

СОЦІАЛЬНІ КОМУНІКАЦІЇ

DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-2-66-117>

УДК 37.013.42:004.774

Клочко О.О.

Сумський державний педагогічний університет імені А.С.Макаренка

ОСВІТНЬО-ПРОФІЛАКТИЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ МЕРЕЖЕВИХ ІГОР

Анотація. У статті досліджено потенційні можливості сучасних мережових ігор з точки зору організації змістовного дозвілля, надання варіантів просоціальної альтернативної діяльності підліткам. Схарактеризовано загальну класифікацію сучасних мережових ігор. Відповідно до класифікаційних ознак виділено адвентурні, екшн, аркадні, стратегії, рольові, стимулятори, логічні мережові ігри. У ході аналізу ігрового процесу ігор «Minecraft» («Майнкрафт»), «Throne Rush» («Битва за трон»), «Clash of Clans» («Битва кланів»), «SimCity Bulding» («Сімсیتی. Будівництво») було визначено ключові особливості таких ігор. Обґрунтовано освітньо-профілактичний потенціал ігор для особистості підлітків. Головна увага була у дослідженні зосереджена на розвитку позитивних і соціально схвалюваних умінь і навичок, позитивному впливі ігор на соціалізацію підлітків.

Ключові слова: Internet-мережа, мережові ігри, освітньо-профілактичний потенціал гри, підлітки, соціальна комунікація, соціальні компетенції, соціалізація, геймерство.

Klochko Oleksiy

Sumy Makarenko State Pedagogical University

THE EDUCATIONAL AND PREVENTIVE POTENTIAL OF NETWORK GAMES

Summary. The article under review deals with the problems of the potential possibilities of modern network games in the context of the recreational leisure activities of teenagers, providing options for prosocial alternative activities of teenagers. Characterized the general classification of modern network games. Taking into account all the classification features, adventure games, actions, arcade games, strategies, simulators, role-playing and logical network games are highlighted. The special attention is paid to the general classification of the popular teenage games on the network. In the analysis a playing process of such games, as «Minecraft», «Throne Rush», «Clash of Clans», «SimCity Bulding» it was described some key features of them. The author stresses the educational and preventive potential of network games for teenagers' personality. Much attention is given to the development positive and social approving skills and practices, a positive impact of modern network games to the teenage socialization. Analysis of the gameplay of the game «Minecraft» allowed us to identify and characterize its features. Which are: the development of imagination, fantasy, creative thinking; expansion of educational knowledge and skills from the basics of physics, chemistry, biology, fundamentals of geometry and trigonometry. Analysis of the gameplay of the game «Throne Rush» («Битва за трон») and «Clash of Clans» allowed us to identify and characterize its features. Which are: tactical and strategic skills, as well as planning and forecasting skills. The game will be useful in history lessons. Analysis of the gameplay of the game «SimCity Bulding» allowed us to identify and characterize its features. Which are: the formation of management skills, leadership skills, ability to make management decisions, learn how to manage social groups. The study focused on the possibility of the proposed online games to become gaming platforms for organizing the educational process in educational institutions. As well as the establishment of social communication and the formation of social competencies, centers of different hubs (creative, intellectual and other centers of teenage and youth activity).

Keywords: Internet, network games, the educational and preventive potential of games, teenagers, social communication, social competencies, socialization, gaming.

Постановка проблеми. Сучасне інформаційно-технологічне суспільство надає підлітку можливості для розвитку соціальних компетентностей і особистісного потенціалу; виступає важливим освітньо-розвивальним й профілактичним ресурсом у практиці соціальної роботи. Сучасна Internet-мережа, на сьогодні, стала не тільки джерелом отримання та поширення інформації, але й джерелом та засобом соціальної комунікації, а також важливим джерелом дозвілля і розваг. Як і будь-яка інша соціальна дійсність, реальність у мережі зосереджує у собі прогресивні ідеї суспільства, позитивні сторони комунікації та соціалізації підростаючого покоління.

