

УДК 316.733

Сигидова Е.Ф.
Sigidova E.F.

Компьютерные игры как инструмент формирования межкультурной компетентности

Computer games as an instrument of formation of intercultural competence

Автор, анализируя различные компьютерные игры, показывает их коммуникативное, дидактическое и просветительское значение. Особый акцент сделан на использовании компьютерных игр как инструмента формирования межкультурной компетентности.

Ключевые слова: *глобализация, межкультурная коммуникация, компьютерные игры, межкультурная компетентность*



The author analyzes various computer games and shows their communicative, didactic and educational value. Particular attention is on the using computer games as a tool for the formation of intercultural competence.

Key words: *globalization, intercultural communication, computer games, intercultural competence*

В условиях глобализации мира все большее значение приобретает разработка новых способов коммуникации. В статье мы рассмотрим такой элемент межкультурной коммуникации, как компьютерная игра.

Проблемы формирования межкультурной компетентности сегодня выходят на первый план. Политика современных государств должна быть нацелена на воспитание умения устанавливать контакт и поддерживать коммуникацию с представителями других этнических, профессиональных, социальных и возрастных групп.

Становясь участниками любого вида межкультурных контактов, в том числе и организационных в рамках сети Интернет, люди взаимодействуют с представителями других культур, зачастую существенно отличающихся друг от друга. Отличия в языках, нормах общественного поведения, отношении к выполняемой работе, к досугу и, в частности, к игре затрудняют эти контакты. Все это обуславливает необходимость поиска «инструмента» («площадки»), способствующего знакомству с культурами и их представителями.

Значение игры (в частности, компьютерной) в культуре подчеркивалось многими европейскими философами и культурологами. Умберто Эко [23], Ханс-Георг Гадамер [12, с. 146-156], Эйген Финк [18, с. 357-403] усматривают источник культуры в способности человека к игровой деятельности. Игра в этом смысле оказывается предпосылкой происхождения культуры. Юрий Лотман писал, что особая психическая установка играющего, который одновременно и верит и не верит в реаль-

ность разыгрываемого конфликта, двуплановость его поведения роднят игру с искусством [14, с. 80-85]. Эстетическую значимость игры отмечает В.В. Бычков [20, с. 187]. Игровая концепция культуры целостно была сформулирована нидерландским историком и философом-идеалистом Йоханом Хейзингой (1872 – 1945 гг.) в работе, «Homo Ludens; Статья по истории культуры» [19].

Игра – это, прежде всего, свободная деятельность. Она не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Все исследователи подчеркивают незаинтересованный характер игры. Так же необходимо отметить, что игра не отделена четкой границей от окружающей практической жизни, существуют переходные формы от игры к труду, искусству, спорту. Это наделяет ее еще большим потенциалом для исполнения роли инструмента межкультурного взаимодействия.

Компьютерная игра является одним из составных элементов виртуальной культуры, ставшей в наши дни полноправным способом коммуникации. Мы пользуемся определением виртуальной культуры, данным директором Института истории и международных отношений СГУ профессором, доктором экономических наук Татьяной Викторовной Черевичко: «Виртуальная культура – это действительная культура, но культура эфемерного, где реальность полностью погружена в виртуальные образы, в выдуманный мир. Но это и не фантазии, это действительная созидаящая сила, поскольку помимо визуальных переживаний, она дает и информацию для познания культурного пространства. В виртуальном мире внешние отображения находятся не просто на экране, через который передается опыт, они сами становятся знанием и опытом познания» [21, с. 105-112].

Важной характеристикой виртуальной культуры является ее мозаичность, сложившаяся из-за особенностей процесса познания, структурирования информации и ее отбора исходя из социального опыта индивида. На данный момент виртуальная культура представляет собой сочетание подчас случайных элементов культур разных народов и эпох, частично закрепляющихся в сознании индивидов, но не образующих целостного знания.

Но, что более важно, отмечает кандидат культурологии Елена Людвиговна Яковлева, «игра нередко выполняет функции тренировки способностей, необходимых для реализации в серьезном деле, упражнения в самообладании» [24, с. 150-155].

Важен и такой аспект игры, как компенсация того, что человек не обнаруживает в реальной жизни. Таким образом, игра присутствует в человеческой реальности, но всегда в той или иной мере дистанцируется от повседневности, а игровое состояние всегда есть преобразование окружающего мира. Все средства и опыт культурной жизни человечества бросаются на решение грандиозной задачи – превратить непосильные человеку вещи в символические игрушки. Границы и сложность игры устанавливаются произвольно – соразмерно конкретному человеку, его возможностям, желаниям и воле. Человек сам своей личностью и своими правилами устанавливает соразмерность. Таким образом, игра создает равносильный действительному, но не равный ему по гигантским размерам и разнообразию символический мир.

