

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ОТ ДОСУГА К ПЕРСПЕКТИВАМ ОБУЧЕНИЯ

Мохамед Фофана

*Научный руководитель – канд. филол. наук, доц. С. Е. Дворянчикова,
Киевский национальный университет технологий и дизайна*

Представители современного студенчества, безусловно, стремятся гармонично совмещать учебу, работу и досуг, стремясь отыскать и поддерживать баланс во всех сферах своих профессиональной и социокультурных практик. Это соображение актуально и для студентов, которые получают высшее образование в области информационных технологий, а также и для тех из них, которые приехали в Украину из других стран. Мы с товарищами заканчиваем первый курс бакалавриата Киевского национального университета технологий и дизайна по специальности компьютерные науки, поэтому кроме всего упомянутого, хотелось бы отметить, что для многих из нас международная индустрия компьютерных игр как таковых представляет и определенный профессиональный интерес с вполне вероятной перспективой трудоустройства. Однако компьютерная игра как стратегия и механизм может обогащаться и новыми смыслами, и это осознается все более четко в моменты, когда наши преподаватели и образование вообще (особенно беспрецедентно – в глобальном общемировом масштабе) вынуждены в условиях своеобразного кризиса и одновременно вызовов, вызванных пандемией коронавирусной инфекции COVID-19, искать актуальные возможности организации максимально полноценного образовательного процесса, полезного, доступного, посильного и интересного для нас, студентов. Выбор темы доклада и его **цели** – осветить и систематизировать возможности компьютерной игры как культурно-досуговой практики и образовательного инструмента – обусловлены всем вышеперечисленным.

В последнее время компьютерные игры все чаще попадают под самое пристальное внимание не только практиков-разработчиков, но и ученых различных специальностей. Например, специалистам и студентам, изучающим ИТ-технологии, может показаться весьма увлекательным сборник трудов «Компьютерные игры – театр активных действий», посвященный аналитике компьютерных игр, восприятию и ожиданиям геймеров, а также исследованиям их ресурса, форм, схем организации и перспектив применения этого феномена [3].

В соответствии с традиционными рекомендациями для разработчиков, известно несколько основных жанров компьютерных игр [1].

Во-первых, ролевая игра, в которой игрок может погружаться в виртуальный мир и управлять как одним, так и несколькими героями. Основная цель такой игры – получить превосходство над остальными участниками игры, усовершен-

ствовать свои умения, при этом как можно дольше оставаясь в системе и погружаясь в игровой мир.

Во-вторых, жанр экшен, в котором победа игрока напрямую зависит от скорости его реакции и умения принимать тактические решения. Подобная игра полезна тем, что тренирует выдержку, развивает реакцию и вырабатывает быстроту реакции на происходящие события.

В-третьих, стратегия, которая заключается в том, чтобы достигать поставленных в игре целей, управляя определенным видом ресурсов. Целями могут быть, например, получение территориального и экономического превосходства над другими игроками, а ресурсами выступать персонажи и их организация, а также важные для продолжения игры материалы и источники энергии. Игрок получает возможность управлять определенной территорией и участвовать в различных экономических и социальных структурах. Картинка интерфейса такой игры может содержать в себе миникарту ландшафта, как правило, расположенную в правом углу монитора, которая помогает ориентироваться в игровом пространстве, а также панель, содержащую основные кнопки командного управления.

Как видим из классификации, идею, принципы и организацию компьютерных игр различных жанров можно достаточно легко внедрить в любую деятельность человека. Собственно, индустриальный рынок виртуальной и дополненной реальности уже сейчас работает по такому принципу. Несомненно, компьютерная игра выступает отражением виртуального мира, в котором не обойтись и без такой важной деятельности человека как обучение, приобретение новых умений и навыков. Хотелось бы коснуться и нашего видения использования элементов компьютерной игры и ее идеи для организации обучения в условиях аудиторного, дистанционного и смешанного обучения. В частности, мы как студенты-иностранцы изучаем языки, с помощью которых получаем высшее образование. Для более эффективной работы преподаватели нашего университета активно применяют современные технологии, в том числе и смысловые элементы компьютерных игр различных жанров, разрабатывая для нас задания: мы смотрим видеосюжеты с комплексом коммуникативных заданий, проходим тестирования и квесты с получением фидбека от наставников, учим лексику, используя программы-приложения, выполняем персонализированные задания. Наши преподаватели эффективно используют как возможности виртуальной среды управления обучением университета [2], так и привлекают дополнительные ресурсы (компьютерные языковые игры, собственные разработки).

Благодаря такой организации учебного процесса мы как будущие специалисты учимся не только разрабатывать компьютерные игры как ресурс для отдыха, но и замечаем резервные возможности этого средства для образования.

Таким образом, компьютерная игра может на определенный промежуток времени отвлечь игрока, увести его из реального мира в страну вымысла, организовать наш досуг. Но также стоит помнить, что она может выступить и дополнительным действенным ресурсом в руках умелого педагога. Безусловно, потенциал компьютерных игр как образовательного феномена для различных дисциплин требует вдумчивого осмысления и разработок, а подобные технологии имеют потенциал для развития и затребованы современным обществом.

Литература

1. Жанры игр: классификация. Электронный ресурс. <https://coremission.net/zhanry-komputernuh-igr/>
2. Модульне середовище освітнього процесу КНУТД. Електронний ресурс. <https://msnp.knutd.edu.ua/>
3. Савчук В. В. Медиафилософия X: Компьютерные игры: стратегии исследования. Коллективная монография. СПб., 2014.