состраданию и толерантности, уважению и человечности с помощью драматургической составляющей и деталей, позволяющих сопереживать героям, их характерам и отношению к событиям. Для усиления этого эффекта используются специальная постановка игровой камеры, кат-сцены, диалоги, музыка и создаваемая по ходу игры атмосфера.

Первоочередная задача при педагогическом анализе любой игры не только выяснить, какие механики заложены в играх для обучения определенному умению, но и какой сюжет и какое ценностное содержание они в себе содержат. Последние позволяют играющему получить эмоции от игры и проникнуться ею [1, с. 187–188; 19, с. 172; 12, с. 112–113]. Благодаря этому ученик захочет прочувствовать атмосферу и полученные личные впечатления снова, стараясь обогатить и пополнить их через иные формы взаимодействия с аналогичным материалом: через кинофильмы, художественные тексты и наконец научные публикации. Таким образом, компьютерная игра здесь является одним из способов приобщения к учебному материалу и инструментом воспитания.

Но возникает закономерный с точки зрения педагогики вопрос: в чем здесь состоит обучение? Справедливо и сопутствующее замечание, что обучение – даже если игра сюжетно ориентированная и имеет некий набор пропагандируемых ценностей – это не игра и не про игру.

ФГОС ООО И ФОП ООО внутри компьютерной игры

Контраргумент на этот вопрос и замечание прост – в процессе игры и рамках игрового сюжета предложим ученику активности и задачи, целью которых будет выполнение целей и результатов обучения по ФГОС ООО и ФОП ООО, в частности при обучении истории и обществознанию. То есть в рамки компьютерной игры интегрируем

классические методы и приемы обучения, но демонстрируем их неявно, обуславливая сюжетом игры или контекстом игровой ситуации.

На практике это можно проиллюстрировать, к примеру, при интегрировании технологии развития критического мышления (ТРКМ). Технологии и задачи, разработанные И. Я. Лернером, обретают внутри компьютерной игры новое поле для применения при изучении и осмыслении исторических и обществоведческих фактов и явлений. Компьютерная игра способна презентовать и объяснять явления и процессы, исходя из предметных проблемных вопросов [20, с. 190–193; 21, с. 105–106] и задач [20, с. 190–193; 21, с. 108–126], или на основе художественного нарратива раскрывать исторические и общественные процессы, явления и события по структуре ТРКМ – вызов, осмысление и рефлексия – в игровой форме.

Например, в играх “Life and Suffering of Sir Brant”, “Banner Saga” и “Help Will Come Tomorrow” развитие критического мышления происходит за счет понимания и прогнозирования игроком принятого решения в ходе игровой ситуации. Персонажи встают перед выбором и принимают решения в условиях описанной ситуации и наличием реплик в рамках диалога. В результате принятия того или иного решения демонстрируются последствия выбора. Также это происходит с “Detroit: Become Human”, но с добавлением фиксированного таймера для принятия не просто критически разумного решения, но одновременно решения «в моменте», здесь и сейчас, в рамках игровой ситуации.

По аналогии интегрируем и работу с документами и печатными изданиями, ставя и задавая, исходя из сюжета игры, задачи и вопросы репродуктивного и продуктивного характера в завуалированной форме, обусловленной контекстом игры. Работа с внутриигровыми документами и печатными изданиями фактически является работой с этими же документами и печатными изданиями в реальности при выполнении аналогичного алгоритма действий и операций при их анализе [22, с. 124–127; 20, с. 204–208].

Пример работы с документами есть в “Phantom Doctrine”, где, действуя за спецгентов ЦРУ или КГБ в рамках событий холодной войны, нужно расшифровывать перехваченные агентурные данные для дальнейшего продвижения по сюжету, а в процессе расшифровки вычленивать сведения о личностях, их связях и местах расположения, конспиративных квартирах и шпионских ячейках.

В этом же ключе организуем работу и с аудиовизуальными источниками. Такой пример показан в “Blacksad: Under the Skin”, где участник игры, выполняя роль детектива, должен в ходе диалога успеть определить важную для расследования информацию, способствующую пониманию мотивов преступников и нахождению улик. Или проводим дискуссии внутри нарративного сюжета игры как беседы и дискуссии на уроке истории, руководствуясь методиками А. А. Вагина [23, с. 99–114] и П. В. Горы [24, с. 143–144], когда они становятся еще одним источником обучения в игровой форме.

Подобную деятельность организуем и с иллюстративным материалом на основе методик А. А. Вагина [23, с. 138, 203–210] по работе с иллюстрациями и портретами.

