

**КРЕАТИВНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
В КОНТЕКСТЕ ФОРМИРОВАНИЯ ИННОВАЦИОННОГО МЫШЛЕНИЯ***В. А. Помелов***CREATIVE POTENTIAL OF COMPUTER GAMES
IN THE CONTEXT OF FORMATION OF INNOVATIVE THINKING***V. A. Pomelov*

Автор обосновывает тезис о креативном потенциале, которым обладают некоторые компьютерные игры. Выделяются те особенности компьютерных игр, которые позволяют говорить о них как о тренажёре для формирования инновационного мышления.

The author substantiates the thesis about the creative potential of some computer games. The features of computer games which allow speaking about them as training tools for formation of innovative thinking are addressed.

Ключевые слова: медиа-культура, философия культуры, игра, компьютерные игры, киберигры, видеоигры, креативность, творчество, инновационное мышление, креативное мышление.

Keywords: game, philosophy, computer games, cybergames, video games, creative, creativity, innovative thinking, creative thinking.

С компьютерными играми связана значимая часть жизни современных людей, в особенности молодых. Компьютерная игра проявляет себя как некий феномен современной культуры, дающий человеку «убежище» от себя самой. Являясь производной современной культуры, поспевающая за ней, говорящая на её языке, компьютерная игра уверенно входит в быт и другие сферы человеческой жизни, как и всё то, что является современным, актуально необходимым, интересным и понятным человеку. Однако, что касается отечественного социально-гуманитарного познания, то компьютерные игры только начинают обозначаться в качестве самостоятельного предмета исследований. В частности, в Санкт-Петербурге уже существует лаборатория компьютерных игр при философском факультете СПбГУ, которая летом 2013 года совместно с Центром медиафилософии провела трехдневную конференцию «Компьютерные игры – театр активных действий», а в Москве, начиная с 2012 года, компьютерными играми занимается группа аспирантов философского факультета МГУ, которые разработали и провели серию публичных лекций «Современная медиатеория и метафизика видеоигр».

Вместе с тем нельзя сказать, что компьютерные игры обстоятельно изучены в других странах мира. Компьютерные игры – относительно молодой феномен, требующий осмысления с самых разных позиций, в том числе, с точки зрения теории и философии культуры, философской антропологии, поскольку сейчас на первый план выдвигаются не только вопросы о специфике, месте компьютерных игр в современной культуре, но и вопросы об их влиянии на человека, его сознание, мышление, его способность к самореализации, к существованию в качестве самостоятельного, свободно действующего субъекта. Данный феномен можно сравнить с телевидением, которое в своё время столь же стремительно ворвалось в жизнь людей и в корне поменяло сначала досуг человека, впоследствии став не только досуговым элементом, но и прародителем современной медиа-культуры с присущим ей клиповым мышлением. О негативных

последствиях чрезмерного увлечения компьютерными играми пишут и говорят часто и достаточно убедительно. Однако это не исключает необходимости задуматься и об «обратной стороне медали». Обладают ли компьютерные игры созидательным потенциалом, могут ли выступать средством формирования инновационно-мыслящего и действующего субъекта – таков главный вопрос данной статьи.

Компьютерная игра вполне соответствует характеру и приоритетам современной культуры в целом: последняя все более тяготеет к визуальным формам, которые составляют и основу любой компьютерной игры; в постмодернизме современную культуру называют симуляционной, в компьютерной игре также используются симулякры [4]. Кроме того, компьютерная игра, как и современная культура в целом, весьма динамичный феномен: бурно развивается индустрия компьютерных игр, меняется их содержание, самим играм присуща внутренняя сюжетная динамика. В современной культуре явно возрастает значимость игрового компонента, предполагающего раскрепощение творческих способностей людей, их воображения [6], в этом смысле компьютерная игра, часто связанная с вариативностью поведения, непредсказуемостью конца, перебором возможных моделей, способов действий, и т. д. вполне адекватна приоритетам современной культуры.

