

Иванов Алексей Геннадьевич

кандидат исторических наук, доцент,
доцент кафедры всеобщей истории
Магнитогорского государственного технического
университета им. Г.И. Носова

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ИСТОРИИ

Аннотация:

В статье рассматривается потенциал использования компьютерных игр в обучении истории. Автор приводит классификацию компьютерных игр с историческим контентом по жанрам, раскрывает их достоинства и недостатки как средства обучения, формулирует некоторые общие принципы и приемы их применения в рамках преподавания истории. Делается вывод, что компьютерные игры с историческим содержанием представляют определенную ценность с этой точки зрения. Они могут, с одной стороны, привлекаться как своего рода лаборатории по моделированию исторических событий и процессов в целях развития исторического мышления обучаемых с четкими представлениями о причинно-следственных связях и многовариантности истории; с другой – служить визуальным пособием, в котором множество предметов материальной культуры большого числа народов разных эпох представлены в красочном трехмерном изображении.

Ключевые слова:

компьютерные игры, обучение истории, симуляторы, контрфактическая история, альтернативная история, постмодерн.

Ivanov Aleksey Gennadyevich

PhD in History,
Associate Professor,
World History Department,
Magnitogorsk State Technical University

COMPUTER GAMES IN TEACHING HISTORY

Summary:

The study discusses the opportunities for computer games in history education. The author classifies history-themed games into genres, reveals their advantages and disadvantages as a learning tool, and determines several general principles and techniques for using computer games when teaching history. It is concluded that history-themed video games are of great value to teachers of history. On the one hand, they can be used as a kind of laboratory for modeling historical events and processes to develop students' historical thinking with clear ideas about cause-effect relationships and multivariate history. On the other hand, computer games can serve as a visual guide with a colorful 3D visualization of artifacts of different nations from different eras.

Keywords:

computer games, teaching history, simulation, counterfactual history, alternate history, postmodernity.

Компьютерные игры с историческим содержанием – это продукт эпохи постмодерна, который не считает историю наукой, не верит в ее познаваемость, отрицает историческую реальность и считает, что она конструируется [1, р. 93; 2, с. 105]. В виртуальной реальности компьютерных игр прошлое создается, переписывается, выстраивается вновь.

К настоящему моменту в западной науке накоплен достаточно серьезный опыт изучения темы «компьютерные игры в обучении истории». Весь массив публикаций можно условно разделить на следующие тематические блоки.

1. Работы, посвященные осмыслению самого феномена компьютерных игр с историческим контентом и специфики их существования в мире истории. В числе первых разработчиков этих сюжетов можно назвать П. Корбейла. В 1988 г. в журнале *History Microcomputer Review* он опубликовал статью, в которой заметил, что компьютерные игры меняют бытие истории, поскольку, во-первых, обеспечивают невиданную прежде степень погружения человека в прошлое; во-вторых, позволяют «делать» историю в настоящем; в-третьих, в некотором смысле освобождают ее от интерпретаций [3, р. 33].

Дж. Шик подчеркивал, что компьютерные игры имеют важное значение для обучения истории, поскольку они предоставляют игрокам выбор в принятии тех или иных решений и возможность переиграть игру. Таким образом, игроки могут увидеть, к каким последствиям привел выбор. В этом смысле игры становятся похожи на лабораторные работы, в которых проводятся исторические эксперименты. По словам автора, если смысл истории состоит не в том, чтобы просто запоминать даты, факты и события, а в развитии настоящего исторического мышления с четким представлением о причинно-следственных связях и многовариантности истории, то моделирование исторических событий и процессов является насущной задачей обучения. Поэтому Дж. Шик выступал за внедрение игр в образовательную деятельность [4, р. 5].

2. Исследования, содержащие эмпирические данные о потенциале использования компьютерных игр в изучении истории. Работы К. Сквайра [5] и С. Эгенфельдт-Нильсена [6]

доказывают, что компьютерные игры с историческим контентом вне зависимости от того, насколько точно/неточно в них была представлена историческая действительность, стимулировали интерес обучаемых к познанию истории. Как убедились авторы, в процессе игры они задавали преподавателю большое количество разнообразных вопросов, связанных с историей и исторической географией, для того чтобы лучше понимать происходящее в игре, а педагог в этой атмосфере поощрял познавательную активность обучаемых, вооружая их новыми знаниями.