По мнению Коськова, «с развитием средств массовой информации угасает дидактическое, просветительское значение игры и становится все более актуальной ее функция обеспечения групповых неформальных контактов, живого, непосредственного общения, дефицит которого – одна из особенностей НТР» [13, с. 24]. Последнее обстоятельство заставляет обратиться к играм именно с точки зрения их коммуникатив-

ного потенциала, возможностей неформальных групповых контактов в процессе и по поводу игры.

Игровой опыт не передается словами и не вербализируется, потому он всегда соотнесен с личностными ощущениями, переживаниями, размышлениями. Игра динамична, но не только как постоянно изменяющееся действие, а еще как хрупкое соединение смыслов и значений, придаваемых тем или иным действиям и отношениям, которые легко трансформируются в иные. Игра многомерна, так как ей чужда линейная односторонность. В ней органично сочетаются и уживаются ценностное, эмоционально-волевое, интеллектуальное и действенное «измерения», реализуемые через игровую деятельность, игровое сознание и игровые отношения, которые считаются важнейшими элементами структуры бытия игры.

Компьютерные игры – это неформатная площадка, объединяющая игроков – представителей разных социальных групп, этносов, культур.

Изучая различные компьютерные игры, мы пришли к выводу, что данный вид игр может иметь дидактическое и просветительское значение – и, соответственно, может стать такой площадкой. Игры, грамотно отражающие культурные особенности различных этносов, дадут игроку наглядные представления о национальной истории, культуре и менталитете, обычаях и верованиях (см. онлайн-игру «Аллоды Онлайн», которую можно охарактеризовать как MMORPG с «русским духом» [10]). Такой способ отражения национальной культуры может использоваться и в целях формирования межкультурной компетентности. Учитывая популярность компьютерных игр, ознакомление с культурными особенностями различных национальностей будет происходить весьма эффективно.

Роль компьютерных игр в процессе межкультурного взаимодействия нам видится в улучшении понимания культуры изучаемой страны. Ко всему прочему, компьютерные игры, в частности, онлайн-игры – это увлекательная платформа для общения. Используя эту платформу, можно наладить межкультурную коммуникацию на новом уровне, укрепить чувство единства игроков – представителей разных стран, что в определенной степени, перенесется и на реальную жизнь.

Для того чтобы компьютерная игра стала для игрока инструментом межкультурного взаимодействия, мотивом к игре должно служить не только желание проведения досуга, но и желание знакомства с культурой чужой страны. При этом предоставляемая игроку визуальная, вербальная или иная информация должна грамотно и наглядно передавать мировоззренческие, исторические и другие особенности воссоздаваемой в пространстве игрового мира культуры.

Итак, мы подошли к описанию модели компьютерной игры, которая являлась бы элементом межкультурной коммуникации. Остановимся подробнее на приведенных выше ключевых элементах, которые должны быть проработаны в такой игре.

1. *Космогония*: божественные силы или природные процессы, которые привели к созданию мира. А также его физическая основа: «планета земного типа» или «плоский мир на трех слонах, стоящих на спине кита», и т.д. В случае, когда речь идет о нестандартной модели вселенной, могут потребоваться достаточно подробные разработки и описания, подчас даже научные (или псевдонаучные) выкладки.

К примеру, в MMORPG (массовая мультиплеерная онлайн-ролевая игра). Данный вид игры предполагает обязательное подключение к интернету, а также общение между игроками и совместное прохождение ими игровых заданий. В игре «Аллоды Онлайн» [11] мы обнаруживаем расколотый мир, в котором осколки (аллоды) плавают в безвоз-

душном пространстве. Но так было не всегда, «тысячи лет назад Сарнаут был цветущей планетой. Великий Катаклизм, расколовший мир на аллоды, навсегда изменил привычный уклад» [9].

В самой игре и на сайтах, посвященных ей, мы обнаруживаем достаточно подробное описание космологии мира: «До Катаклизма существовало несколько континентов, отличающихся друг от друга, как климатом, так и представленными на них расами и государствами. Одним из главных континентов был Йул – самый большой из континентов и самый густонаселенный. Географически Йул располагался в южном и северном полушариях планеты, на его территории были представлены почти все климатические пояса. Именно на Йуле возникли первые очаги цивилизации людей». События, приведшие к расколу мира, окутаны мифами и легендами: «Причины Катаклизма, расколовшего мир на аллоды, – ещё один повод для споров, на этот раз споров магов и учёных. Официальной считается позиция, высказанная Конклавом Великих магов и объясняющая Катаклизм самой природой мироустройства: «... Истоком всему был астрал – магическая субстанция, несущая в себе создающее и разрушающее начало, что суть одно и то же» [9]. Мифы и легенды – еще один элемент, который необходимо проработать для того, чтобы создать интересующую нас игру.