Зазначимо, що проблема виокремлення освітньо-профілактичного потенціалу багатьох сучасних мережових ігор для дітей та підлітків

є явищем достатньо дискусійним. Якісний аналіз Internet-мережі дозволяє визначити значні ризики і негативні фактори впливу на процес соціалізації підлітків. Надмірне захоплення мережевими іграми може призвести до формування певних різновидів комп'ютерної залежності (веб-сюрферства, геймерства, залежності від соціальних мереж і месенджерів тощо; залучення до субкультур геймерських спільнот та груп смерті).

Разом з цим наше головне завдання – показати потенційні можливості мережових ігор з точки зору організації змістовного дозвілля, надання варіантів альтернативної діяльності підліткам.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Заслужують на увагу наукові розвідки Н. Лисенко, Н. Кирсти [2] щодо з'ясування ролі впливу мережових ігор на процес соціалізації підроста-

ючого покоління, становлення, як правило, негативних сторін такого захоплення.

У дослідженнях Н. Коваль, А. Смірної [1] розглядаються можливості використання різного роду ігор-стратегій у процесі формування менеджерських умінь та навичок організаторів спеціальних подій соціокультурної діяльності.

Вітчизняний науковець А. Шумович [5] обґрунтовує доцільність та необхідність використання мережевих ігор у практиці event-менеджменту.

Виділення невиділених раніше частин загальної проблеми. Однак, дослідження проблеми устанавлення та розкриття освітньо-профілактичного потенціалу мережевих ігор показав відсутність ґрунтовних передових досліджень у вітчизняній науковій думці.

Постановка завдання – визначити і обґрунтувати освітньо-профілактичний потенціал популярних підліткових мережевих ігор.

Виклад основного матеріалу дослідження. Internet-мережа, на сьогодні, представлена значною кількістю мережевих ігор та розваг. Усі вони поділяються за різними класифікаційними ознаками на:

- адвентурні (пригодницькі), головним у таких іграх є пошук; різні предмети, на які натрапляє персонаж, подорожуючи в ігровому просторі, він використовує як засоби, зручні в конкретній ситуації;

- екшн, де необхідно використовувати рефлекс та швидкість реакції для подолання ігрових обставин;

- стратегії, головна мета яких – управління ресурсами, корисними копалинами, військами, енергією чи іншими подібними складовими (юнітами);

- аркадні, для яких характерний поділ гри на рівні, коли нагородою і метою є право переходу до наступного епізоду (місії);

- рольові, у якій у розпорядженні гравця є невеликий загін персонажів, кожен з яких виконує певну роль чи функцію, а їх завданням є спільними зусиллями дослідити віртуальний світ для виконання визначеної на початку гри мети;

- логічні як одне завдання чи набір головоломок для розв'язання;

- симулятори (імітатори), що зосереджено увагу на реакціях відповідного віртуального середовища [2].

У межах цього наукового пошуку пропонуємо розглянути освітньо-профілактичний потенціал мережевих ігор на прикладі найбільш затребуваних ігор серед підлітків 10-16 років із урахуванням їхніх інтересів, запитів, вимог щодо організації свого дозвілля.

Стверджуємо, що актуальними та референтними для підлітків є такі ігри: «Minecraft» («Майнкрафт»), «Throne Rush» («Битва за трон»), «Clash of Clans» («Битва кланів»), «SimCity Building» («Сіміті. Будівництво») та подібні.

Аналіз ігрового процесу гри «Minecraft» («Майнкрафт») дозволить устанавити та схарактеризувати ряд її особливостей.

Гра Minecraft («Майнкрафт») надає у розпорядження гравця тривимірний процедурно генерований світ, що складається з кубічних блоків, які можливо використовувати на свій розсуд. Блоки поділяються на матеріали та об'єкти, що не обов'язково мають видимі кубічну форму, але

займають умовний один кубик. Гра Minecraft («Майнкрафт») не ставить перед гравцем якихось однозначних цілей, але пропонує йому безліч можливостей і занять. Наприклад, дослідження світу, створення різноманітних конструкцій і предметів.