М. Чиккино в рамках эксперимента наблюдал за группой обучающихся, которые ежедневно играли в аналоговую игру, имитировавшую франко-индейскую войну 1754–1763 гг. Анализ записей видеокамер показал, что испытуемые при этом получили такой же объем знаний, умений и навыков, что и участники исследования, изучавшие тему на основе более традиционных подходов. Из этого автор сделал вывод о жизнеспособности приемов обучения истории посредством использования компьютерных игр [7, р. 17].

3. Работы, в которых представлены конкретные методические приемы применения компьютерных игр в обучении истории. В книге 2011 г. «Играя прошлым: использование видеоигр в преподавании истории» и многочисленных статьях И. Маккол изложил принципы отбора компьютерных игр с историческим контентом для внедрения в образовательную деятельность, формы и методы их применения, возможные варианты мониторинга и коррекции результатов обучения [8].

А. МакМайкл рассказал об опыте использования игр Civilization III, Age of Empires II, Patrician II и Europa Universalis II в курсе «История западной цивилизации до 1648 г.» и указал, что наибольшая эффективность усвоения материала достигалась тогда, когда обучаемые читали компьютерные игры как текст и проводили критический анализ фактов и событий прошлого, представленных в них [9, р. 216].

В процессе преподавания курса «Всемирная история до 1450 г.» Дж. Александр поставил перед обучающимися задачу отследить репрезентацию развития цивилизации от рождения через расцвет к упадку в том виде, в каком она есть в игре Civilization IV, и написать эссе с оценками качества моделирования исторического процесса в ней и конкретными рекомендациями разработчикам, как можно сделать игру более исторически точной [10].

Отдельного внимания заслуживает работа профессора А.М. Уэйнрайта из Университета Акрона (Огайо, США), который разработал спецкурс для студентов вуза «История в видеоиграх», включающий такие разделы, как «Механика игр», «Детерминизм и исторические случайности», «Репрезентация экономики и окружающей среды» и др., и предполагающий изучение компьютерных игр с позиций историографии, теории и методологии истории [11].

4. Исследования, содержащие критический анализ исторических фактов, явлений и процессов, нашедших отражение в компьютерных играх. Достаточно сказать, что критика серии игр Civilization С. Мэйера уже сейчас насчитывает десятки, если не сотни публикаций [12].

Компьютерные игры, которые могут быть полезны в рамках преподавания истории, можно условно разделить по жанрам на стратегии и ролевые игры. Приведем ряд примеров.

Серия игр Civilization.

Разработчик: MicroProse (США).

Тип: пошаговая стратегия.

Краткое описание: Каждый игрок выбирает 1 из 18 цивилизаций и определяет ее развитие на протяжении 6 тысячелетий от каменного века до космической эры. Он управляет экономикой (финансовыми, сырьевыми, людскими ресурсами, технологиями), социальными, политическими, культурными процессами (устанавливает общественный строй, форму правления, религию), обороной и внешней политикой выбранной им державы. Задача игрока – привести цивилизацию к мировому господству.

Civilization дает представление о факторах развития цивилизаций, сильных и слабых сторонах тех или иных политических режимов и социально-экономических систем; содержит обширные справочные сведения о различных эпохах развития человечества, которые подаются в легкой и максимально доступной форме.

Серия игр Total War.

Разработчик: Creative Assembly (Великобритания).

Тип: пошаговая стратегия с элементами стратегии в реальном времени.

Краткое описание: Игрок, распоряжаясь имеющимися ресурсами, управляет империей или государством в зависимости от исторической эпохи, в которой разворачивается игра, – от Древнего Рима и средневековой Японии до колониальных войн XVIII в. и кампаний Наполеона. Строительство цивилизации происходит в режиме стратегии, а войны и баталии – в режиме реального времени. В этот момент игрок превращается в лидера, который отдает войскам приказы маневрировать, атаковать и защищаться.

Разработчики Total War по понятным причинам уделили наибольшее внимание военной истории. Детальное описание обмундирования и вооружения воинов, битв, обеспечивающее вы-

сокую степень погружения игроков в исторический контекст, дополняется информацией об истории оружия и военного искусства. Участник игры получает представления о принципах комплектования армий, назначении тех или иных родов войск, тактике ведения военных действий, развитии военных технологий и пр.

