

Т. И. Песецкая,
*кандидат физико-математических наук,
доцент кафедры информационных технологий в культуре;*

А. О. Кислач,
*студентка 408-й группы учреждения образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»,
г. Минск, Беларусь*

ЦИФРОВЫЕ ИГРЫ: АСПЕКТЫ ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ

Аннотация. Рассматривается возможность использования потенциала цифровых игр для патриотического воспитания молодежи в Беларуси. Исследуется понятие «патриотизм» и на основе его коннотаций приводятся данные статистических исследований, отражающие некоторые аспекты патриотизма в разных странах. Изучается опыт использования цифровых игровых технологий для популяризации историко-культурного наследия с целью повышения уровня эмпатии и сопереживания гражданам, стране и ее истории, что в свою очередь обуславливает рост патриотизма.

Ключевые слова: цифровые игры, патриотизм, исторический цифровой проект, воспитание молодежи, образовательный игровой ресурс.

T. Pesetskaya,
*PhD in Physics and Mathematics, Associate Professor of the Department
of Information Technologies in Culture;*

A. Kislach,
*Student of the 408 Group of the Educational Institution
"The Belarusian State University of Culture and Arts", Minsk, Belarus*

DIGITAL GAMES: SOME ASPECTS OF PATRIOTIC EDUCATION

Abstract. The article examines the problem of using the potential of digital games for the patriotic education of youth in Belarus, examines the concept of “patriotism”, and based on its connotations, provides data from statistical studies reflecting some aspects of patriotism in the countries of the world. The author explores the experience of using digital gaming technologies to popularize historical and cultural heritage in order to increase the level of empathy and compassion for citizens, the country and its history, which in turn determines the growth of patriotism.

Keywords: digital games, patriotism, historical digital project, youth education, educational game resource.

Одной из актуальных задач в современной Беларуси является патриотическое воспитание молодежи. Существует огромное количество определений слова «патриотизм» [1]. В словаре-справочнике И. И. Санжаревского дается следующее толкование этого термина: эмоциональное отношение к родине, выражающееся в готовности служить ей и защищать ее от врагов, любовь к родине; привязанность к месту своего рождения, месту жительства [3]. В «Словаре философских терминов» под редакцией В. Г. Кузнецова патриот – человек, выражающий и реализующий в своих поступках глубокое чувство уважения и любви к родной стране, ее истории, культурным традициям, ее народу [2, с. 408]. Любовь к родине, уважение к ее истории и культуре рождает в человеке естественное стремление защищать то, что для него важно.

Итак, возвращаясь к патриотическому воспитанию молодежи в Республике Беларусь, отметим следующее явление: поколения белорусов старшего возраста отличаются более высоким уровнем патриотизма, чем молодые люди. В странах, граничащих с Беларусью, наблюдается в основном противоположная тенденция или разница между поколениями не столь значительна (рис. 1).

Польша	ИТОГО	16-24	25-34	35-44	45-54	55-64
ДА	72.6% (987)	74.7%	71.4%	74.6%	75.4%	79.4%
НЕТ	20.0% (272)	15.7%	19.7%	17.9%	18.2%	17.2%
Не знаю	7.3% (99)	9.5%	8.9%	7.5%	6.4%	3.2%
Никакого ответа (N)	0.0% (1)	-	-	-	-	0.2%
	(1,358)	(176)	(250)	(241)	(196)	(231)

Литва	ИТОГО	16-24	25-34	35-44	45-54	55-64
ДА	32.8% (476)	54.3%	33.1%	34.8%	35.7%	32.3%
НЕТ	42.8% (622)	27.7%	36.0%	40.5%	35.8%	43.9%
Не знаю	20.0% (291)	15.0%	26.7%	18.4%	25.0%	19.5%
Никакого ответа (N)	4.4% (63)	2.9%	4.2%	6.2%	3.5%	4.3%
	(1,453)	(154)	(231)	(220)	(259)	(246)