В той же игре “Blacksad: Under the Skin” участник по фотографиям и портретам персонажей может найти некие улики, узнать новых подозреваемых и свидетелей, пополняя доказательную базу расследования. В “Detroit: Become Human” и “The Adventures of Sherlock Holmes” идентичная механика реализована сложнее: действуя снова за детективов, игроку придется с помощью найденных улик воспроизвести картину совершенного преступления с учетом логики преступника.

Перечисленные варианты интеграции классических методов и приемов обучения, таким образом, позволяют и заниматься отбором игр, способных выполнять цели и результаты обучения, и формировать фундамент для создания уникальных педагогических продуктов, ставящих своей задачей достижение целей и результатов обучения по ФГОС ООО и ФОП ООО, в частности, сюжетно-ориентированной игры учебной направленности, или *учебной интерактивно-нарративной компьютерной программы (УИНКП)*.

Под УИНКП понимается разновидность компьютерной игры учебной направленности, реализующей с помощью сюжета, или игрового нарратива, интерактивных возможностей и методического инструментария воспитательные, образовательные и развивающие цели и результаты обучения истории и обществознанию по ФГОС ООО и ФОП ООО. Под *нарративом* подразумевается повествовательность и художественность сюжета компьютерной игры, опирающейся в случае обучения истории и обществознанию на исторические первоисточники и социальные явления конкретной изучаемой эпохи и явления, располагающей персонажами, героями и антигероями, окружением героев и антигероев и конфликтом интересов.

Под *интерактивностью* подразумевается возможность игрока в рамках игрового процесса влиять на контекст нарратива, определять линию развития персонажа и его окружения, решать ситуации выбора моральных дилемм и принимать последствия принятых решений на основе проработанных причинно-следственных связей. По характеру применения УИНКП – промежуточная разработка между серьезными и развлекательными играми, а свой методический инструментарий она заимствует у классических средств и приемов обучения, а также у компьютерной обучающей программы по истории [25, с. 31–33].

С методическим инструментарием УИНКП обучающиеся работают не напрямую (т. е. получают репродуктивные или продуктивные вопросы или задания, на которые нужно дать ответ в классе), а косвенно (т. е. в рамках сюжета игры ставятся вопросы и задачи, на которые и с которыми через своего героя или героя игрового нужно отвечать ради увлекательного сюжета). По времени использования УИНКП могут быть рассчитаны на 2–4 часа в рамках факультативной дисциплины или домашнего задания. Можно одновременно создать укороченные УИНКП продолжительностью 20–25 мин для использования в качестве средства обучения на уроке.

Таким образом, УИНКП может сочетать все ранее разработанные средства и приемы обучения истории и обществознанию в духе ролевых или деловых игр, но в новой, виртуально-игровой оболочке, представляя собой учебный материал, завуалированный под игровой сюжет на основе исторических источников и содер-

жания курсов истории России, всеобщей истории и обществознания, предназначенный для поурочного или самостоятельного изучения.

Подводя итоги, подчеркнем, что компьютерные игры уже давно вышли из поля исключительно практико-ориентированного инструментария и при педагогическом осмыслении и использовании требуют изучения и с точки зрения воспитательного аспекта. Сюжетно-интерактивные игры способны воздействовать на обучающихся за счет наличия в них игрового интерактивного сюжета, нелинейно и эмоционально рассказывающего некую историю, в том числе с помощью исторического или обществоведческого учебного содержания. А потенциал учебной интерактивно-нарративной компьютерной программы перспективен для разработок и использования на уроках не только с целью обучения, но и научного осмысления.