Наряду с этим, в Total War находят отражение история дипломатии и международных систем, особенности того или иного общественно-политического строя, в частности специфика отношений государства и граждан, причины и характер массовых выступлений и революций. Все это делает игру достаточно привлекательной для интеграции в образовательную деятельность.

Серия игр Assassin's Creed.

Разработчик: Ubisoft Montreal (Канада).

Тип: ролевая игра в жанре приключения, сочетающая элементы квеста и экшена.

Краткое описание: Игроку предлагается выступать в роли вымышленного персонажа – ассасина – и вести борьбу с тамплиерами, проходя испытание за испытанием. Действием охвачены Древний Египет периода правления Клеопатры, Италия эпохи Ренессанса, Америка периода Семилетней войны и Войны за независимость, а также Франция времен Великой революции конца XVIII в.

Создатель игры канадский геймдизайнер П. Дезиле, будучи фанатом истории, вместе с командой приложил большие усилия, чтобы до известной степени точно воспроизвести историческую обстановку. Хотя в основе игры лежит вымышленный сюжет о многовековой войне между тамплиерами и ассасинами и действует выдуманный персонаж, историческая среда реконструируется с опорой на факты. Так, при анализе игры Assassin's Creed: Odyssey (2018) доктор исторических наук Дж. Брауэрс из Амстердамского свободного университета подтвердил то, что дизайн планировки поселений, архитектурных сооружений, храмов Древней Греции в игре соответствуют данным, дошедшим до нас, а также предположил, что разработчики игры полагались на свидетельства Плутарха.

В целом, несмотря на присутствие в игровом мире Assassin's Creed вымысла и неточностей, игрок встречает большое количество аутентичных, выполненных в трехмерном и реалистичном изображении памятников культуры и искусства, предметов быта и одежды, знакомится со значительным кругом исторических деятелей от Клеопатры до Дж. Вашингтона. В этом смысле игры этой серии ценны как интерактивное наглядное пособие, позволяющее визуализировать историческую эпоху.

Серия игр Call of Duty.

Разработчик: Infinity Ward (США).

Тип: шутер от первого лица.

Краткое описание: Игрок в роли бойца армии одной из стран-участниц выполняет миссии, сражаясь на полях Второй мировой войны, в военных конфликтах холодной войны, участвуя в антитеррористической операции начала XXI в. и даже в гипотетической третьей мировой войне.

С точки зрения обучения истории наибольшую ценность представляют выпуски игры, посвященные Второй мировой войне. Шутер имеет как одиночный режим игры, так и многопользовательский. В одиночной можно воевать за одного из трех солдат Второй мировой: американского десантника, рядового Джоя Мартина; британца, сержанта Джека Эванса; красноармейца, позже лейтенанта Красной армии Алексея Ивановича Воронина. Для достижения реализма и аутентичности команда геймдизайнеров консультировалась с военным историком М. Морганом, который даже организовал поездку разработчиков в Европу на места сражений. Наверное, поэтому игра с известной степенью точности воспроизводит локации и декорации битв под Прохоровкой, Сталинградом, высадки союзников в Нормандии и многих других операций; тактику ведения военных действий, вооружение и обмундирование армий СССР, США, Великобритании и Третьего рейха; имена солдат и тип речи.

В контексте обучения истории компьютерные игры имеют потенциал и ограничения. К числу их преимуществ необходимо отнести следующие.

1. Привычность и привлекательность игровой среды для молодежи, которая живет компьютерными играми.

2. Компьютерные игры позволяют обучаемым на эмоциональном уровне прочувствовать историческую эпоху, обеспечивают максимальный эффект погружения.

3. По словам И. Маккола, «качественные игры с историческим контентом с их акцентом на выборе и следующих за ним последствиях могут быть крайне полезны в преподавании истории» [13, р. 525]. Зарубежные исследователи полагают, что компьютерные игры в жанре стратегии по существу являются симуляторами, лабораторией, позволяют моделировать исторические события и процессы и достаточно комплементарны практике контрфактической истории с ее фокусом на вопросах «Что, если бы?», «Как это могло быть?». Игрок, делая тот или иной выбор, принимая то или иное решение, видит финальные положительные или отрицательные результаты собственных действий. Игры-стратегии становятся полем экспериментирования, поскольку обучаемые могут неоднократно возвращаться в начальную точку, чтобы менять решения и получать

альтернативные результаты. Это формирует представление о причинно-следственных связях, многофакторности и альтернативности исторического процесса.

