

3. Ефремова, А. А. ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО МОБИЛИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА / А. А. Ефремова. – Санкт-Петербург : Международный студенческий научный вестник, 2017. – 168 с.

4. Соколов, А. В. Общая теория социальном коммуникации: учеб пособие / А. В. Соколов. – Санкт-Петербург : 11 издательство Михайлова, 2002. – 208 с.

Кислач А.О., студент 408 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Песецкая Т.И.,
кандидат физико-математических наук, доцент

ЦИФРОВЫЕ ИГРЫ В СФЕРЕ КУЛЬТУРЫ И ОБРАЗОВАНИЯ

С давних времен игра ценилась и рассматривалась, как фундаментальное понятие. В книге И. Канта «Критика способности суждения» игра – это одна из универсальных форм познания, связанных с эстетическим восприятием и суждением вкуса. Игра связана с миром прекрасного и является мостом в область нерационального. В работе Й. Хейзенги «Homo Ludens» написано, что игра есть противоположность серьезному, игра есть свободная деятельность, имеющая определенную структуру, игра есть состязательная активность и игра есть универсальный культуросозидающий механизм (из нее возникает искусство, политика, этика, право и др.) [1, С. 26]. То есть, игра – есть деятельность, которая направлена на свободу, эстетику и развлечение.

По мнению исследователей, игры помогают добиться куда большей продуктивности, чем привычное обучение, ведь «во время игры человек готов усваивать новую для него информацию, а какой она будет, зависит от контента игр. Человек, заинтересованный в прохождении игры, может выучить, помимо правил игры, еще и историю игрового мира, его географию, физику, механику, философию, литературу» [2]. С помощью одного электронного устройства можно изучить весь мир, космос, математику и многое другое. Можно

увидеть, что в сфере современной культуры игровой контент используется многими музеями, цифровыми платформами, посвященными культуре и культурным проектам как для привлечения внимания потенциальных посетителей, так и для образовательных целей.

Думиньш А.А. выделяет следующие цифровые игры, в зависимости от вида игры [3]:

1. Приключения. Такие игры содержат повествование и несколько персонажей, которые путешествуют, диализируют, ведут исследования, решают проблемы для достижения цели представленной в игре.

2. Игры со словами. Эти игры предусматривают поиск слов, решение кроссвордом, анаграмм и т.п. Такие игры позволяют пополнить запас слов, а также изучить их правописание;

3. Игры, основанные на действиях пользователя. Такие игры рассчитаны на быстроту и реакцию игрока. К этому классу относятся распространенные шутеры, гонки, и так называемые «бродилки».

4. Пазлы. Игры включают логические построения, поиск соответствий и решение проблем.

5. Стратегические игры. Здесь предполагается стратегическое планирование, управление ресурсами и принятие решений.

6. Цифровые настольные игры. Электронные версии реальных игр, таких как шашки, шахматы, домино, пасьянсы и т.д.

Рассмотрим некоторые примеры ресурсов цифровых игр, применяемых в сфере культуры и образования.