Розгляд загальних закономірностей, правил гри «Minecraft» («Майнкрафт»), а також її характерних особливостей дозволяє визначити та обґрунтувати її освітньо-профілактичний потенціал для дітей та підлітків.

Зазначимо, що гра «Minecraft» («Майнкрафт») покликана розвивати у гравців такі уміння та навички:

- формування здорового інтересу до особливостей ігрового процесу, до гри в цілому;

- розвиток ефективної комунікації і дієвої взаємодії з учасниками ігрового процесу;

- розвиток уяви і фантазії у процесі задумки, створення свого унікального ігрового простору і динамічного середовища, будівництва ігрових об'єктів, конструкцій та предметів;

- розвиток творчого мислення у процесі будівництва ігрових конструкцій і предметів;

- уміння орієнтування у просторі як проекція із реального світу (визначення сторін світу за природними ознаками; дослідження різних природних ландшафтів і кліматичних зон; зміна стратегії поведінки відносно чергування дня і ночі тощо);

- устанавлення логічних зв'язків й послідовності мислення та дій відносно застосування правил виживання у грі, поводження себе із незнайомими суб'єктами, у незнайомій або ж стресовій та небезпечній ситуації, а також використання правил будівництва різних ігрових конструкцій і предметів (правила послідовності будівництва і використання компонентів побудови об'єкту);

- розширення знань з основ фізики (фізичні властивості різних мінералів, металів, рідин та інших природних копалин; фізичні процеси такі як гравітація, тертя, блискавка тощо), біології (тваринний та рослинний світ; зміна дня і ночі, пір року; дослідження природних і кліматичних зон; одомашнення тварин; вирощування овочів та добування їжі тощо), хімії (хімічні реакції внаслідок поєднання різних сполук та речовин, створення нових речовин тощо);

- розширення знань з основ геометрії та тригонометрії (використання початкових наукових знань про просторові форми, відносини та їхні узагальнення, а також співвідношення між сторонами і кутами об'єктів будівництва тощо);

- залучення гравця у спільність однодумців, розвиток спільності інтересів та захоплень як основа подальшої ефективної комунікації та соціалізації у реальному світі (однак, спостерігається значна небезпека залучення та розвитку геймерства як специфічної форми адиктивної поведінки підлітків).

Слід зазначити, що гра «Minecraft» («Майнкрафт») стає базисом формування і деяких фізіологічних механізмів особистості (поведінковий динамічний стереотип), і, ймовірно, є основою формування деяких вузькопрофільних умінь і навичок (проективних, аналітичних, архітекторських тощо).

Зазначимо, що гра Minecraft («Майнкрафт») пропонує значні освітні можливості і має вели-

кий потенціал щодо використання її у навчально-виховному процесі загальноосвітніх навчальних закладів. Для шкіл використовується версія Minecraft Education Edition, що значно, на нашу думку, оптимізує освітній процес навчальних закладів. Це універсальна платформа, яка дозволяє педагогам розвивати у дітей навички XXI-го століття. Для прикладу, зазначимо, що у школах Швеції «Minecraft» («Майнкрафт») є обов'язковою частиною освітньої програми з 2013 року. В Австралії гру використовують на уроках природознавства, у США – для вивчення історії. А у Північній Ірландії ігрову платформу встановили не тільки всі середні школи, а й бібліотеки. На противагу цьому, відзначимо, що в Україні, на рівні експерименту, ця освітня версія мережевої гри проходить апробацію у навчальних програмах уже у 92 школах країни, зокрема у містах Вінниця, Київ, Кропивницький та ін. [3].

Аналіз прогресивного досвіду таких навчальних закладів показав, що ця гра, сприяє творчості, співпраці і вирішенню проблем в захоплюючому середовищі, де єдиним обмеженням є уява гравця. Для уроку історії є цікавий сценарій реконструкції боїв. Під час вивчення геометрії – це побудова простих геометричних фігур.

Іде активна робота щодо упровадження освітньої моделі гри на уроках хімії, діти можуть змішувати різні сполуки.

