

УДК 008**Возможности компьютерной игровой реальности в освоении
молодежью литературно-художественного наследия****Афанасьева Агата Валерьевна**

Аспирант,
кафедра социологии и философии культуры,
Высшая школа музыки им. А. Шнитке,
107076, Российская Федерация, Москва, ул. Стромынка, 18/28;
e-mail: belverde@yandex.ru

Каменец Александр Владленович

Доктор культурологии,
профессор кафедры социологии и философии культуры,
Высшая школа музыки им. А. Шнитке,
107076, Российская Федерация, Москва, ул. Стромынка, 18/28;
e-mail: kamenez.a@rambler.ru

Аннотация

В статье рассмотрены некоторые возможности развития компьютерных игровых технологий для приобщения молодежи к достижениям литературного художественного творчества, оценивается их потенциал. Осмысливаются особенности современной молодежи с появлением нового информационного пространства. Исследуются глобальные проявления компьютерной игровой реальности: от потребности в образовании киберспортивных федераций на государственном уровне до проявлений всеобщей геймификация современного общества, а также в создании нового культурного феномена – формы самовыражения и взаимодействия с другими людьми, что влечет за собой необходимость создания новых подходов в сфере образования и пересмотра старых. Предлагаются методики в решении задач социализации и инкультурации подрастающего поколения на материале произведений художественной литературы, одна из которых, технология разыгрывания сюжетов, в которых реализуется в различных вариантах стратегия решения проблемных ситуаций, близких восприятию и жизненному опыту молодежи в игровой форме, где проводится параллель с монтажной драматургией Б. Брехта, который в поисках создания «эпического театра» разработал и реализовал новый способ организации «неаристотелевской» организации материала сценических произведений и оценивается способность видеоигр в решении подобных задач.

Для цитирования в научных исследованиях

Афанасьева А.В., Каменец А.В. Возможности компьютерной игровой реальности в освоении молодежью литературно-художественного наследия // Культура и цивилизация. 2018. Том 8. № 5А. С. 13-20.

Ключевые слова

Компьютерная игровая реальность, мультимедийные образовательные технологии, молодежь, художественная литература, видеоигры, нарратив, социальная адаптация, литературное наследие.

Введение

Йохан Хейзинга значительное время назад определил характер и значение игры как феномена культуры [Хейзинга, 2015, 22], сегодня же нам предстоит изучать этот феномен, трансформированный с учетом общей цифроизации и геймификации населения, что имеет как ряд преимуществ, так и недостатков [Войскунский, Аветисова, 2006]. Но мы остановимся на возможностях компьютерной игровой реальности в качестве инструмента социализации молодого поколения, с использованием примеров художественной литературы. Ведь художественная литература в качестве «учебника жизни» представляет собой один из важнейших и ценнейших ресурсов социальной адаптации и инкультурации современной молодежи. Этот ресурс используется недостаточно во многом из-за недооценивания потенциала компьютерных игровых технологий и незнания их механизмов, но ведь сегодня «видеоигры, являются культурно-эстетическим, содержательным коммуникационным средством, средством социализации, обучения и развития способностей геймеров» [Деникин, 2014, 42], к этому заключению приходят целый ряд исследователей и с этим сложно не согласиться.

Существуют исследования, в которых видеоигры и созданные ими миры, могут использоваться в качестве возможностей сохранения исторического культурного наследия [Champion, 2015, www], что уже успешно практикуется иностранными образовательными учреждениями и стало основой достаточно серьезных научных исследований [Charman, 2016]. Сфера образования в России, существующая, как все современное общество, в эпоху информатизации, должна принять в свой инструментарий новейшие компьютерные разработки и особую психологию взаимодействия человека и компьютера и стать неотъемлемой частью целостного образовательного процесса, значительно повышающей его эффективность [Ефремкина, Туйдукова, 2014, 123]. Также изучение возможностей компьютерных технологий показывает наличие в них огромного потенциала, связанного с изучением молодежью литературно-художественного наследия. Среди этих технологий особая роль может принадлежать игровой реальности, представляющей одну из наиболее перспективных стратегий приобщения молодежи к достижениям мировой и отечественной культуры. Не менее значимы произведения художественной литературы в качестве моделирования и отражения социальной реальности художественными средствами, где особая роль принадлежит изучению литературных персонажей и литературных сюжетов, которые могут существенно расширять представления о мире межличностных отношений и взаимодействий средствами разнообразных игровых компьютерных технологий.