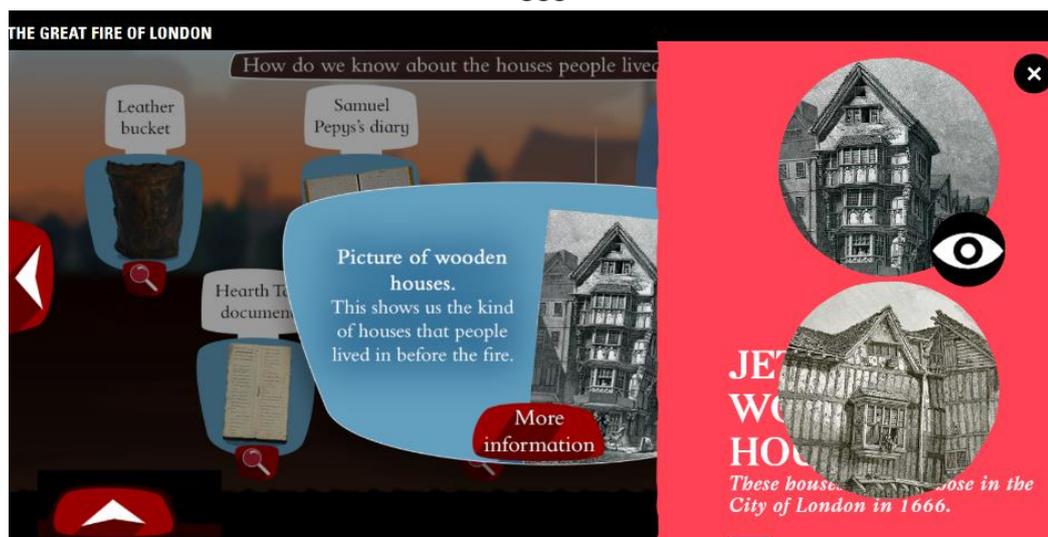


Рисунок 1 – Большой пожар 1666

На базе цифровых ресурсов Лондонского музея представлена игра для детей, основанную на событиях Большого пожара 1666 года (рисунок 1). Здесь можно побродить по улочкам старого Лондона и попытаться затушить пожар. На ресурсе так же представлены готовые уроки для учителей, опирающихся на игровой контент. Данный тип игры относится к игре приключению.



Рисунок 2 – Проект Animal Crossing

Следующий проект, представляющий взаимодействие игровой индустрии с профессиональными институтами, это проект Animal Crossing (рисунок 2). Здесь игроку предоставляется виртуальная возможность управлять фермой. Разработчики игры в сотрудничестве с музеем английской сельской жизни разработали костюмы разработали контент игры и костюмы для героев. Игра представляет собой пример стратегических игр для развлекательно-образовательных целей.

К обучающим и просвещающим играм жанра «шутеры», можно отнести игры, основанные на реальных событиях. Например, серия игр S.T.A.L.K.E.R. основана на событиях, сопутствующих взрыву на Чернобыльской АЭС, игра Medal of Honor посвящена событиям Второй мировой войны. Популярными играми «шутерами» на территории стран СНГ являются World of Tanks, War Thunder, Red Orchestra, основанные на событиях Второй мировой войны. Здесь представлен визуал исторической техники, осуществляется реконструируются событий, так в игре Red Orchestra освящается битва за Сталинград.

Важно отметить, что в просветительных и образовательных целях могут выступать не только игры и приложения, которые можно скачать, но и интернет-платформы, а также онлайн-игры, онлайн-приложения. Google Arts & Culture (<https://artsandculture.google.com/>) – интернет-платформа, которая работает с учреждениями культуры и художниками по всему миру (Рисунок 2.1). Их миссия – сохранение и распространение мирового искусства и культуры в Интернете, чтобы они были доступны в любом месте. Платформа содержит коллекции более 2000 музеев, художественных галерей и других культурных учреждений, а также включает расширенные возможности поиска и образовательные инструменты, такие как: обучающие видеоролики, временные таблицы по истории искусств, сравнительные учебные ресурсы и много интерактивных игр. Здесь представлены словесные и визуальные кроссворды, пазлы, игры, основанные на действиях пользователя, например, лепка и обжиг гончарных изделий.