Вместе с тем, актуален вопрос о том, на какие запросы современной культуры и современного человека может ответить компьютерная игра, какие актуальные задачи она может решать и за счёт чего? По нашему мнению, одним из вариантов ответов на данные вопросы может стать обоснование тезиса о том, что компьютерные игры могут способствовать формированию креативного мышления у современного человека, активно содействовать развитию креативных качеств человека играющего. Подобная постановка вопроса предполагает, что сама компьютерная игра обладает креативным потенциалом. Креативность же – необходимый момент инновационности. Креативность проявляется как творческая способность, обнаруживаемая в

конкретных условиях, обстоятельствах и связанная с новым, не стандартным вариантом решения какой-либо проблемной ситуации, который становится востребованным в силу своей эффективности [3].

Креативный потенциал компьютерной игры можно определить как специфическую её характеристику, понимаемую в качестве внутренне присущей игре «силы» игрового процесса (сила определяется через совокупность содержания и формы игры), которая обеспечивает необходимость и возможность раскрывать креативные качества субъекта, служить ему средством для поиска и открытия нового и созидания оригинального.

Определяемый таким образом потенциал позволяет вести речь о созидательных функциях компьютерных игр в отношении игрока как субъекта инновационного мышления и инновационной деятельности. Прежде чем обозначить способствующие этому качества компьютерной игры, важно прояснить ситуацию, которая сложилась в современной культуре в связи с инновациями.

Ставка на инновационное развитие, которая актуальна как для мира в целом, так и для России в особенности (получившая чёткое оформление в Федеральном законе № 254-ФЗ [5]) соответствует не только потребностям развития рынка. Инновации – не самоцель, это – средство развития форм и отношений общественной жизни в целом. Подобное отношение к инновациям предполагает общественный запрос на увеличение числа людей, обладающих способностью к критичному и свободному от догм мышлению, интеллектуально развитых, способных мыслить не по готовым схемам или устойчивым рецептам, рождать новые идеи, мыслить не консервативно, что невозможно без элементов сомнения, без постановки все новых и новых вопросов, без того, чтобы не только сам результат, но и путь к нему был инновационным. В современной социокультурной ситуации важным критерием инновационного мышления и инновационной деятельности является их социально-ответственный характер. Констатируя это, можно обозначить проблему: как подготовить достаточное количество людей, способных на инновации, как научить человека креативным мышлению и деятельности?

Возможно предположить, что компьютерная игра есть та среда, в которой возможно более эффективное возделывание такого человека. Игра как тренажёр креативности имеет широчайшие возможности. Безусловно, нельзя рассматривать в подобном контексте весь спектр существующих компьютерных игр, имеющих разное назначение. Возможно утверждать, что чем более в игре реализована свобода игрока, проработана сюжетная линия, геймплей, интерфейс, тем более игра способствует проявлению творческих способностей играющего. Важно также насколько геймплей конкретной игры обращается к интеллектуальным способностям игрока (какой компьютерная игра имеет интеллектуальный порог вхождения).

Чем может быть примечательна компьютерная игра в контексте разговора о предпосылках инноваций вообще? В энциклопедическом словаре *«Культурология. XX век.»* при описании термина «Инновация» используется перевод статьи «New Forms of Work Organization» (автор Р. Ф. Друкер –американский учёный;