Методика

Основным методическим подходом к изучению и использованию этих технологий является разыгрывание сюжетов, в которых реализуется в различных вариантах стратегия решения проблемных ситуаций, близких восприятию и жизненному опыту молодежи [Каменец, 2018].

Тем самым реализуется известный принцип интерактивного изучения материала как процесса взаимодействия между субъектами, которыми являются те или иные представители молодежи с одной стороны, а с другой стороны – литературными персонажами, по отношению к которым, реальные участники этого процесса могут занимать самые разные позиции и роли. В этом случае преследуются, как минимум, две цели:

- Углубленное понимание и осмысление литературного художественного произведения;
- Отношение к содержанию художественного текста как к аккумуляции жизненного опыта персонажей, который еще не прожит или уже прожит молодыми людьми и нуждается во всесторонней оценке и осмыслении.

Включая игровые технологии на выходе процесса изучения текста, мы получаем таким образом новый текст, в котором актуализируется то содержание, которое имеет значение, как для развития участников игровых программ, так и для их познания жизненных отношений и взаимодействий.

Обсуждение

Современные молодые люди, конечно, имеют отличия от своих предшественников. В основном это связано с появлением цифрового общества и изменением информационного пространства. Но характерные типические трудности подростков и молодежи не меняются уже столетиями: проблемы неразделенной любви, трудности взросления, конфликт «отцов и детей», реализация и успех в жизни, поиск собственного пути, статус в обществе и нахождение своего места в жизни и пр. – существуют до сих пор и требуют внимания и помощи в их решении.

Современные игровые компьютерные технологии могут стать неожиданными проводниками в мир ответов на вечные вопросы любой ищущей личности – в мир художественной литературы.

Компьютерные игры стали уже абсолютно привычной частью современной культуры. Как сами по себе, так и их персонажи, образуют своеобразные субкультурные тенденции в современной молодежной культуре. Слово «тенденции» наиболее точно описывает характер взаимодействий между компьютерной реальностью и человеком (обществом). Реальность компьютерных игр уже вышла за рамки собственно субкультуры. Мы видим ее глобальные проявления не только в образовании киберспортивных федераций на государственном уровне или же процесса всеобщей геймификация общества, но и в создании нового культурного феномена – формы самовыражения и взаимодействия с другими людьми. Также стоит заметить, что компьютерные игры по сложности создания практически стали одним из видов искусств. «Однако, если в кино, как правило, есть рассказчик, удерживающий нас перед экраном, то в играх рассказчиком становится сам игрок, а значит основой игровой режиссуры стоит задача погружения его в искусственную среду» [Луцай, www].

Компьютерные игры имеют сложную классификацию, но для раскрытия нашей темы, нам необходимо рассмотреть игры по факту наличия в них литературной основы, таким образом, разделим все компьютерные игры на нарративные и не нарративные (рассказывающие истории или имеющие своей целью повествование или нет).

Результаты

Нарратив присутствует в большинстве игр, но по большей части он в них лишь постольку, поскольку того требует геймплей игры – дополнительной смысловой нагрузки, чтобы «было интересней играть», чтобы игрок затягивался в атмосферу игры. Это характерный прием, базирующийся на внутренней потребности людей все превращать в истории и все наделять смыслом. Сложилась практика второстепенного нахождения истории по отношению к геймплею. Чаще всего это используется для небольших проходных историй, находящихся побочно от основной задачи героя, в больших играх, а в играх, поменьше, направленных исключительно на зарабатывание денег, подобным образом делается и глобальный сюжет, история становится вторичной по отношению к геймплею и игрок в данном случае является заложником игры, и не получает того качества истории и эмоционального переживания, на которые способна игра и ее история.

