

Успешное поражение

Почему компьютерные игры могут быть важным инструментом морально-политического образования.

С 2008 года Немецкий совет по культуре (Deutscher Kulturrat) совершенно официально считает компьютерные игры продуктом культуры. И это, надо полагать, справедливо. В играх уже давно рассматриваются сложные темы, точно так же, как в кино и литературе. То, что выделяет их как особый продукт культуры, не является простым дублированием существующих предложений – они, скорее, открывают игроку полностью новые пространства для переживаний. Он больше не остается пассивным наблюдателем, а активно вмешивается в развитие событий. И тогда ему также приходится разбираться с последствиями принятых решений. Несмотря на то что первоначально компьютерные игры имеют развлекательный потенциал, они могут способствовать и образовательным целям. Так, в исследованиях по компьютерным играм изучались ползучие процессы обучения, объединяемые понятием «скрытого обучения» (Stealth Learning), при которых игрок учится абсолютно непреднамеренно и как бы между прочим. К таким процессам относится, например, понимание экономики или планирование комплексных технологических цепочек в созидательно-стратегических играх. Поэтому неудивительно, что, играя на компьютере, пользователь также может испытать себя нравственно и политически.

Вот несколько примеров. В новейшем деривате серии компьютерных игр «Цивилизация» (Civilization) игрок управляет судьбами нации – от каменного века до далекого будущего. Формирование хода игры при этом полностью предоставлено игроку. Он может в значительной степени мирно сосуществовать с другими нациями и укреплять свое международное положение с помощью дипломатических мер или увеличивать свое влияние военным путем – и каждый раз с соответствующими последствиями. Такие политические процессы в компьютерных играх в силу необходимости дробятся на относительно простые корреляции. Одновременно, однако, они ставят игрока перед лицом результатов его политической деятельности. Именно в этом виртуальном

политическом экспериментировании и в обращении с возникающими последствиями заложен потенциал компьютерных игр для политического образования, так как процесс принятия политических решений и их последствия становятся для игрока непосредственно познаваемыми.

Механизм игры часто задуман так, что интуитивное поведение игрока негативно воздействует на прогрессивное развитие игры.

Альтернативой коммерчески успешным продуктам типа «Цивилизации», в которых имитируются политические процессы, являются менее масштабные игры небольших студий-разработчиков, которые фокусируют внимание на отдельных последствиях политических действий. Их часто относят к так называемым серьезным играм (Serious Games), то есть к тем компьютерным играм, цель которых не в первую очередь заключается в развлекательном потенциале. Некоторые из этих продуктов хотят убедить игрока в наличии определенного положения вещей или в какой-то простой идее. Механика игры при этом часто задумана так, что интуитивное поведение игрока негативно воздействует на прогрессивное развитие игры. Браузерная игра «12 сентября: Игрушечный мир» (September 12th: A Toy World) назначает игрока на должность, например, верховного главнокомандующего вооруженными силами США – и именно в день после терактов 11 сентября 2001 года. Игрок видит изображенный с высоты птичьего полета в стиле комикса маленький ближневосточный город, в котором царит активное оживление. Среди подвижной толпы людей находятся отдельные тяжеловооруженные субъекты, которых легко идентифицировать как террористов. Стрелка мышки игрока символизирует прицел, и его единственная действующая опция заключается в том, чтобы стрелять ракетами. Даже если в террористов совсем просто попасть, это всегда сопряжено с негативными последствиями, например, с жертвами среди гражданского населения или с разрушением зданий. И вот довольно быстро игрок видит перед собой не только

разрушенный город, но и все большее число террористов, как реакцию на атаки игрока. Игрок конфронтирует с общественными и эмоциональными последствиями своих действий. Игра после своего появления в 2003 году вызвала огромное количество интернет-дебатов о выразительности и при этом часто связывалась с «войной против терроризма» (War on Terror).

Когда игрок получает зарплату за количество принятых им корректных решений и за счет этого содержит свою семью, он находится в постоянном конфликте с нравственными дилеммами.

«Серьезная игра» под названием «Предъявите документы, пожалуйста!» (Papers, please!) доводит эмоциональное воздействие нравственных решений игрока до большей крайности. В некотором дистопическом государстве игрок служит пограничником и принимает решение о въезде иммигрантов в страну. Для этого ему надо проверять различные замысловатые документы, которые должны соответствовать растущей массе иммиграционных циркуляров. Так как игрок получает зарплату за количество принятых им корректных решений и за счет этого содержит свою семью, он находится в постоянном конфликте с нравственными дилеммами. Должна ли, например, некая женщина, несмотря на отсутствие необходимого документа, поехать вслед за своим мужем? Или не стоит рисковать и допускать ошибку, чтобы иметь возможность продолжать кормить свою семью? Необходимые решения становятся все более взрывоопасными из-за попыток подкупа, ужесточения иммиграционных предписаний после терактов, а также подключения групп сопротивления и секретной спецслужбы. Игра имеет впечатляющее влияние на душевное состояние. На протяжении без малого шести часов игрового времени игрок чувствует себя все больше проигравшим, так как нравственность, свое собственное благополучное бытие и понимание важности безопасности лишь очень трудно или вообще не уживаются между собой. В этом

отношении данный продукт имеет сильные параллели с игрой «12 сентября: Игрушечный мир» и другими аналогичными «серьезными играми». Неудача игрока становится двигателем процесса.

Такие потенциалы следовало бы использовать интенсивнее. Именно неудача в игровых ситуациях с сильной ориентацией на успех пробуждает важные процессы самоанализа у игрока, которые могут содействовать политическому и нравственному образованию. Игрок размышляет о своих собственных решениях и общих обязательных условиях, которые привели к поражению, и приходит к умозаключению с нравственным и политическим содержанием. Такой опыт мы приобретаем, когда сами принимаем решения, а не только читаем или слышим о них.

Игрок размышляет о своих собственных решениях и общих обязательных условиях, которые привели к поражению, и приходит к умозаключению с нравственным и политическим содержанием.

Кроме того, многообещающий потенциал «серьезных игр» развивается из последующего дискурса с участием других игроков. Так, довольно простые компьютерные игры могли бы, например, стать дополнением к другим учебным материалам, интегрироваться в образовательные программы, чтобы служить основой дискуссий и позволять обучаемым получать первичный, пусть виртуальный, но практический опыт. Первые, пока еще осторожные тестовые проекты уже появились.

Все же «серьезные игры» имеют недостаток: как в других медийных продуктах, автор определяет основной посыл. То есть решение о том, положительно или отрицательно повлияет какое-либо действие игрока через механику игры на дальнейшее развитие событий, находится в руках разработчика. Кроме того, сфера их применения в сопоставлении с коммерческими продуктами, как правило, сильно ограничена. Однако приведенные здесь примеры своими миллионными успехами свидетельствуют о потенциале «серьезных игр».

Потенциальный вклад компьютерных игр в морально-политическое образование – внушительный и является ценным дополнением для существующего инструментария. Прежде чем приписывать им недостаток содержательности или существование в качестве

побочного феномена для политического или нравственного образования, следовало бы сначала, скажем, в течение четверти часа самому попробовать на себе влияние упомянутых игр.



Бенни Либольд

Хемниц

Бенни Либольд (Benny Liebold) является научным сотрудником кафедры медиапсихологии Института медиаисследований Технического университета в Хемнице. Он исследует воздействие виртуальной среды на пользователя, в частности, воздействие компьютерных игр и виртуальной реальности.