2. *Легенды и истории мира.* От начала сотворения и заселения его обитателями до «современности» — момента, в который начинается игра или сюжет произведения. Легенды могут быть представлены как в качестве хронологической таблицы, так и в качестве дополняющих ее записей, комментариев, даже отдельных художественных произведений, иллюстрирующих ключевые моменты истории.

Примечателен пример серии игр «The Elder Scrolls» [5], поражающий целостностью и проработанностью игрового мира. «За время, прошедшее с выхода первого тома серии, разработчики скрупулезно проработали каждую веку истории Тамриэля, что удивительным образом сказалось на игре. Мир обрел целостность, атмосферу» [16]. По всем играм серии традиционно раскиданы многочисленные книги, в массе своей, совершенно не влияющие на текущий игровой процесс, но раскрывающие и дополняющие историю мира Тамриэля. Здесь каждая провинция, каждая хоть сколько-нибудь значимая личность, каждая, пусть даже самая незначительная, организация, имеет свою подробную и, как правило, интересную историю.

В легендах, истории, а также, современности игрового мира, мы можем встретить известных героев и злодеев: персонажей, которые влияли на развитие событий в мире. Их описанию так же необходимо уделить должное внимание.

Планета и ее жители, изменения, происшедшие в ее виде и в их судьбах, находят свое описание не только в истории мира, но и в ее географии.

3. *География мира.* Количество континентов, их описание, соотношения воды и суши — и многие другие сведения, которые позволят представить мир вторичной реальности.

В качестве примера возьмем вселенную Warcraft [6], большая часть описанных событий которой происходит на планете Азерот, напоминающей Землю.

«Мир Азерота включает в себя три крупных континента: Калимдор, Восточные королевства и Нордскол. Массив Восточных Королевств включает в себя два субконтинента – южный (на нем находятся государства Азерот и Хаз Модан) и северный континент Лордерон. Помимо этих континентов, в Азероте также расположены два крупных острова – Кезан (земля гоблинов) и Зандалар – родина цивилизации троллей.

Континенты и острова окружены Великим Морем. В середине Великого Моря находится бесконечный водоворот Маэльшторм, за которым расположен подводный город Назджатар, родина наг» [8].

Игровой мир, как правило, делится на структурные части, часть из которых доступно для посещений игроками, а часть несет декоративную функцию. Доступные для посещения части принято называть локациями.

4. *Основные локации мира.* Попадая в литературный или игровой мир, читатели или игроки путешествуют по конкретным локациям. На их проработку уходит больше всего времени и ресурсов у авторов вторичной вселенной. Но результаты этой работы порой впечатляют: мы можем прийти в несуществующий город и часами общаться с несуществующими персонажами, гулять по улицам, рассматривать дома и достопримечательности, исследовать древние руины или просто устроить пикник на склоне холма: полностью погрузиться в атмосферу игры или книги.

Локации прорабатываются в каждой компьютерной игре, однако большее признание игроков получают, как правило, миры без ограничений свободы передвижения по ним. К таким мирам относятся *WOW*, *Fallout*, *The Elder Scroll* и многие другие.

5. *Биосфера.* В ряде случаев миры обладают уникальной биосферой. Например, это планета-пустыня, в которой величайшая ценность – вода. Или наоборот, мир холода и льда, где люди с огромным трудом поддерживают огонь и величайшим даром считают тепло. В столь непохожих мирах обитают совершенно разные создания — животные, растения, монстры и волшебные существа.

Это лучше всего продемонстрировать на примере цивилизации «*Fallout*» [2]. Мир, созданный в игре, медленно возрождается после ядерной войны. Большая часть планеты превратилась в выжженную безжизненным солнцем пустыню, окружающей среде нанесен огромный урон. Благодаря радиации на свет появились различные виды животных-мутантов, населяющих пустоши. Мутациям подверглась и часть людей. Различают гулей (внешне похожих на зомби, хорошо переносящих радиацию и являющихся долгожителями) и супермутантов (существа огромного роста и физической силы, но с низким интеллектом).

Однако гораздо чаще в играх мы можем встретить вариации распространённых фантазийных рас гуманоидов.

6. *Расы мира.* Эльфы или люди, гуманоиды с собачьими головами или разумные насекомые — кто населяет мир и правит им, кто занимает высшее место в пищевой пирамиде? Расы многообразны, и даже если автор мира прибегает к распространённым штампам, каждый интересный мир привлекателен своими уникальными народами, которые населяют его.