Беларусь	ИТОГО	16-24	25-34	35-44	45-54	55-64
ДА	65.1% (1,008)	61.7%	60.3%	67.1%	68.5%	72.8%
НЕТ	14.7% (227)	26.1%	14.6%	10.4%	14.0%	11.7%
Не знаю	16.5% (256)	12.2%	20.9%	16.6%	14.4%	11.8%
Никакого ответа (N)	3.7% (57)	-	4.2%	5.9%	3.1%	3.7%
	(1,548)	(155)	(321)	(285)	(280)	(285)

Россия	ИТОГО	16-24	25-34	35-44	45-54	55-64
ДА	68.6% (1,260)	78.6%	70.9%	67.6%	74.3%	65.4%
НЕТ	20.4% (375)	14.8%	18.2%	22.3%	16.3%	21.4%
Не знаю	10.3% (188)	6.0%	10.3%	10.0%	9.0%	12.0%
Никакого ответа (N)	0.7% (13)	0.6%	0.6%	0.1%	0.4%	1.2%
	(1,838)	(313)	(350)	(296)	(328)	(272)

Украина	ИТОГО	16-24	25-34	35-44	45-54	55-64
ДА	56.9% (733)	67.2%	63.2%	62.1%	65.3%	57.1%
НЕТ	25.5% (328)	18.7%	21.4%	20.7%	19.2%	23.9%
Не знаю	16.6% (214)	12.0%	14.6%	16.2%	14.6%	18.5%
Никакого ответа (N)	1.0% (13)	2.1%	0.7%	1.0%	0.9%	0.5%
	(1,289)	(94)	(234)	(276)	(226)	(202)

Готовы ли вы сражаться за свою страну?

(Из базы данных 7-й волны Всемирного исследования ценностей; 2017–2022 гг.)

Рис. 1. Готовность сражаться за страну: Беларусь и граничащие с ней страны

Более высокий уровень патриотизма у людей зрелого возраста (как в Беларуси) наблюдается, например, в таких развитых странах, как США, Нидерланды и Великобритания (рис. 2).

США	ИТОГО	16-24	25-34	35-44	45-54	55-64
ДА	59.6% (1,548)	40.0%	46.1%	60.8%	62.9%	71.5%
НЕТ	38.6% (1,003)	55.9%	51.8%	36.2%	35.8%	28.4%
Не знаю	0.0% (0)	-	0.0%	-	-	-
Никакого ответа	1.7% (45)	4.1%	2.0%	3.0%	1.4%	0.2%
(N)	(2,596)	(516)	(487)	(380)	(450)	(459)

Нидерланды	ИТОГО	16-24	25-34	35-44	45-54	55-64
ДА	28.4% (609)	20.0%	20.6%	29.4%	32.5%	33.9%
НЕТ	27.2% (564)	47.1%	36.6%	24.5%	27.0%	27.0%
Не знаю	29.0% (621)	27.1%	33.5%	34.8%	33.8%	29.8%
Никакого ответа	1.4% (29)	-	1.6%	2.7%	1.0%	1.6%
(N)	(2,145)	(85)	(257)	(330)	(400)	(496)

Великобритания	ИТОГО	16-24	25-34	35-44	45-54	55-64
ДА	64.6% (1,158)	57.5%	58.9%	66.7%	68.3%	67.3%
НЕТ	31.9% (573)	40.2%	36.3%	29.8%	29.1%	27.1%
Не знаю	3.3% (59)	2.1%	4.8%	3.5%	2.6%	5.2%
Никакого ответа	0.2% (4)	-	-	-	-	0.4%
(N)	(1,794)	(189)	(309)	(284)	(319)	(267)

Готовы ли вы сражаться за свою страну?

(Из базы данных 7-й волны Всемирного исследования ценностей; 2017–2022 гг.)