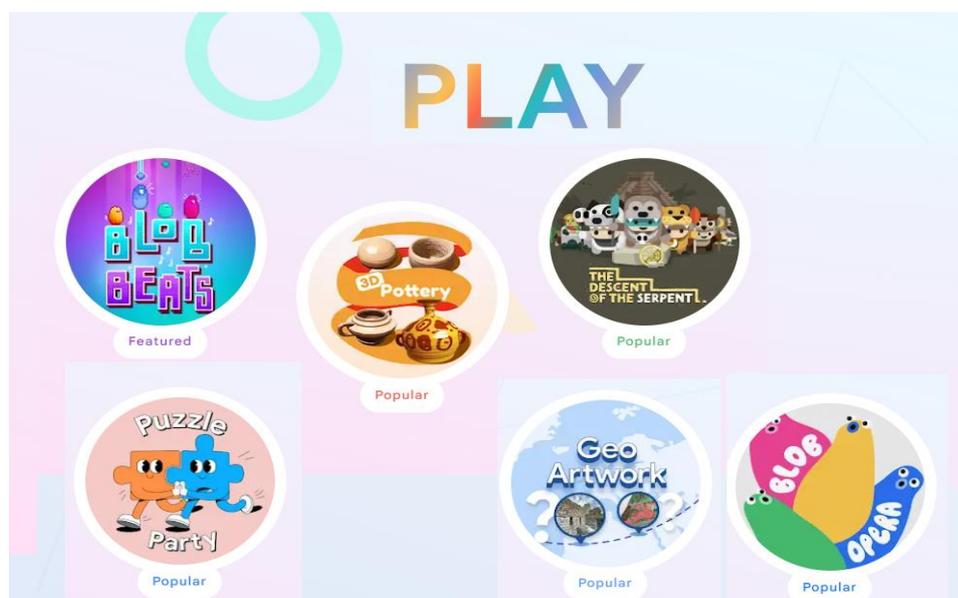


Рисунок 3 – Игровые ресурсы Google Arts & Culture

По вопросам применения цифровых игр в сфере культуры и образования на сегодняшний день существует множество дискуссий, транслирующих как консервативные взгляды на применение игр в образовательной деятельности, где бытует мнение, что игра всего лишь развлечение до достаточно оптимистичных высказываний, что возможности цифровых игр в сфере образования и культуры следует расширять. Мы можем отметить, что лишь основываясь на большом количестве исследований и статистических данных можно делать выводы о целесообразности применения игр в образовательной и культурно-развлекательной деятельности, а поскольку данная проблематика достаточно нова, таких обширных и всесторонних исследований на сегодня очень мало, а по некоторым вопросам даже и не существует.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Хейзинга, Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хейзинга. – СПб. : Издательство Ивана Лимбаха, 2011. – 415 с.
2. Бондарь, Л. Е. Компьютерная игра как образовательный проект / Л. Е. Бондарь // Слово.ру: Балтийский акцент. – 2012. – №4. – С. 77-78.

3. Думиньш, А. А. Компьютерные игры в обучении и технологии их разработки / А. А. Думиньш, Л. В. Зайцева // ОТО. – 2012. – №3. – С. 2–4.

Климашевская П.Ю., студент 415 группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Алекснина И.А.,
кандидат искусствоведения, доцент

П'ЕСА БЕРНАРДА ШОУ «ПІГМАЛІЁН» І АСАБЛІВАСЦІ ЯЕ МАСТАЦКАЙ ІНТЭРПРЭТАЦЫІ Ў ТЭАТРЫ

Знакаміты англійскі пісьменнік ірландскага паходжання Джордж Бернард Шоу з'явіўся на свет у сям'і Джорджа Шоў, гандляра збожжам, і Люсінды Шоу, вядомай спявачкі ў Дубліне ў 1856 годзе. Сваю першую, як і сярэднюю, адукацыю Бернард атрымаў у Уэслі-каледжы (англ. Wesley College) і граматычнай школе ў Дубліне [2]. Дзякуючы заступніцтву і дапамозе дзядзькі, Шоу трапляе на навучанне ва ўніверсітэт Таўнзэнда. Універсітэт спецыялізаваўся на гандлі нерухомасцю. У абавязкі будучага драматурга Шоу уваходзіў збор аплаты за кватэры з насельніцтва дублінскіх трушчоб. Падзеі і ўражанні гэтага часу пасля ляглі ў аснову сюжэту яго п'есы «Дом удаўца». Набытыя веды і ўменні, памножаныя на уседлівасць, нягледзячы на нуду і манатоннасць гэтага віду дзейнасці, усё ж паслужылі Шоу добрую службу. Ён навучыўся ўважліва весці кнігі ўліку і пісаць досыць разборлівым почыркам. Пазней, калі Шоу стаў вядомым пісьменнікам, наборшчыкі яго твораў гора не ведалі з тэкстамі яго рукапісаў [1]. Пазней у сталіцы Англіі пісьменнік пачынае сваё духоўнае выхаванне і развіццё з наведвання найбуйнейшых бібліятэк і музеяў. Менавіта ў гэты перыяд ён не толькі вёў газетную калонку ў часопісе «London World», выступаючы ў ролі музычнага крытыка, але і напісаў першыя свае творы, якія, дарэчы сказаць поспеху яму не прынеслі [2]. У апошнія гады Бернард Шоу жыў ва ўласным доме і памёр у 94 гады ад нырачнай недастатковасці.