Вторичная реальность *The Elder Scrolls* [5] насчитывает 4 группы рас, в общей сложности – 23. Примечательны аргониане (люди-рептилии) и каджиты (человекообразные кошки). Первые обладают естественным иммунитетом к болезням и ядам, могут дышать под водой и отлично взламывают замки. Кожа аргониан покрыта чешуей, и они могут плавать быстрее, чем представитель любой другой расы. Также аргонианам приписывается особая мудрость. В свою очередь, Каджиты отличаются умом, проворством, ловкостью и акробатическими способностями. Все представители этой расы умеют видеть в темноте. Имена каджитов часто содержат букву «P» и апострофы, нередко обозначающие их род занятий, возраст или положение в обществе. Средняя продолжительность жизни каджита – около 150 лет.

7. *Язык*. Если есть народы и нации, значит, существуют различные языки, культуры и общества. Описать их — хотя бы в общих чертах — задача создателя виртуальной вселенной.

Так, мир World of Warcraft [7] богат на языки и наречия. Известно несколько десятков языков, часть из которых была принесена в Азерот из иных миров, часть зародилась или образовалась из других языков самостоятельно. Для рас Альянса общим языком является Всеобщий язык, для рас Орды — Орочий.

Для того чтобы показать проработанность языковой составляющей игровых рас в данной игре, приведем описание одного из таких языков: «Талассийский (англ. Thalassian) — язык высших эльфов, полу-эльфов и эльфов крови. Существуют письменный и разговорный эквиваленты. Как и назджа, талассийский образовался от дарнасского языка. Происхождение одного языка от другого почти забыто, однако вполне вероятно, что некоторые слова могут иметь сходные значения в обоих языках. Древние слова дарнасского могут перекликаться с современным талассийским» [17].

Создателями WOW были проработаны такие элементы игрового языка, как словообразование, грамматика, крылатые выражения и другое.

8. *Культура*. Все вышеперечисленные элементы, так или иначе, знакомят игрока с культурой представленных в игре рас. Однако для того, чтобы игра стала транслятором ментальных и культурных особенностей, при создании игровой вселенной необходимо учесть и такие элементы, как творчество, мода, привычки, стереотипы поведения и прочие культурные составляющие.

Например, «Аллоды Онлайн» демонстрируют игрокам архитектуру некоторых строений, характерную для определённых периодов развития России. Кания напоминает о древней Руси, а Хадаган — явный намёк на тоталитарный строй сталинской эпохи [11].

Качественную разработку политического устройства и религии лучше всего продемонстрировать на примере игры Morrowind [3] из цикла The Elder Scrolls. Официально, в Морроувинде исповедуются две религии: Храм Трибунала и Имперский Культ, однако, существуют и неофициальные религии и культы. Имперский культ — это официальная религия Империи. Имперский культ поклоняется Девяти Богам: Аэдрам Акатошу, Дибелле, Аркею, Зенитару, Маре, Стендарру, Кинарету и Юлианосу, и Тайберу Септиму, основателю и покровителю Империи. В Морроувинде культ существует для чужеземцев, а также в миссионерских целях, и несет просветление язычникам-данмерам.

Говоря же о политическом устройстве, представленном в игровом мире, необходимо отметить его сходство с конфедерацией, причём члены этого образования (дома) пользуются большой долей автономии. Во главе государства находится король, который не позволяет домам сцепиться между собой, следит за балансом и налогообложением. Также существует Совет Великих Домов, занимающийся, в числе прочего, заключением договоров и союзов, — в остальном дома ведут свою политику, направленную исключительно на благо себе, а не Морроувинду (государству) в целом.

Таким образом, нами приведен перечень элементов, проработка которых необходима для создания интересного и достоверного игрового мира. Данный перечень не претендует на статус исчерпывающего. Не вошедшие в него элементы были приняты нами, как не имеющие приоритетного значения для создания модели компьютерной игры — инструмента межкультурного взаимодействия.

Создание такого инструмента станет возможным, если при разработке игры, транслирующей особенности той или иной культуры, учесть выделенные нами элементы. В результате мы получим вторичный мир, который будет ценен для множества других людей своими коммуникационными, дидактическими, эстетическими, развлекательными и прочими элементами.

Далее мы обратимся к опросу интернет-аудитории для получения сведений об их отношении к компьютерным играм как к инструменту, обучающему другой культуре.

В целях исследования оценки людьми дидактического потенциала компьютерных игр, выступающих в качестве инструмента межкультурного взаимодействия, было проведено анкетирование пользователей русскоязычной части глобальной сети Интернет.

Опрос проводился с февраля по март 2013 года при помощи интернет-ресурсов: Социальная сеть «ВКонтакте» <http://vk.com>, Социальная сеть «Мой мир» <http://my.mail.ru>, Компьютерный портал «Ru-Board» <http://forum.ru-board.com>, Форум 4GAME <https://4gameforum.ru>, Форум Online Game Library <http://forum.ogl.ru>, Форум журнала "Игромания" <http://forum.igromania.ru>. В анкетировании приняли участие 250 человек. Ниже приведена общая характеристика респондентов (по данным опроса).