Разработчики в видеоиграх действуют технично и профессионально – раскладывают процесс написания истории на компоненты: сеттинг, персонажи, события, средства, последовательность и конфликт. В итоге выходит литературообразная история, которая напоминает настоящую лишь элементами. Чтобы рассказывать историю, необходимы средства рассказа. В играх это зачастую: закадровый голос, cut-сцены, текст в интерфейсе, голос персонажей, найденные артефакты с текстом, сцены в игре. Дополняют историю и погружают в выдуманный мир средства визуализации и озвучивание окружения, в том числе речь неигровых персонажей. Талантливые геймдизайнеры, перед которыми стоят более важные цели, делают это еще и максимально интересно, а гениальными становятся те нарративные игры, в которых история вообще встает на передний план и все в игре работает на нее, не беря в расчет, что в техническом цехе над геймплеем трудятся не менее одаренные люди, что в итоге дает ошеломляющий продукт. Но это скорее исключения из практики, такие игры по праву можно называть искусством.

Для лучшего рассказа истории геймплей и его форма не должны отводить сюжет и историю на задний план, он должен служить лучшему раскрытию персонажей и дополнять ход истории. Есть мнение, что геймплей должен быть даже упрощен, чтобы не мешать истории. Но тут уже видеоигра превращается в интерактивное кино, игры этой категории уже прочно заняли свое место на рынке компьютерных игр. Кажется, что для литературного экспириенса необходима и соответствующая форма, схожая с линейным повествованием книги.

Есть игры, по мотивам книг, есть хорошие игры, рассказывающие захватывающие истории; ни то, ни другое не сможет заменить саму суть и формат книги. Но что, если компьютерные игровые технологии в сочетании с художественным литературным наследием смогут создать новый современный гибрид, который подарит читателю/игроку абсолютно новый опыт своей реализации?

Но сама по себе художественная литература хорошего качества дает «сочувствование» и сочувствие, проживание опыта персонажей, перенос его на себя и свою жизнь и, самое важное, опыт решения внутриличностных и межличностных проблем. Читатель проживает жизнь за персонажа, но и свою жизнь в роли наблюдателя он тоже осуществляет в этот момент. Читатель рефлексит, переносит ситуацию на себя, но в то же время и переживает за действия и эмоциональные потрясения героев книги [Каменец, 2018].

В этом случае работа над литературно-художественным материалом предполагает реализацию ряда принципов, которые позволяют эффективно использовать возможности компьютерной игровой реальности. Рассмотрим сущность этих принципов.

Принцип проблемности. Суть его состоит в исходной проблематизации художественного произведения, погруженного в игровой контекст в соотношении с актуальными проблемами, волнующими молодежь. Соответственно при работе с литературным материалом особое внимание уделяется тем аспектам произведения, где присутствует созвучность этим проблемам и потенциальная возможность их решения благодаря осмыслению основных коллизий, ситуаций, действий, мыслей и чувств персонажей, имеющих жизненную значимость для этой возрастной группы.

В целях актуализации жизненно важного содержания художественных произведений для современной молодежи используется игровой подход к литературному тексту. Игровая реальность в этом случае может формироваться в процессе интеракции участника игрового действия с литературными персонажами в качестве оппонентов, соучастников, партнеров и т.д. для поиска решений жизненных проблем, которые, так и не были решены в данном литературном произведении, но могут иметь разные варианты решения в зависимости от выбранных игроками сюжетных линий, поведенческих стратегий, мировоззренческих установок и пр. Организуемая таким образом игра с литературно-художественным материалом может представлять собой своеобразный экспериментальный полигон разыгрывания решений жизненных ситуаций на примере того или иного литературного произведения.

Принцип монтажа. Наиболее уместной здесь будет параллель с монтажной драматургией Б. Брехта, который в поисках создания «эпического театра» разработал и реализовал новый способ организации «неаристотелевской» организации материала сценических произведений [Брехт, 1965, 443]. Такой подход к театральному действию позволил резко активизировать познавательные и мыслительные возможности театральных зрителей, которые стали не столько следить за перипетиями сюжета, сколько за разворачиванием идей и мыслей автора драматургического произведения, определяя по ходу действия свое отношение к тому, что происходит на сцене.

