

## ИГРАТЬ НЕЛЬЗЯ ОЦИФРОВАТЬ

*И.А. Дробышев*

Статья посвящена обоснованию тезиса о принципиальной неперево-димости в цифровой формат игр определенного типа: профессиональных состязаний, направленных на освоение метапредметных компетенций. Тезис обсуждается на материале Молодежных профессиональных педагогических игр Ассоциации молодых педагогов Красноярского края. Описаны ключевые компоненты «живой» игры, сопротивляющиеся цифровизации и переносу в онлайн-среду.

**Ключевые слова:** игра, цифровизация, метапредмет, компетенции.

Тема игры в контексте возможностей и рисков цифровизации испыты-ывает на себе пристальное внимание со стороны и профессиональных со-обществ, и широкой общественности сравнительно давно. Первые русско-язычные работы о перспективах и основаниях использования цифровых игровых технологий в решении задач обучения и развития начали появ-ляться не позднее 1987-1990 гг. (Т.А. Андреева и др.; М.Б. Игнатъев; Е.Д. Маргулис; О.К. Тихомиров, Е.Е. Лысенко; И.М. Макаров; А.Я. Боль-шунов, А.В. Седых; Е.И. Бондарчук; Е.П. Синева; и пр.). Наиболее ранние русскоязычные работы, посвященные использованию цифровых игр в ре-шении задач профессиональной диагностики и развития, датированы не позднее 1990-1994 гг. (Е.Д. Короткина, В.А. Беляцкий; И. Олейник, А. Фукс; Г.А. Гребенюк, А.Г. Шмелев и пр.). С тех пор и по сей день про-фессиональное психологическое и педагогическое сообщество одновре-менно с признанием широких возможностей цифровых технологий демон-стрирует столь же широкие опасения в их применении, иногда граничащие с предубеждениями. Природа этих опасений лежит в разных и не взаимо-исключающих друг друга плоскостях:

- Непонимание способа сочетания феноменов цифровизации во-обще и цифровизации игры в частности с нормативными теоретическими моделями развития, обучения и воспитания. Насколько неизбежная «циф-ра» усложняет, пользуясь математической аналогией, «системы уравне-ний» обучения и развития? Является ли она единственной новой перемен-ной или же целым набором переменных и коэффициентов, делающих си-стему уравнений нерешаемой?
- Ощущение увеличения разрыва в уровне «оцифрованности» повседневно-й жизни между детьми и молодежью с одной стороны, и теми, на кого возлагается задача их обучения, развития и воспитания, – с другой. Даже сама возможность множественной постановки вопроса в предыду-щем пункте демонстрирует, насколько проблемной для управленческой и,

в частности, педагогической действительности является ситуация: нестабильной, неконтролируемой и непрогнозируемой. Увеличение разрыва воспринимается как угроза, связанная с ощущением утраты контроля над ситуацией и превращением ее в проблемную.

- Сомнения в возможностях критического различения детьми и молодежью игровых нарративов, и как одно из следствий, опасения в творческом влиянии «ненормативных» нарративов<sup>1</sup>. Не обсуждая природы этого типа опасений, отметим, что он не нов: установка «Сегодня он танцует джаз, а завтра родину продаст...» (где джаз – яркий внешний элемент «чужеродного» нарратива) в том или ином виде регулярно воспроизводится в межпоколенческих взаимоотношениях.

Список проявлений опасений в адрес «цифры», безусловно, не является исчерпывающим и не приводится с целью дальнейшего последовательного его опровержения. Его назначение – подчеркнуть высокий накал общественной и профессиональной дискуссии по поводу путей и способов «приручения цифры» вследствие неизбежности цифровизации всех сфер жизни, включая сферу игры.

Для нас, членов Ассоциации молодых педагогов Красноярского края, актуальность обсуждения этой тематики продиктована нашей вовлеченностью в движение Молодежных профессиональных педагогических игр (МППИ), поддерживаемое и развиваемое Ассоциацией. Критически относясь к замыслу МППИ и регулярно ставя его под сомнение, мы не раз поднимали в Ассоциации, а также слышали от сторонних критиков однотипное замечание: зачем проводить «игровые мероприятия» в очном формате, если немалую часть взаимодействий в рамках этих профессиональных состязаний можно развернуть в формате, опосредованном цифровыми технологиями, например – в одной из онлайн-форм?

Наш ответ на это соображение и одновременно центральный тезис статьи: молодежные профессиональные педагогические игры в замысле являются таким типом игр, который принципиально не переводим в цифровой формат.