Список литературы

1. Видеоигры: введение в исследования / отв. ред. Е. В. Галанина. Томск: Изд. Дом Томского гос. ун-та, 2018. 396 с.
2. *Филатова Т. П.* Влияние смыслового содержания предпочитаемых жанровых направлений среди компьютерных игр на формирование Я-образа у компьютерных игровых аддиктов с проявлением девиантного поведения // Символ науки. 2016. № 4–4. С. 182–186.
3. *Швацкий А. Ю.* Социально-психологические последствия увлечения подростков компьютерными играми // АНИ: педагогика и психология. 2019. № 2 (27). С. 409–412.
4. *Черный С. Ю.* Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект “Europa Universalis IV”) // Шаги/Steps. 2017. Т. 3, № 2. С. 77–97.
5. Использование коммерческих компьютерных игр в обучении обществознанию / О. Б. Соболева, К. А. Павленко, Е. Э. Иванов, В. Е. Малюгина // Преподавание истории в школе. 2021. № 3. С. 79–84.
6. *Хейзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во И. Лимбаха, 2017. 416 с.
7. *Быльева Д. С., Лобатюк В. В.* Игра в современном мире: социально-философский анализ // Общество. Коммуникация. Образование. 2019. № 3. С. 16–27.
8. *Быльева Д. С., Лобатюк В. В., Заморев А. С.* Игры со временем // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2019. № 4. С. 73–85. DOI: <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10037>.
9. *Очеретяный К. А., Колесникова Д. А.* Эпистемологические функции компьютерных игр // Технологос. 2018. № 2. С. 27–38.
10. *Эльконин Д. Б.* Избранные психологические труды. М.: Педагогика, 1989. 560 с.
11. *Апинян Т. А.* Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2003. 400 с.
12. *Югай И. И.* Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2008. 226 с.

13. Кириченко В. В. Литература в эпоху новых медиа: словесное искусство и видеоигры // *Мировая литература глазами современной молодежи. Цифровая эпоха*. Магнитогорск: Магнитогорский гос. техн. ун-т им. Г. И. Носова, 2018. С. 11–15.
14. Решетникова В. Р. «Божественная комедия» Данте Алигьери как прецедентный феномен в индустрии видеоигр // *Язык и культура: взгляд молодых*. М.: Гос. ин-т рус. яз. им. А. С. Пушкина, 2021. С. 444–448.
15. Сулов В. Е. Литература и видеоигры: интертекст в *Life is Strange: Before the Storm* // *Множественность интерпретаций: верификация гуманитарного знания*. Тюмень: Тюменский гос. ун-т, 2019. С. 160–169.
16. Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах: [пер. с англ.] // *Философско-литературный журнал «Логос»*. 2015. № 1 (103). С. 61–78.
17. Макалатия А. Г., Матвеева Л. В. Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков // *Национальный психологический журнал*. 2017. № 1 (25). С. 15–24.
18. Кириченко В. В. «Энциклопедические игры» как способ исторической рефлексии // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2019. № 4. С. 130–152. DOI: <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10040>.
19. Самойлова Е. О., Шаев Ю. М. Компьютерные игры как виртуальный нарратив // *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*. 2016. № 2 (64). С. 171–173.
20. Лазебникова А. Ю. Методологические и методические основы формирования философских знаний учащихся при изучении обществоведения: дис. ... д-ра пед. наук. М., 2001. 316 с.
21. Лернер И. Я. Развитие мышления у учащихся в процессе обучения истории: учеб. пособие. М.: Просвещение, 1982. 191 с.
22. Короткова М. В., Студеникин М. Т. Методика обучения истории в схемах, таблицах, описаниях. М.: Владос, 1999. 192 с.
23. Вагин А. А. Методика преподавания истории в средней школе. М.: Просвещение, 1968. 431 с.
24. Гора П. В. Повышение эффективности обучения истории в средней школе. М.: Просвещение, 1988. 208 с.
25. 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. 200 с.

References

1. *Videoigry: vvedenie v issledovaniya*. Ed. by E. V. Galanina. Tomsk: Izd. Dom Tomskogo gos. un-ta, 2018. 396 p.
2. Filatova T. P. Vliyanie smyslovogo sodержaniya predpochitaemykh zhanrovyykh napravleniy sredi kompyuternykh igr na formirovanie Ya-obraza u kompyuternykh igrovyykh addiktov s proyavleniem deviantnogo povedeniya. *Simvol nauki*. 2016, No. 4–4, pp. 182–186.