Игровое компьютерное пространство может также выстраиваться как система монтажа эпизодов художественного произведения, в которые активно включаются участники игры уже не только в роли зрителя, но как равноправные партнеры героев литературных произведений.

Принцип аттрактивности. Данное требование органично вписывается в современную тенденцию роста популярности аудиовизуальной информации, представленной в интернет пространстве и в СМИ среди молодежи, зачастую вытесняющей вербализованную информацию книжных текстов. Соответственно при разработке игровых сюжетов и стратегий, связанных с приобщением молодежи к литературно-художественному наследию, желательна сбалансированность вербальной и визуальной информации, формирующая к тому же образное и эмоциональное восприятие предлагаемых художественных текстов.

Заключение

Учитывая особенность людей цифрового поколения необходимо пересмотреть некоторые методы взаимодействия с ними, в частности образования. Современная жизнь уже немыслима без компьютерной составляющей, поэтому в работе с проблемами нынешней молодежи нужно учитывать особенности, порожденные этой реальностью – использовать новые методы работы с информацией, понимать особенности восприятия молодых людей, но, стоит отметить, им по-прежнему нужен консервативный «взрослый», с его особым пониманием мира [Афанасьева, 2016, 47].

Рассмотренные некоторые возможности развития игровых технологий приобщения молодежи к достижениям литературного художественного творчества позволяют сделать вывод об их огромном потенциале в решении задач социализации и инкультурации подрастающего поколения на материале произведений художественной литературы. В числе этих задач:

– развитие творческого и поискового мышления, ориентированного на жизненное самоопределение и соответствующее овладение культурным и социальным опытом человечества;

– существенное расширение влияния игровых компьютерных технологий на духовно-нравственное развитие молодежи через заимствование и творческое использование опыта монтажной драматургии и киноискусства при изучении произведений художественной литературы;

– развитие творческой фантазии и образного мышления участников игровых программ как одного из важнейших условий приобщения молодежи к достижениям мировой художественной культуры.

Библиография

1. Афанасьева А.В. Применение компьютерных игровых технологий в системе мультимедийных способов преподавания учебного материала. Наука и современность – 2016: сборник материалов XLVIII Международной научно-практической конференции. Новосибирск, 2016. С. 43-48.
2. Брехт Б. Театр: Пьесы. Статьи. Высказывания: В 5 т. М.: Искусство, 1965. Т. 5/1. 527 с.
3. Войскунский А.Е., Аветисова А.А. Игра, обучение и Интернет. М., 2006. С. 5-15.
4. Деникин А. В защиту видеоигр // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб., 2014. С. 42-53.
5. Ефремкина И.Н., Туйдукова О.А. Возможности применения информационных технологий в преподавании гуманитарных дисциплин (на примере психологии) // Научно-методический журнал XXI век: итоги прошлого и проблемы настоящего. 2014. 04(20). С. 123.
6. Каменец А.В. Онегин на приеме у психолога. М.: Квант Медиа, 2018. 232 с.
7. Луцай А. Повествование в играх. Проблемы погружения и геймдизайна. URL: <http://dystopia.me/povestvovanie-v-igrah/>
8. Хейзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры. СПб., 2015. 409 с.
9. Champion E. Roleplaying and Rituals For Cultural Heritage-Orientated Games // Digital Games Research Association, May, 2015. Volume: 12. URL: <http://www.digra.org/digital-library/publications/roleplaying-and-rituals-for-cultural-heritage-orientated-games/>
10. Chapman A. Digital Games as History: How video games represent the past and offer access to historical practice. New York: Routledge, 2016. P. 290.