4. В игре обучаемый не пассивный слушатель, а активный деятель, творец.

5. Многие компьютерные игры с историческим содержанием поражают информативностью, точностью, реалистичностью и красочностью изображения предметов материальной культуры различных народов разных эпох.

Наиболее значимыми ограничениями для использования компьютерных игр в обучении истории мы считаем следующие:

1) компьютерные игры генерируют несуществующую, выдуманную историю, построенную на контрфактической основе;

2) содержат изрядную долю пропаганды, транслируемую их создателями;

3) в игре первичен игровой процесс и ориентировать обучаемых на решение образовательных задач достаточно сложно;

4) игры довольно требовательны к технике и оборудованию;

5) преподаватели в подавляющем большинстве не воспринимают компьютерные игры как средство обучения.

Перечислим некоторые общие принципы и приемы использования компьютерных игр в обучении истории.

– Педагог может задействовать их в процессе обучения только в том случае, если обучаемые сами увлечены ими.

– Игры могут применяться преподавателем только для решения образовательных задач и лишь вкпе с основными учебными материалами.

– Педагог должен быть компетентным в мире компьютерных игр, на достаточном уровне знать содержание и игровую механику той игры, которую планирует использовать в обучении.

– Во время игровых сессий преподаватель выступает в качестве активного фасилитатора.

Он акцентирует внимание обучаемых на важных моментах, происходящих на экране монитора, задает вопросы, формулирует задания, предоставляет игрокам интересующую их информацию.

– Основным приемом работы с компьютерной игрой является научная критика исторического контента, содержащегося в ней. Речь идет о разоблачении пропаганды и мифов, отделении правды от вымысла, установлении исторических ошибок и несоответствий. На начальном этапе педагог сам комментирует игру, постепенно приобщая к анализу обучаемых. Когда последние достигнут достаточного уровня критического мышления, педагог может предложить им самостоятельно на основе учебной и научной литературы проанализировать ту или иную компьютерную игру на предмет нестыковок и несоответствий. А.М. Уэйнрайт считает, что подобная деятельность хорошо мотивирует на изучение истории [14, p. 602].

– Игровые сессии в классе всегда должны завершаться обсуждением исторического контента. Как указывают педагоги, имеющие опыт в использовании компьютерных игр в образовательном процессе, дискуссия по итогам игровой сессии должна длиться дольше, чем сама игра.

– Необходимо, чтобы обучаемые вели журнал, в который вносили бы записи с наблюдениями об историческом содержании той или иной игры для последующего анализа, оценок и выводов.

Таким образом, компьютерные игры с историческим контентом представляют определенную ценность для преподавателей истории с точки зрения как игровой механики, реконструирующей исторический процесс, так и красочного трехмерного изображения множества предметов материальной культуры народов разных эпох. Не вызывает сомнений, что интерес исследователей к проблеме использования компьютерных игр в образовательных целях будет возрастать.

Ссылки:

1. Electronic Learning Resources Used in Teacher Education Programs for Bachelor's and Master's Degrees / N.N. Makarova, N.V. Chernova, M.N. Potemkina, A.E. Lubetskiy, I. Koldomasov // *Man in India*. 2017. Vol. 97, no. 5. P. 93–104.
2. Чернова Н.В., Макарова Н.Н. Наглядные методы обучения и проектные методики на уроке истории // *Перспективы науки и образования*. 2018. № 6 (36). С. 105–113.
3. Corbeil P. Rethinking History with Simulations // *History Microcomputer Review*. 1988. Vol. 4, no. 1. P. 21–35.
4. Schick J.B. Microcomputer Simulations in the Classroom // *Ibid*. 1985. Vol. 1, no. 1. P. 3–6.
5. Squire K. *Replaying History: Learning World History through Playing Civilization III*. Thesis Submitted to the Faculty of the School of Education in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy. Madison, 2004. 415 p.
6. Egenfeldt-Nielsen S. Third Generation Educational Use of Computer Games // *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*. 2007. No. 16. P. 263–281.
7. Cicchino M.I. Using Game-based Learning to Foster Critical Thinking in Student Discourse // *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*. 2015. Vol. 9, no. 2. P. 1–18.
8. McCall J.: 1) *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. N. Y., 2011. 216 p. ; 2) *Historical Simulations as Problem Spaces: Criticism and Classroom Use* // *Journal of Digital Humanities*. 2012. Vol. 1, no. 2. P. 1–2; 3) *Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games and the Study of History* // *The History Teacher*. 2012. No. 46. P. 9–28.
9. McMichael A. PC Games and the Teaching of History // *The History Teacher*. 2007. No. 40. P. 203–218.