3. Shvatskiy A. Yu. Sotsialno-psikhologicheskie posledstviya uvlecheniya podrostkov kompyuternymi igrami. *ANI: pedagogika i psikhologiya*. 2019, No. 2 (27), pp. 409–412.
4. Chernyy S. Yu. Konstruirovaniye proshlogo v videoigrakh: igrok kak potrebitel i soavtor istoricheskogo narrativa (proekt “Europa Universalis IV”). *Shagi/Steps*. 2017, Vol. 3, No. 2, pp. 77–97.
5. Soboleva O. B., Pavlenko K. A., Ivanov E. E., Malyugina V. E. Ispolzovanie kommercheskikh kompyuternykh igr v obuchenii obshchestvoznaniyu. *Prepodavanie istorii v shkole*. 2021, No. 3, pp. 79–84.
6. Huizinga J. *Homo ludens. Chelovek igrayushchiy*. St. Petersburg: Izd-vo I. Limbakha, 2017. 416 p. (In Russian)
7. Bylyeva D. S., Lobatyuk V. V. Igra v sovremennom mire: sotsialno-filosofskiy analiz. *Obshchestvo. Kommunikatsiya. Obrazovanie*. 2019, No. 3, pp. 16–27.
8. Bylyeva D. S., Lobatyuk V. V., Zamorev A. S. Igry so vremenem. *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2019, No. 4, pp. 73–85. DOI: <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10037>.
9. Ocheretyanyy K. A., Kolesnikova D. A. Epistemologicheskie funktsii kompyuternykh igr. *Tekhnologos*. 2018, No. 2, pp. 27–38.
10. Elkonin D. B. *Izbrannye psikhologicheskie trudy*. Moscow: Pedagogika, 1989. 560 p.
11. Apinyan T. A. *Igra v prostranstve seryeznogo. Igra, mif, ritual, son, iskusstvo i drugie*. St. Petersburg: Izd-vo S.-Peterb. un-ta, 2003. 400 p.
12. Yugay I. I. Kompyuternaya igra kak zhanr khudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XX–XXI vekov. *PhD dissertation (Art History)*. St. Petersburg, 2008. 226 p.
13. Kirichenko V. V. Literatura v epokhu novykh media: slovesnoe iskusstvo i videoigry. In: *Mirovaya literatura glazami sovremennoy molodezhi. Tsifrovaya epokha*. Magnitogorsk: Magnitogorskiy gos. tekhn. un-t im. G. I. Nosova, 2018. Pp. 11–15.
14. Reshetnikova V. R. “Bozhestvennaya komediya” Dante Aligyeri kak pretsedentnyy fenomen v industrii videoigr. In: *Yazyk i kultura: vzglyad molodykh*. Moscow: Gos. in-t rus. yaz. im. A. S. Pushkina, 2021. Pp. 444–448.
15. Suslov V. E. Literatura i videoigry: intertekst v *Life is Strange: Before the Storm*. In: *Mnozhestvennost interpretatsiy: verifikatsiya gumanitarnogo znaniya*. Tyumen: Tyumenskiy gos. un-t, 2019. Pp. 160–169.
16. Juul J. Rasskazyvayut li igry istorii? Kratkaya zametka ob igrakh i narrativakh. *Filosofsko-literaturnyy zhurnal “Logos”*. 2015, No. 1 (103), pp. 61–78. (In Russian)
17. Makalatiya A. G., Matveeva L. V. Subyektivnye faktory prityagatelnosti kompyuternykh igr dlya detey i podrostkov. *Natsionalnyy psikhologicheskiy zhurnal*. 2017, No. 1 (25), pp. 15–24.
18. Kirichenko V. V. “Entsiklopedicheskie igry” kak sposob istoricheskoy refleksii. *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2019, No. 4, pp. 130–152. DOI: <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10040>.
19. Samoylova E. O., Shaev Yu. M. Kompyuternye igry kak virtualnyy narrative. *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kulturologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki*. 2016, No. 2 (64), pp. 171–173.

20. Lazebnikova A. Yu. Metodologicheskie i metodicheskie osnovy formirovaniya filosofskikh znaniy uchashchikhsya pri izuchenii obshchestvovedeniya. *ScD dissertation (Education)*. Moscow, 2001. 316 p.
21. Lerner I. Ya. *Razvitie myshleniya u uchashchikhsya v protsesse obucheniya istorii: ucheb. posobie*. Moscow: Prosveshchenie, 1982. 191 p.
22. Korotkova M. V., Studenikin M. T. *Metodika obucheniya istorii v skhemakh, tablitsakh, opisaniyakh*. Moscow: Vlados, 1999. 192 p.
23. Vagin A. A. *Metodika prepodavaniya istorii v sredney shkole*. Moscow: Prosveshchenie, 1968. 431 p.
24. Gora P. V. *Povyshenie effektivnosti obucheniya istorii v sredney shkole*. Moscow: Prosveshchenie, 1988. 208 p.
25. Ivanov O. V. Metodicheskie osnovy razrabotki i ispolzovaniya kompyuternoy obuchayushchey programmy po istorii: na materiale kursa istorii Drevnego mira. *PhD dissertation (Education)*. St. Petersburg, 2005. 200 p.

Интернет-журнал
«Проблемы современного образования»
2024, № 5

Статья поступила в редакцию 16.01.2024

The article was received on 16.01.2024