Possibilities of computer game reality in development of literary and artistic heritage by youth

Agata V. Afanas'eva

Postgraduate,
Department of Sociology and Philosophy of Culture,
Higher School of Music named after A. Shnitke,
107076, 18/28, Stomynka st., Moscow, Russian Federation;
e-mail: belverde@yandex.ru

Aleksandr V. Kamenets

Doctor of Culturology,
Professor of Department of Sociology and Philosophy of Culture,
Higher School of Music named after A. Shnitke,
107076, 18/28, Stomynka st., Moscow, Russian Federation;
e-mail: kamenez.a@rambler.ru

Abstract

The article discusses some opportunities for the development of computer gaming technologies to engage young people to the achievements of literary heritage, evaluates their potential. The features of modern youth with the emergence of a new information space are comprehended. Global manifestations of computer game reality are investigated: from the need for the formation of eSports federations at the state level to the manifestations of universal gamification of modern society, as well as the creation of a new cultural phenomenon – a form of self-expression and interaction with other people, which entails the need to create new approaches in the field of education and revision of the old ones. Methods are proposed in solving the problems of socialization and inculturation of the younger generation on the material of works of fiction, the technology of playing the plots, which are implemented in different versions of the strategy of solving problem situations close to the perception and life experience of young people in a playful way, where a parallel with the installation drama created by Brecht, who in search of the creation of «epic theater» has developed and implemented a new way to organize the «non-Aristotelian» organization of the material of stage works and assesses the ability of video games in solving such problems.

For citation

Afanas'eva A.V., Kamenets A.V. (2018) Vozmozhnosti komp'yuternoï igrovoi real'nosti v osvoenii molodezh'yu literaturno-khudozhestvennogo naslediya [Possibilities of computer game reality in development of literary and artistic heritage by youth]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 8 (5A), pp. 13-20.

Keywords

Computer gaming technologies, digital media, youth, fiction, video games, narrative, social adaptation, literary heritage.

References

1. Afanas'eva A.V. (2016) Primenenie komp'yuternykh igrovykh tekhnologii v sisteme mul'timediinykh sposobov prepodavaniya uchebnogo materiala. [Application of computer game technologies in the system of multimedia methods of teaching educational material] In: *Nauka i sovremennost' – 2016: sbornik materialov XLVIII Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii* [Science and modernity-2016: proceedings of the XLVIII International scientific-practical conference]. Novosibirsk.
2. Brecht B. (1965) *Teatr: P'esy. Stat'i. Vyskazyvaniya* [Theatre: Plays. Articles. Statements]. Moscow: Iskustvo Publ. Vol. 5.
3. Champion E. (2015) Roleplaying and Rituals For Cultural Heritage-Orientated Games. *Digital Games Research Association*, May, 12. Available at: <http://www.digra.org/digital-library/publications/roleplaying-and-rituals-for-cultural-heritage-orientated-games/> [Accessed 10/10/2018]
4. Chapman A. (2016) *Digital Games as History: How video games represent the past and offer access to historical practice*. New York: Routledge.

5. Denikin A. (2016) V zashchitu videoigr [In defense of video games] In: *Mediafilosofiya XII. Igra ili real'nost'? Opyt issledovaniya komp'yuternykh igr* [Media philosophy XII. Game or reality? Experience in the study of computer games]. St. Petersburg.
6. Efremkina I.N., Tuidukova O.A. (2014) Vozможности primeneniya informatsionnykh tekhnologii v prepodavanii gumanitarnykh disciplin (na primere psikhologii) [Possibilities of application of information technologies in the teaching of Humanities (on the example of psychology)]. *Nauchno-metodicheskii zhurnal XXI vek: itogi proshlogo i problemy nastoyashchego* [Scientific-methodical journal of the XXI century: results of the past and the present], 04(20), p. 123.
7. Huizinga J. (2015) *Homo Ludens. Opyt opredeleniya igrovogo elementa kul'tury* [Homo Ludens Experience defining the game element of culture]. St. Petersburg.
8. Kamenets A.V. (2018) *Onegin na prieme u psikhologa* [Onegin visits a psychotherapist]. Moscow: Kvant Media Publ.
9. Lutsai A. *Povestvovanie v igrakh. Problemy pogruzheniya i geimdizaina* [Narrative in the games. Problems of immersion and game design]. Available at: <http://dystopia.me/povestvovanie-v-igrakh/> [Accessed 10/10/2018]
10. Voiskunskii A.E., Avetisova A.A. (2006) *Igra, obuchenie i Internet* [Play, learning and the Internet]. Moscow.