На уроках англійської мови – учитель створює свій власний світ у грі, а учень проходить по етапах, використовуючи спеціальні таблички з написами.

Під час використання на уроках гри Minecraft («Майнкрафт») велика увага приділяється розвитку логічного і послідовного мислення дитини. Учень розуміє, що стіну не побудуєш із снігу, тому що він розтане, або на річці, тому що вона потече. Щоб створити сокиру, необхідно добути деревину і каміння [2; 3].

Аналіз ігрового процесу мережевих ігор «Throne Rush» («Битва за трон») і «Clash of Clans» («Битва кланів») дозволив установити та схарактеризувати ряд їх особливостей.

Гравець розбудовує селище, щоб наймати у нього війська, удосконалювати їх та боротися з іншими селищами, керованими штучним інтелектом або іншими гравцями. Селище складається із ратуші, військових, оборонних, ресурсних споруд і декорацій. Від рівня розвитку ратуші залежить, які споруди і війська доступні гравцеві, скільки однотипних споруд він може мати. Військові споруди включають казарми, військові табори, фабрики закладать.

Розгляд загальних закономірностей, правил ігор «Throne Rush» («Битва за трон») і «Clash of Clans» («Битва кланів»), а також їх характерних особливостей дозволяє визначити та обґрунтувати їх освітньо-профілактичний потенціал для дітей та підлітків.

Зазначимо, що ці ігри формують у гравців тактичні і стратегічні уміння; основи взаємодії із іншими учасниками ігрового процесу.

Також принагідно варто зазначити, що у іграх «Throne Rush» («Битва за трон») і «Clash of Clans» («Битва кланів») необхідними є уміння здійснювати не тільки тривале планування й прогнозування ігрових активностей, а й стежити за конкретною ситуацією. Такі ігри розвивають здорову

конкуренцію, наполегливість, здатність планувати свої дії, тренують багатофакторне мислення у підлітків, а також формують основи економічних знань.

Доцільним є використання гри на уроках історії (реконструкції битв, схематичне відтворення давніх фортець тощо).

Зазначимо, що ці ігри подібні між собою за своїм сюжетом, ігровим процесом та динамікою, хоча мають різні ігрові платформи. Так, гра «Throne Rush» («Битва за трон») розрахована на користувачів, які зареєстровані у різних соціальних мережах (Facebook тощо), і нею можна скористатися лише з комп'ютера (ПК). У гру «Clash of Clans» («Битва кланів») грають з платформи Android (на мобільних телефонах, планшетах). Зазначені особливості необхідно урахувати під час організації ігрового освітнього процесу дітей та підлітків.

Аналіз ігрового процесу гри «SimCity Bulding» («Сімсیتی. Будівництво») дозволив установити та схарактеризувати ряд її особливостей.

Гравець на початку гри одержує пустий шматок землі, який повинен облаштувати новими дорогами, будинками, заводами та магазинами. Заводи можуть виробляти сировину різного типу. Магазили обмежені відповідною кількістю і виробляють особливі товари із сировини, що одержана від заводів. За сировину і товари можна будувати нові будинки. Кожен дім будується у 6 етапів, у результаті яких будівля із маленьких бараків перетворюється у великий шмарочос.

Відповідно до проходження рівнів гри вимоги у місті підвищуються, усі будинки необхідно забезпечити спочатку електроенергією, потім водою, каналізацією, утилізацією відходів. Потім – пожежним депо, поліцією та поліклініками. Усі вищеперераховані компоненти є життєво необхідною інфраструктурою для мешканців, якщо ж щось із зазначеного буде відсутнім, це призведе до того, що мешканців ігрового міста почнуть покидати свої домівки.

Окрім цього, місто слід облаштовувати зеленими парками: хоча дана вимога і не є життєво необхідною, однак їхня відсутність буде псувати рівень життя населення у грі.