Возраст: до 13 – 0%; от 13 до 15 – 3,2%; от 16 до 18 – 6,8%; от 19 до 23 – 55,6%; от 24 до 30 – 24%; более 30-ти – 10,4%.

Национальность: русский – 91,6%; украинец – 5,2%; другая – 1,2%; литовец – 0,8%; татарин – 0,4%; россиянин – 0,4%; латыш – 0,4%.

Пол респондентов: мужской – 56,4%; женский – 43,6%.

Как показывают результаты исследования интернет-аудитории, компьютерные игры рассматриваются людьми в качестве увлечения, обладающего большой популярностью, которое может быть использовано в качестве обучающего инструмента.

На вопрос «*Играете ли вы в компьютерные игры?*» – 59,8% опрошенных ответили утвердительно в обоих представленных в вопросе случаях – «онлайн- и в оффлайн-игры», 17,8% указали себя игроками «только в онлайн-игры», 15,2% – играют, напротив, «только в оффлайн-игры». «Нет, не играю» ответили 5,2% участвовавших в опросе. Приверженцами «только в игр в социальных сетях» отметили себя 2%.

Вопрос «*Сколько времени вы проводите за компьютерными играми?*» подтвердил популярность этого вида деятельности. Так, 43,2% аудитории указали, что играют «3 и более часа в день». «1-2 часа в день» играют 20,4% опрошенных. Вариант игры «пару раз за неделю» выбрали 12,4%, «изредка захожу в игру» – 12,8% респондентов. Затруднились ответить 3,6%. Лишь 0,4% людей, принимавших участие в исследовании, указали вариант ответа «не играю». Тремя респондентами в поле «другое» было указано, что количество времени, которое они проводят за компьютерными играми, зависит от наличия у них свободного времени.

Из приведенных выше данных (высокий показатель популярности компьютерных игр, а также, количество времени, которое игроки проводят за играми), мы приходим к выводу о высоком значении компьютерных игр в жизни человека.

Большинство опрошенных (69,2%) считает, что компьютерные игры дают им «возможность отвлечься от обыденности, отдохнуть», 12,4% ставят в приоритет «общение с друзьями по игре». «Новые знания, расширение кругозора» – как следствие своей игры в компьютерные игры отметили 6% респондентов. Затруднились ответить на вопрос 3,2% аудитории. 2,4% респондентов указали «все вышеперечисленные варианты». Вызывают интерес ответы, указанные в поле «другое»: «то же самое, что

дают нам произведения литературы или кинематографа», «возможность отвлечься от реального мира, общение с людьми, расширение кругозора» и «все варианты». И еще «незабываемые впечатления от самого игрового мира».

Таким образом, мы видим, несмотря на то, что в опросе речь шла об уже существующих играх (а не о специально разработанных компьютерных играх, обладающих дидактическим потенциалом), существует процент людей, отметивших, что играя, они получают новые знания и расширяют свой кругозор.

Отметим, что опрошенная аудитория показывает высокую степень «компьютерной грамотности» в сфере компьютерных игр. В опросе было предложено выбрать направление компьютерных игр, к которому респондент имеет особую приверженность. Самым популярным направлением оказалось «RPG (в т.ч. MMORPG)» (45,6%), на втором месте – «Action (Шутер, Файтинг и т.д.)» с показателем в 13,2%, третье по популярности направление (5,6%) – «Казуальные (Аркады, «Я ищу», Тетрис, «Офисные игры», «игры в соц. сетях) и т.д.». 4,8% аудитории указали вариант «стратегия», 4,4% – «квест», 2,4% – «симулятор». Вариант «другое» выбрали 4,8% респондентов. «Все направления» были указаны 16,8% аудитории, затруднились ответить лишь 2,4%.

Компьютерные игры формируют целый пласт знаний, которые без труда усваиваются игроками. Так, показатель степени узнаваемости предложенных респондентам примеров конкретных популярных компьютерных игр оказался высоким. По результатам вопроса: «Какие из перечисленных компьютерных игр вы знаете, видели, и можете отличить от других? Перечислите несколько игр, не вошедших в список», – игра «World of Warcraft» была указана 71,6%, «Lineage II» – 57,2%, «The Elder Scrolls» – 52,4% аудитории. Чуть менее узнаваемыми оказались «Fallout» (48%) и «Аллоды Онлайн» (32%). Наименьшей узнаваемостью среди опрошенных пользовалась игра «World of Tanks» (11,2%). Среди не вошедших в список игр (указывались в поле «другое») лидирует «Aion» – её указали 44 респондента.