10. Alexander J.W. Civilization and Enlightenment: A Study in Computer Gaming and History Education // *The Middle Ground Journal*. 2013. No. 6. P. 21–30.
11. Wainwright A.M. Teaching Historical Theory through Video Games // *The History Teacher*. 2014. No. 47. P. 579–612.
12. Owens T. Modding the History of Science: Values at Play in Modern Discussions of Sid Meier's Civilization // *Simulation & Gaming*. 2011. No. 42. P. 481–495 ; Poblocki K. Becoming State: The Bio-cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization // *Focaal: European Journal of Anthropology*. 2002. No. 39. P. 163–177.
13. McCall J. Teaching History with Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices // *Simulation & Gaming*. 2016. Vol. 47, no. 4. P. 517–542.
14. Wainwright A.M. Op. cit. P. 602.

References:

- Alexander, JW 2013, 'Civilization and Enlightenment: A Study in Computer Gaming and History Education', *The Middle Ground Journal*, no. 6, pp. 21-30.
- Chernova, NV & Makarova, NN 2018, 'Visual Teaching Methods and Project Techniques in the History Lesson', *Perspektivy nauki i obrazovaniya*, no. 6 (36), pp. 105-113, (in Russian).
- Cicchino, MI 2015, 'Using Game-based Learning to Foster Critical Thinking in Student Discourse', *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, vol. 9, no. 2, pp. 1-18.
- Corbeil, P 1988, 'Rethinking History with Simulations', *History Microcomputer Review*, vol. 4, no. 1, pp. 21-35.
- Egenfeldt-Nielsen, S 2007, 'Third Generation Educational Use of Computer Games', *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, no. 16, pp. 263-281.
- Makarova, NN, Chernova, NV, Potemkina, MN, Lubetskiy, AE & Koldomasov, I 2017, 'Electronic Learning Resources Used in Teacher Education Programs for Bachelor's and Master's Degrees', *Man in India*, vol. 97, no. 5, pp. 93-104.
- McCall, J 2011, *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*, New York, 216 p.
- McCall, J 2012a, 'Historical Simulations as Problem Spaces: Criticism and Classroom Use', *Journal of Digital Humanities*, vol. 1, no. 2, pp. 1-2.
- McCall, J 2012b, 'Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games and the Study of History', *The History Teacher*, no. 46, pp. 9-28.
- McCall, J 2016, 'Teaching History with Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices', *Simulation & Gaming*, vol. 47, no. 4, pp. 517-542.
- McMichael, A 2007, 'PC Games and the Teaching of History', *The History Teacher*, no. 40, pp. 203-218.
- Owens, T 2011, 'Modding the History of Science: Values at Play in Modern Discussions of Sid Meier's Civilization', *Simulation & Gaming*, no. 42, pp. 481-495.
- Poblocki, K 2002, 'Becoming State: The Bio-cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization', *Focaal: European Journal of Anthropology*, no. 39, pp. 163-177.
- Schick, JB 1985, 'Microcomputer Simulations in the Classroom', *History Microcomputer Review*, vol. 1, no. 1, pp. 3-6.
- Squire, K 2004, *Replaying History: Learning World History through Playing Civilization III. Thesis Submitted to the Faculty of the School of Education in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy*, Madison, 415 p.
- Wainwright, AM 2014, 'Teaching Historical Theory through Video Games', *The History Teacher*, no. 47, pp. 579-612.