

## **КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ**

Когда человек перестает читать книги, он начинает играть в компьютерные игры. В первую очередь это касается подростков, для которых книга утратила не только рекреационное, но и образовательное значение. Для современного геймера чаще всего культура реального мира замещается культурой виртуальной, а игра имеет только рекреационную функцию. Однако 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. К сожалению, такие знания малоприменимы в реальной жизни.

Подросток не будет играть в специальные обучающие программные продукты, которые ориентированы в первую очередь на детей от трех до десяти лет. В этих продуктах на первое место поставлено обучение, а не геймплей, поэтому в такие игры играть неинтересно. В настоящее время почти не прилагается усилий для создания компьютерных игр, наполненных культурным, литературным или лингвистическим контентом, тогда как технические возможности вполне позволяют создавать такие игры. Жанр игры с контентом подобного типа может зависеть от разработчика и особенностей рынка, но некоторые основополагающие параметры останутся неизменными.

Например, игровой процесс помещается внутрь культурного пространства Серебряного века, а игровой фокус формулируется следующим образом: «Герой, управляемый игроком, путешествует по миру



Серебряного века, встречается с ключевыми представителями литературы и с героями произведений, выполняет их задания, исследует игровой мир». Подобная игра должна быть наполнена текстом – как вербальным, так и визуализированным, озвученным, замененным действиями игрового персонажа. Сюжетная составляющая игры может быть заимствована из произведений поэтов и писателей Серебряного века. Кроме того, в структуре игры будет необходима энциклопедия, позволяющая в любой момент игры обратиться к компетентному справочному материалу, составленному литературоведами и лингвистами. Игра способна иметь несколько уровней сложности, которые условно можно соотнести с «уровнями прочтения». Так, «наивное» прохождение игры не потребует от игрока специальных знаний, однако в этом случае он познакомится лишь с минимальной частью игрового мира. Для полного погружения в игру может потребоваться не только освоение справочных материалов, представленных во внутренней энциклопедии, но и неоднократное прохождение игры. Такая игра также может быть снабжена контрольным материалом, что позволит использовать ее в учебных заведениях.

Одной из основных проблем при создании компьютерной игры подобного типа может стать нежелание разработчиков браться за проект как за коммерчески невыгодный, поскольку его потенциальные пользователи ограничены преимущественно носителями русской культуры или желающими к ней приобщиться. Следовательно, проект будет нуждаться в сторонней поддержке и финансировании.