На вопрос «Знаете ли Вы различные игровые расы, можете ли рассказать об их особенностях?» большинство опрошенных ответили утвердительно. Так, 25,2% указали вариант ответа «да, знаю о большом количестве рас из разных игр», 36,4% было выбрано «да, знаю, но подробно – только о расах из своей любимой игры». Вариант «да, знаю, но рассказать смогу только о самых известных расах (орки, эльфы, тролли, гоблины)» назвали 15,6%. Количество людей, указавших ответ «имею смутное представление», составило 12,4%, отрицательный ответ дали 9,2% опрошенных. Один из респондентов отметил: «знаю, но мое знание скорее из книг, чем из игр».

Вопрос «Интересуетесь ли вы историей игрового мира, его мифами и легендами?», в целом, дал положительные результаты. Более половины респондентов ответили утвердительно. Из них 37,6% выбрали вариант ответа «Да, узнаю об этом в игре (из сюжета, игровых диалогов, игровых книг и т.д.)», 18% – «Да, дополнительно читаю об игре на форумах и сайтах, посвященных игре». Еще 26,4% респондентов интересуются историей игрового мира «отчасти». Отрицательный ответ дали 16,4% аудитории.

Как показывает наше исследование, игроки проявляют большой интерес к игровому миру, его истории и мифологии. Высок и процент респондентов, изучающих игровой мир не только непосредственно в игре, но изучающих информацию об игре в дополнительных источниках.

Результаты анкетирования показали также и заинтересованность опрошенных в обучении другой культуре посредством компьютерных

игр. 32,8% респондентов указали, что им была бы интересна такая форма обучения. 44,4% ответили «да», с акцентированием на том, чтобы такой процесс обучения «не был скучным». Вариант «отчасти» указали 15,2%. Отрицательный ответ дали 5,6% опрошенных. Одним из респондентов в поле «другое» был указан ответ: «интересно узнавать о разных культурах, особенно о старинных, при этом проходя игру – куда интереснее, чем просто читать скучный серый текст».

Респонденты показали, в целом, положительное отношение к компьютерной игре как к обучающему инструменту. На вопрос «Считаете ли Вы, что компьютерные игры способны дать знания о другой культуре?» более половины респондентов дали утвердительный ответ. 47,2% из них отметили, что знания о другой культуре могут быть получены «через хорошо проработанный игровой мир, игровые классы, историю мира и т.д.», 26% – что «через общение представителей разных культур в онлайн-играх». Отрицательный ответ на вопрос выбрали 19,6% участников анкетирования. 4,8% затруднились ответить. В поле ответа «другое» заслуживающими внимания нам кажутся следующие ответы: «Играя в АссасинКрид (Assassin's Creed (прим. автора) я узнал об истории больше, чем за 11 лет школьной жизни», «[такая возможность] зависит от создателя игр, теоретически "да"», «одни [знания будут получены] – через [игровой] мир, другие – благодаря общению».

Следующий вопрос задавался только респондентам, указавшим, что компьютерные игры не способны дать знания о другой культуре, и призывал указать причину, по которой они имеют такое мнение. 49,13% указали, что «нельзя относиться к компьютерным играм серьезно», 12,61% – что «проработать игровой мир на основе реально существующих культур слишком сложно». 4,78% отвечающих на данный вопрос указали, что такое обучение не сможет заинтересовать многих людей. 17,83% затруднились ответить. В поле «другое» были указаны следующие ответы: «потому что основной контингент игроков – несовершеннолетние дети, которым на культуру, религию и все, что с этим связано – наплевать»; «проблема в постановке вопроса: сделать игру слишком похожей на реальность или с откровенным уклоном в обучение – она будет скучна»; «Разработчики игр стремятся к зрелищности, а не правдоподобию (о реально существовавших культурах)»; «основная цель игры – привлечение для большей продажи, это в основном какой-то экшн, хорошая графика. Если тратить деньги еще и на проработку реальных культур – процесс длительный и затратный! К тому же, лишь на реалиях построить игру – значит отказаться от чего-то захватывающего для игроков, поэтому возможно уже переплетение реалий и мистики, что в итоге не акцентирует внимания игроков на знакомство с культурой и историей! Но это – в общем, а исключения возможны».

Таким образом, даже среди респондентов, придерживающихся отрицательного отношения к компьютерным играм как к инструменту обучения другой культуре, не существует единой позиции.

На вопрос «*Есть ли смысл развивать компьютерные игры как инструмент обучения?*» распределение мнений оказалось следующим: большинство высказалось утвердительно. Из них 37,2% выбрали вариант ответа «да, это позволило бы совмещать приятное с полезным», 36% – «да, это позволит сделать обучение более привлекательным для молодежи». Не разделяют позицию большинства 17,2% опрошенных – они выбрали вариант ответа «нет, это не целесообразно». Затруднились ответить 3,6% респондентов. Из ответов, указанных в поле «другое» примечательны следующие: «смысл есть, важно не переборщить. Как один из элементов обучения»; «Идея Медведова с MMORPG по истории России

– очень даже ничего, грамотно бы только реализовать»; «да, но как отдельный жанр игр. С соответствующей пометкой».