Отдельно отметим, что в рамках данной статьи мы не намерены давать развернутое обоснование игрового характера движения МППИ. Этому уже посвящен ряд работ наших коллег, из которых развернутым обоснованием выбора игровой формы для проекта выделяются статьи И.С. Ватацка и Ю.С. Варфоломеевой (Кет) [1, 2]. Пожалуй, наиболее важно упомянуть, что речь идет не о развлекательной игровой форме, которая как раз поддается цифровизации (переводу в цифровой вид ли, в онлайн-среду ли) пре-

---

<sup>1</sup> Яркий, но не единственный пример: Федорченко С.Н., Тедиков Д.О., Теслюк К.В., Маркарян Р.А. Сетевые компьютерные игры в эпоху цифровизации: новые угрозы или потенциалы для реализации политики памяти? // Вестник МГОУ. 2019. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/setevye-kompyuternye-igry-v-epohu-tsifrovizatsii-novye-ugrozy-ili-potentsialy-dlya-realizatsii-politiki-pamyati> (дата обращения: 04.02.2020).

восходно. Обсуждается форма, воплощающая в себе основные черты и деловых игр (среди целей движения МППИ – содействие в освоении метапредметных компетенций, профессионализации и профессиональной адаптации молодых педагогов), и агонистических (в терминах Р. Кайуа [3]) спортивных состязаний (ср. «Олимпийские игры»).

Мы даже не обсуждаем незаменимость игровой формы МППИ традиционной «учебной» (от «учеба») формой. Риск подобной подмены постоянно существует: Ассоциация молодых педагогов, будучи сообществом, весьма удобным для формальных институций управления региональным образованием, вынуждена в поисках ресурсов для осуществления своей деятельности с этими институциями взаимодействовать. Вполне в духе упомянутых институций было бы предложение перейти от игровой формы (МППИ) к частично «учебному» формату, – например, к массовым мультимедиа онлайн-курсам. Это позволит существенно повысить «объективные показатели эффективности» при экономии средств: вовлечь в «работу» (кавычки поставлены намеренно) большее количество молодых педагогов, снизить издержки на проведение локальных и выездных мероприятий. Такое предложение, если оно возникает, должно быть воспринято с большим, скажем так, подозрением. Велик риск, что оно будет подразумевать фактическую подмену игровой формы таким форматом, что является угрозой для замысла МППИ.

Наш главный тезис – в принципиальной невозможности подмены «живой» игры того типа, который мы обсуждаем, игровым взаимодействием (уже не говоря о квази- или околоигровом взаимодействии по поводу отдельных игровых элементов), опосредованным онлайн-технологиями. Хотя, конечно, мы не пытаемся отрицать возможность применения «гаджетов», цифровых технологий для решения некоторых отдельных, вспомогательных, «служебных» внутриигровых задач. Для аргументации своего тезиса пойдём от обратного: попробуем описать, какие элементы возможны только в «живой» игре, но невозможны в цифровой.

Мы обсуждаем замысел игры, направленной на освоение компетенций, тем более – метапредметных компетенций. Метапредмет, как способ работы с предметом, не объективируем, неотчуждаем. Слабо отчуждаем он и от ситуации, в которой он осваивается [6]<sup>1</sup>: последние поддаются переносу из ситуации освоения в ситуацию применения (training transfer) гораздо сложнее первых. Метапредмет проявляется только во взаимодействии, причем во взаимодействии максимально не ограниченном для участников взаимодействия – в том числе, не ограниченном в постановке ими собственных ограничений. Это простое, но крайне важное обстоятельство закрывает путь для цифровизации взаимодействия, сценарированного и

---

<sup>1</sup> Здесь мы ставим знак равенства между hard skills и предметными компетенциями, а также soft skills и метапредметными компетенциями соответственно.

оформленного в целях освоения участниками метапредмета. Можно описывать знаниевый компонент метапредметной компетенции, можно обсуждать его (и делать и то, и другое с применением цифровых технологий), но не более того. И работать с предметным знанием в цифровой среде можно. Но если мы начинаем фокусироваться на самом способе работы с предметом, предметизировать уже его, – он перестает «работать» с предметом. Мы фактически разворачиваем рефлексивное действие в отношении способа осуществления предметного действия. Эта сложная конструкция требует как минимум исключения из этого «метапредметного уравнения» предмета. Для этой цели пригодна только «живая» игра на материале, отличном от профессионального предметного действия участника МППИ.