Гра «SimCity Bulding» («Сімсیتی. Будівництво») наповнена допоміжною інфраструктурою: освіта, розваги і дозвілля, гральний бізнес та культурні пам'ятки. Наявність такого типу будівель буде підвищувати щільність населення і їхнє загальне благополуччя. Якщо ж населення у місті задоволене, воно платить більше податків, і як наслідок спостерігається ріст соціально-економічних показників ігрового міста.

Розгляд загальних закономірностей, правил гри «SimCity Bulding» («Сімсیتی. Будівництво»), а також її характерних особливостей дозволяє визначити та обґрунтувати її освітньо-профілактичний потенціал для підлітків.

Зазначимо, що ця гра-стратегія розрахована уже на більш дорослу аудиторію – підлітків, молодь. У ході виконання завдань ігрового процесу у гравців формуються і розвиваються економічні навички, закладаються основи функціонування громади на побутовому, соціальному, політичному, культурному та економічному рівнях своєї організаційної структури.

Гра є дієвою основою для формування менеджерських навичок, лідерських якостей, умінь приймати ефективні управлінські рішення. Ця чудова ігрова платформа для школи лідерів, де підлітки та молодь вчаться керувати конкретною громадою, вирішуючи усі нагальні завдання та долаючи проблеми управління і державної політики.

Запорукою успішного розвитку свого ігрового поселення-мегаполісу є схильність гравця до довготривалого стратегічного мислення. Урахування й аналіз багатьох соціально-економічних факторів – основа стратегії життєдіяльності свого міста.

Висновки з даного дослідження. Таким чином, можемо стверджувати, що сучасні ігри в мережі Internet можуть нести не лише ризики соціалізації особистості та небезпеки залучення до ігроманії, а значний освітньо-профілактичний потенціал. Деякі з цих ігор можуть слугувати ігровими платформами для організації навчально-виховного процесу у освітніх закладах; налагодження соціальної комунікації і формування соціальних компетенцій у різних школах лідерства, осередках різних «habів» (креативних, розумних та інших «центрах підліткової та молодіжної активності»).

Список літератури:

1. Коваль Н.М., Смірнова А.О., Смірнова Л.М. Івентивний менеджмент – інновація в інструментарії сучасного управління. URL: <http://nauka.kushnir.mk.ua/?p=76036> (дата звернення: 26.02.2019).
2. Лисенко Н.В., Кирста Н.Р. Педагогіка українського дозвілля : навчальний посібник. Частина 2. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2010. 360 с.
3. Minecraft у школі: як діти вчаться за допомогою популярної гри. URL: <https://osvitoria.media/experience/minecraft-u-shkoli> (дата звернення: 26.02.2019).
4. Хальцбаур У., Йеттінгер Э., Кнаусе Б., Мозер Р., Целлер М. Event-менеджмент. Москва : Эксмо, 2007. 384 с.
5. Шумович А. Великолепные мероприятия. Технологии и практика event-менеджмента. Москва : Изд-во «Манн, Иванов и Фербер», 2007. 320 с.

References:

1. Koval N.M., Smirnova A.O., Smirnova L.M. Iventivny menedzhment – innovatsiya v instrumentariyi sugasnogo upravlinnya [Event management – Innovation in modern management tools]. Available at: <http://nauka.kushnir.mk.ua/?p=76036>
2. Lysenko N.V., Krysta N.R. (2010). Pedagogika ukrayinskogo dozvillya [Pedagogy of Ukrainian leisure]. Kyiv : «Slovo». (in Ukrainian)
3. Minecraft u shkoli: yak dity vchatsya za dopomigiyu populyarnoyi gry. Available at: <https://osvitoria.media/experience/minecraft-u-shkoli>
4. Khaltsbaur U., Yettynger Y., Knause B., Mozer R., Zeller M. (2007). Event-menedzhment [Event management]. Moskva : «Eksmo». (in Russian)
5. Shumovych A. (2007). Velikolepnye meropriyatiya. Tekhnologii i praktika Event-menedzhmenta [Great events. Technology and Practice Event management]. Moskva : «Mann, Ivanov, Ferber». (in Russian)