Рис. 2. Готовность сражаться за страну: США, Нидерланды и Великобритания

Одним из факторов роста патриотизма является глубокое знание истории страны в контексте развития мировой истории в целом, осознание культуры и ценностей поколений, которые жили и живут на ее территории. В данной статье мы поднимаем проблему использования потенциала цифровых игр для погружения в исторические реалии, изучения в игровой форме значимых событий, знакомства с биографиями людей, которые осуществляли важную деятельность для развития своей страны. Несомненно, использование цифровой игровой индустрии в образовательных целях в настоящее время не является новшеством, однако внедрение в игровые сценарии и локации исторических реалий малоизвестных событий и стран коммерчески не всегда оправдано, так как игровая индустрия ориентируется на глобальный охват.

Так, например, в современном мире создается огромное количество компьютерных игр жанра «шутеры», где некоторые разработчики используют в сценариях и визуальной реализации исторический контекст, в большинстве своем действия происходят в прошлом и основаны на реальных событиях. Например, серия игр S.T.A.L.K.E.R. поднимает тему взрыва на Чернобыльской АЭС, игра «Medal of Honor» связана с тематикой Второй мировой войны. Многие игры на военную тематику могут отличаться неточностями, например, временными или территориальными, что заметит лишь истинный знаток исто-

рии. Молодежь склонна верить информации, особенно если обозначается, что игра основана на реальных событиях. Здесь мы сталкиваемся с проблемой случайных либо намеренных исторических искажений. Однако есть и положительные аспекты, часто под влиянием игры молодые люди начинают более подробно изучать историю, являющуюся ее основой. Популярными играми-«шутерами» на территории стран СНГ являются «World of Tanks», «War Thander», «Red Orchestra». Они основываются на событиях Второй мировой войны, где визуализируется соответствующая техника и реконструируются события, как, например, в игре «Red Orchestra», посвященной битве за Сталинград. Однако стоит отметить, что в подобных играх упор сделан в большей степени на развлекательный, чем на исторический контент.

Если говорить о потенциале компьютерных игр, где познанием истории, причастности к событиям, имевшим место на территории страны, достигаются эффекты эмпатии, сопереживания, следует отметить разработки или участие институций, которые занимаются профессиональной подачей материала. Рассмотрим несколько проектов, созданных в Великобритании. Так, например, Лондонский музей сделал игру для детей, основанную на событиях Большого пожара 1666 г. (<https://www.fireoflondon.org.uk/game/>). В ней можно побродить по улочкам старого Лондона и попытаться затушить пожар. Есть также опция для учителей, которая предлагает готовые уроки с использованием ресурса (рис. 3).