Подводя итоги, можно утверждать, что компьютерная игра как увлечение имеет большую популярность. Дидактический потенциал игр подтверждается высокой степенью компьютерной грамотности в сфере компьютерных игр, а также, заинтересованностью игроков в изучении игрового мира, включая и его культурные особенности. Отношение ре-спондентов к компьютерным играм как к инструменту обучения другой культуре оценивается нами как положительное.

На основании вышеизложенного мы можем заключить, что компьютерная игра, грамотно отражающая культурные особенности, предложенная игрокам в качестве обучающего инструмента, вызовет у них положительное отношение.

Вышеперечисленные выводы позволяют нам заключить, что компьютерные игры обладают потенциалом для осуществления обучения иной культуре. Результаты исследования рекомендуются нами к использованию при разработке компьютерных игр (и ролевых игр вообще). Содержание таких игр предполагает выполнение ими дидактической функции и обучение игроков другой культуре. Применение полученных нами данных позволит выработать гибкий и нетривиальный инструмент обучения межкультурной компетентности. Использование результатов данной работы видится нам также и в разработке компьютерной игры, объединяющей игроков – представителей разных стран и культур.



Литература

1. Азерот // Официальная энциклопедия WarCraft [Электронный ресурс]. URL: <http://us.battle.net/wow/en/game/guide/> (дата обращения: 20.04.2013 г.).
2. Аллоды Онлайн. Библия мира [Электронный ресурс]. URL: <http://allods.mail.ru/about.php?show=bible> (дата обращения: 20.04.2013 г.).
3. Аллоды Онлайн. Официальный сайт [Электронный ресурс]. URL: <http://allods.mail.ru/> (дата обращения: 20.04.2013 г.).
4. Аллоды Онлайн: многопользовательская ролевая онлайн-игра. Разработчик – Astrum Nival, Россия. 2009.
5. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1988.
6. Косьюков М.А. К теории чистой игры // *Studia culturae*. Выпуск 3. Альманах кафедры философии культуры и культурологии и Центра изучения культуры философского факультета Санкт-Петербургского государственного университета. СПб., 2002.
7. Лотман Ю.М. Структура художественного текста. М.: 1970.
8. Полевой дневник автора (данные анкетного опроса интернет-аудитории)
9. Сенюк С. На просторах Тамриэля // Сайт журнала «Мир фантастики» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.mirf.ru/Articles/art74.htm/> (дата обращения: 20.04.2013 г.).
10. Талассийский язык // World of Warcraft Roleplay Wiki. Энциклопедия о вселенной Warcraft [Электронный ресурс]. URL: http://rpwiki.ru/%D0%A2%D0%B0%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA (дата обращения: 20.04.2013 г.).

11. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. Сост. Гуревич П.С. М.: Прогресс, 1988. С. 357-404.
12. Хейзинга Й. Homo ludens. М. Прогресс-Традиция, 1997. 416 с
13. Художественно-эстетическая культура XX века. / Под ред. Бычкова В.В., М.: «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2003. 607 с.
14. Черевичко Т.В. Туризм в контексте информационной экономики // Туризм и культурное наследие. Сб. статей. Саратов: СГУ. 2003.
15. Шилов Н. The Elder Scrolls V: Skyrim. Легенда продолжается // «Ферра. Ру». Электронное периодическое издание [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ferra.ru/ru/soft/review/The-Elder-Scrolls-5-Skyrim/> (дата обращения: 20.04.2013 г.).
16. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко. СПб., 2004.
17. Яковлева Е.Л. Игра – уникальный феномен культуры // Вестник ОГУ. 2010. № 7(113).
18. Fallout 3: компьютерная игра в жанре Action/RPG, третья игра в серии Fallout. Разработчик – Bethesda Game Studios, США. 2008.
19. Fallout. Официальный сайт [Электронный ресурс]. URL: <http://fallout.bethsoft.com/rus/home/home.php?country=ru> (дата обращения: 20.04.2013 г.).
20. The Elder Scrolls III: Morrowind. Компьютерная ролевая игра в жанре фэнтези. Разработчик – Bethesda Game Studios, США. 2002.
21. The Elder Scrolls. Официальный сайт [Электронный ресурс]. URL: <http://www.elderscrolls.com/> (дата обращения: 20.04.2013 г.)
22. The Elder Scrolls. Официальный сайт [Электронный ресурс]. URL: <http://www.elderscrolls.com/> (дата обращения: 20.04.2013 г.).
23. World of Warcraft. Официальный сайт [Электронный ресурс]. URL: <http://eu.blizzard.com/ru-ru/games/wow/> (дата обращения: 20.04.2013 г.).
24. World of Warcraft: многопользовательская ролевая онлайн-игра. Разработчик – Blizzard Entertainment, США. 2004.