Цифровые формы игрового взаимодействия же всегда предметны, это всегда игры «во что-то». Сюжетные и сценарные решения таких игр уже заданы. Для иного цифровые игры и не нужны; от них ожидают определенных переживаний, связанных именно с «игранием во что-то» (вновь в логике Р. Кайуа): с победой в борьбе, в том числе – с победой себя через преодоление препятствия и достижение более (лично) значимого результата, с бросанием вызова судьбе, с примериванием иной ролевой «маски». Действительное, истинное «играние» в таких играх происходит во время их создания, потому что только там проявляется настоящая произвольность, активность, авторство. Те же, кого мы привыкли определять как «игроков», не столько «играющие», сколько «играемые» чужим замыслом: М.Г. Маклюэн, описывая медийную функцию современных игр, характеризовал игру как «машину», «..., которая может быть приведена в действие лишь при условии, что игроки согласны на какое-то время стать марионетками» [4, с. 272]. Косвенное подтверждение этому утверждению мы можем найти в возрастающем год от года в индустрии компьютерных игр стремлении к тому, чтобы предложить игроку максимально «открытый мир» (термин индустрии), насколько это возможно, дающий игрокам возможность самостоятельно задавать игровые правила и игровую динамику.

«Живая» игра, в противовес цифровым формам, изначально обладает крайне высокой степенью неопределенности и представляет играющим неограниченные возможности по заданию игровых правил и динамики. Живая игра «становится», оформляется как игра именно в процессе играния самими играющими; они уже не «играемы» чужим замыслом. Только в такой ситуации живого, здесь-и-сейчас творения участниками (а не «вовлеченными») и возможно становление метапредметных компетенций.

Наконец, последнее обсуждаемое в рамках этого текста, но не последнее по важности препятствие для «цифровизации» наших игр – невозможность оформления и удержания игрового конфликта в процессе его разворачивания. Любая игра конфликтна по сути, конфликт, противоречие является ее ядром. Сжатое, но убедительное обоснование этого тезиса предложено Б.И. Хасаном [5]. Автор предполагает зависимость выбора иг-

роком сюжета игры от противоречия, требующего разрешения и «снимаемого» в этом сюжете. Но противоречие в «цифровой» (в большинстве случаев – сюжетно-ролевой) игре уже предзадано, оформлено ранее созданными игровыми средствами и направлено на провокацию особого типа переживаний. Даже онлайн-игры, в которых существует возможность взаимодействия участников, предлагают крайне скудный, ограниченный цифровыми же возможностями инструментарий организации взаимодействия. Только в «живой» игре игроку доступно изменение хода игры в соответствии с актуальными и требующими разрешения противоречиями (в гипотезе МППИ – противоречиями профессиональной деятельности педагога).

В отличие от цифрового формата, «живые» игры, специальным образом спроектированные именно в качестве средств развития метапредметных компетенций, позволяют участникам МППИ:

- Встретиться с вызовом, построенным специально с развивающими и (само-) диагностическими целями;
- Откликнуться на этот вызов фактом участия в игре. Мы вынуждены признать, что, как и любая иная игра, формат МППИ не всегда находит отклик у участников наших турниров;
- Совершить пробу действия в специально организованной конфликтной конструкции, причем в идеале – двойной по форме конфликтования. Первая форма конфликтования связана с «состязательным» жанром наших игр (состязания – всегда оформленный конфликт); вторая (та, которую, справедливости ради, не всегда удается достичь) связана с содержанием той метапредметной компетентности, которую участники игр выбрали как фокус своего внимания, придя в определенную «лигу» (термин связан с внутренней организацией МППИ);
- Получить рефлексивный материал относительно своей пробы, что является неперенным условием определения собственных возможностей для будущего действия. Это и есть неперенное условие собственно развития, если понимать его как открытие новых степеней свободы действий, и в действиях.

Как бы то ни было, в условиях безальтернативности цифровизации Ассоциация молодых педагогов должна продолжать практиковать «живые» игры. Только пока мы практикуем, перепроектируем и перепознаем МППИ, наша претензия на освоение метапредметных компетенций обострена.

### Литература

1. Ватацк И.С. Почему игра? // Молодежные профессиональные педагогические игры: сборник научно-методических материалов / под ред. Н.Ф. Логиновой, И.С. Ватацк. – Красноярск, 2016. – с. 27-40
2. Ватацк И.С., Кет Ю.С. Игра как движитель в профессиональном становлении // Тенденции развития образования: Лидерство в школьном и

дошкольном образовании: вчера, сегодня, завтра: материалы XII Международной научно-практической конференции (Москва, 19–20 февраля 2015 г.). – М. : Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2016. – с. 248-259

3. Кайуа Р. Игры и люди; статьи по социологии культуры / Роже Кайуа; сост., пер с фр. и вступ ст. С.Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007.

4. Маклюэн Г.М. Понимание медиа: Внешние расширения человека / М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003.

5. Хасан Б.И. Конструктивная психология конфликта / Б.И. Хасан. – 2-е изд., стер. – М.: Издательство Юрайт, 2018.

6. Laker, D.R. and Powel, J.L. (2011), The differences between hard and soft skills and their relative impact on training transfer. Human Resource Development Quarterly, 22: 111-122. doi: 10.1002/hrdq.20063