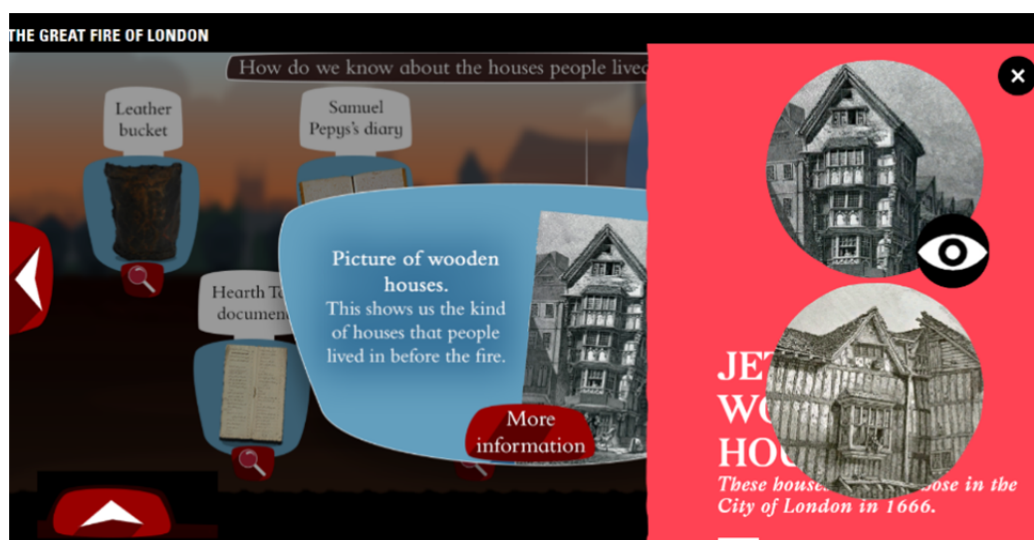


Рис. 3. Интерактивный игровой ресурс Лондонского музея

Следующий прекрасный пример взаимодействия игровой индустрии с профессиональными институтами – это проект «Animal Crossing», который предоставляет игроку виртуальную возможность управлять фермой. Создатели игры в сотрудничестве с Музеем английской сельской жизни разработали костюмы, в которые могут одеваться герои, и рассказали игрокам об этом. Идея стала настолько популярна, что пользователи социальных сетей делились фото персонажей в национальных костюмах.



Рис. 4. Экспонаты Музея английской сельской жизни, послужившие референсами игры «Animal Crossing»

Таким образом, есть два пути развития цифровой игровой образовательной направленности. Первая – это непосредственная разработка игр самими институтами (музеями и другими учреждениями образования и культуры), которые стремятся с их помощью продвинуть образовательные аспекты своей деятельности. Здесь можно было бы воспользоваться западным опытом взаимодействия таких организаций с университетами, где студенты в рамках дипломных и курсовых работ реализуют части подобных цифровых проектов. В Беларуси специалистов в цифровой сфере успешно готовят такие учебные заведения, как Белорусский государственный университет, Белорусский государственный университет культуры и искусств, Белорусская государственная академия искусств и другие УВО. И второй вариант – это сотрудничество с IT-компаниями, специализирующимися в сфере разработки цифровых игр, которым интересны предложения по созданию локаций на основе исторического материала, архитектурных чертежей, сюжетных зарисовок исторических событий с отсылками к компетентным ресурсам, где можно продолжить изучение

материала. В данный момент разработчикам компьютерных игр важны уровень популярности их детища и получаемый доход, но если учитывать значимые для граждан ценности, то компьютерные игры можно использовать как инструмент для воспитания определенных личностных ориентиров, например таких, как патриотизм.

1. Кислач, А. О. Патриотизм в системе современных ценностей / А. О. Кислач, Т. И. Песецкая // Культура. Наука. Творчество : XV Международный науч.-практ. конф., Минск, 13 мая 2021 г. : сб. науч. ст. / Белорус. гос. ун-т культуры и искусств [и др.]. – Минск, 2021. – Вып. 15. – С. 132–138.

2. Патриот // Словарь философских терминов / под науч. ред. В. Г. Кузнецова. – М., 2005. – С. 408.

3. Патриотизм [Электронный ресурс] // Политическая наука : словарь-справочник / авт. и сост. И. И. Санжаревский. – М., 2010. – Режим доступа: <http://glos.virmk.ru>. – Дата доступа: 05.12.2022.

УДК 304.4:005.42(100)+351.85

Н. Е. Петушко,

кандидат педагогических наук, доцент,

*доцент кафедры межкультурных коммуникаций и рекламы
учреждения образования «Белорусский государственный университет
культуры и искусств», г. Минск, Беларусь*

СПЕЦИФИКА ТЕХНОЛОГИЙ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЕКТОВ В СФЕРЕ МЕЖДУНАРОДНЫХ КУЛЬТУРНЫХ СВЯЗЕЙ

Аннотация. Рассматривается специфика технологий организации международных культурных связей, при обосновании которой использовался формально-логический прием, позволяющий выделить технологии организации международных культурных связей – этнонаправленные, культуроохранные, культурно-рекреативные, информационно-рекламные и управленческие. Они выступают как проявление технологий социально-культурной деятельности в условиях организации и регулирования отношений по осуществлению международного культурного сотрудничества. Показаны особенности программно-целевого подхода в контексте организации международной проектной деятельности.

Ключевые слова: технологии организации международных культурных связей, международная культурная деятельность, субъекты международной культурной деятельности, международный культурный проект.