Транслитерация по ГОСТ 7.79-2000 Система Б

1. Azerot // Ofitsial'naya ehntsiklopediya WarCraft [EHlektronnyj resurs]. URL: <http://us.battle.net/wow/en/game/guide/> (data obrashheniya: 20.04.2013 g.).
2. Allody Onlajn. Bibliya mira [EHlektronnyj resurs]. URL: <http://allods.mail.ru/about.php?show=bible> (data obrashheniya: 20.04.2013 g.).
3. Allody Onlajn. Ofitsial'nyj sajт [EHlektronnyj resurs]. URL: <http://allods.mail.ru/> (data obrashheniya: 20.04.2013 g.).
4. Allody Onlajn: mnogopol'zovatel'skaya rolevaya onlajn-igra. Razrabotchik – Astrum Nival, Rossiya. 2009.
5. Gadamer KH.-G. Istina i metod. M., 1988.
6. Kos'kov M.A. K teorii chistoj igry // Studia culturae. Vypusk 3. Al'manakh kafedry filosofii kul'tury i kul'turologii i TSentra izucheniya kul'tury filosofskogo fakul'teta Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta. SPb., 2002.
7. Lotman YU.M. Struktura khudozhestvennogo teksta. M.: 1970.
8. Polevoj dnevnik avtora (dannye anketnogo oprosa internet-auditorii)
9. Senyuk S. Na prostorakh Tamriehlya // Sajт zhurnala «Mir fantastiki» [EHlektronnyj resurs]. URL: <http://www.mirf.ru/Articles/art74.htm/> (data obrashheniya: 20.04.2013 g.).
10. Talassijskij yazyk // World of Warcraft Roleplay Wiki. EHntsiklopediya o vselennoj Warcraft [EHlektronnyj resurs]. URL: http://rpwiki.ru/%D0%A2%D0%B0%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA (data obrashheniya: 20.04.2013 g.).

11. Fink E.H. Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya // Problema cheloveka v zapadnoj filosofii. Sost. Gurevich P.S. M.: Progress, 1988. S. 357-404.
12. KHyojzinga J. Homo ludens. M. Progress-Traditsiya, 1997. 416 s
13. KHudozhestvenno-ehsteticheskaya kul'tura XX veka. / Pod red. Bychkova V.V., M.: «Rossijskaya politicheskaya ehntsiklopediya» (ROSSPEHN), 2003. 607 s.
14. CHerevichko T.V. Turizm v kontekste informatsionnoj ehkonomiki // Turizm i kul'turnoe nasledie. Sb. statej. Saratov: SGU. 2003.
15. SHilov N. The Elder Scrolls V: Skyrim. Legenda prodolzhaetsya // «Ferra. Ru». EHlektronnoe periodicheskoe izdanie [EHlektronnyj resurs]. URL: <http://www.ferra.ru/ru/soft/review/The-Elder-Scrolls-5-Skyrim/> (data obrashheniya: 20.04.2013 g.).
16. EHko U. Otsutstvuyushhaya struktura. Vvedenie v semiologiyu / U. EHko. SPb., 2004.
17. YAKovleva E.L. Igra – unikal'nyj fenomen kul'tury // Vestnik OGU. 2010. № 7(113).
18. Fallout 3: komp'yuternaya igra v zhanre Action/RPG, tret'ya igra v serii Fallout. Razrabotchik – Bethesda Game Studios, SSHA. 2008.
19. Fallout. Ofitsial'nyj sayt [EHlektronnyj resurs]. URL: <http://fallout.bethsoft.com/rus/home/home.php?country=ru> (data obrashheniya: 20.04.2013 g.).
20. The Elder Scrolls III: Morrowind. Komp'yuternaya rolevaya igra v zhanre fehntezi. Razrabotchik – Bethesda Game Studios, SSHA. 2002.
21. The Elder Scrolls. Ofitsial'nyj sayt [EHlektronnyj resurs]. URL: <http://www.elderscrolls.com/> (data obrashheniya: 20.04.2013 g.).
22. The Elder Scrolls. Ofitsial'nyj sayt [EHlektronnyj resurs]. URL: <http://www.elderscrolls.com/> (data obrashheniya: 20.04.2013 g.).
23. World of Warcraft. Ofitsial'nyj sayt [EHlektronnyj resurs]. URL: <http://eu.blizzard.com/ru-ru/games/wow/> (data obrashheniya: 20.04.2013 g.).
24. World of Warcraft: mnogopol'zovatel'skaya rolevaya onlajn-igra. Razrabotchik – Blizzard Entertainment, SSHA. 2004.