экономист, публицист, педагог, один из самых влиятельных теоретиков менеджмента XX века), в которой автором указаны предпосылки явления инновации в процессе развития культуры. В статье Р. Ф. Друкер отмечает, в частности, особую роль игры: «Способность общества к адаптации, которая делает возможным разрешение непосредственно стоящих и насущных для общества и человека проблем, исторически вырабатывается в ходе осуществления ритуалов, в играх и других видах деятельности, не составляющих насущной потребности, но, тем не менее, требующих формирования в человеческой культуре способностей отражать действительность, трансформировать действия и вносить элемент новизны. Инновация зависит от человеческой способности к творчеству и возможностей сообщества принимать или адаптировать результаты этого творчества» [2]. Принимая это во внимание, констатируем, что компьютерные игры есть тот самый, адекватный характеру современной культуры, способ отображения человеком действительности, трансформирования действий и внесения элементов новизны, о котором идёт речь в тексте американского ученого. Это та сфера деятельности человека, в которой многие наиболее полно и активно хотят реализовать и реализуют свои творческие силы, применяют свой интеллект. Анализ мотивации российских игроков в компьютерные игры показывает, что основными факторами, определяющими поведение игрока в игре являются: стремление к достижению результата (76 %) и стремление к развитию, получению новых игровых предметов, навыков и т. д. (73 %). Многие играют, чтобы потренироваться и развить навыки (39 % игроков играют, чтобы «потренировать мозг», а 21 % – для того, чтобы получить наслаждение от победы над другими игроками), а также реализовать социальные потребности в общении (19 % игроков считают, что игры – это хороший способ пообщаться с друзьями). Интересно, что 13 % игроков имеют ностальгические настроения: компьютерные игры позволяют им окунуться в прошлое [1].

В компьютерной игре игрок может по-иному осознать действительность, «проиграть» её. Он не только находит (делает открытие) новое решение, но и одновременно его использует, внедряет, поэтому его мышление и новационное и инновационное одновременно.

Компьютерные игры сами по себе являются результатом развития компьютерной техники, а также творчества разработчиков, демонстрируя собой новые технологии в графике, искусственном интеллекте, геймплее и олицетворяя собой продукт творчества, инновационной деятельности. Отношение «игра – игрок» есть одновременно отношение «игрок – технология», «игрок – продукт творческой деятельности», что означает участие игрока в их потреблении, освоении, его причастность к творчеству и инновациям, собственное приобщение к ним.

Компьютерные игры могут ставить перед игроком задачи, требующие выработки и реализации нестандартных решений за короткое время. Одним из примеров таких игр может стать серия «Portal», где продвижение игрока происходит за счёт его способности находить нестандартные решения. Эта и подобные игры представляют собой творческую среду, что яв-

ляется предпосылкой некой новизны, сущностной черты инновационности.

Компьютерные игры – одно из средств, позволяющих избежать повторения, воспроизводства пройденного, монотонности как таковой, что является одним из корней их креативности и важно для творческого мышления. Это в значительной степени обусловлено тем, что компьютерные игры являются, в первую очередь, рыночным продуктом. Существование по законам рынка требует от их разработчиков постоянного внесения в игры элементов нового по сравнению с предыдущим продуктом, по большей части более совершенного, привлекающего внимание. Часто это касается не только технических аспектов игры (уровня графики, сложности исполнения), но также сюжета и возможностей игрока в игре. Большинство современных компьютерных игр, таких, например, как: «Grand Theft Auto IV», «Far Cry 3», «Deus Ex Human Revolution», «Need for speed the run» открывают новые игровые возможности для игрока, такие, например, как открытый игровой мир, при этом каждая игра по-своему уникальна и предлагает возможности, которые десятилетие назад казались игрокам недостижимыми. В каждой новой игре игровой процесс уникален.

Компьютерные игры, погружая игрока в виртуальный мир, всегда связаны с активизацией силы воображения, что также позитивно сказывается на формировании креативной личности. Компьютерная игра провоцирует, стимулирует обостренную потребность в воображении, делает воображение обязательным условием, вследствие чего человек может продуцировать новое на игровом пространстве.

Компьютерные игры могут содействовать и освоению знаний. Существуют специальные образовательные компьютерные игры, которые дают, например, широкие возможности моделирования, могут органично дополнять собой образовательный процесс и применяться в различных исследованиях, что необходимо в современных условиях, когда научная информация периодически удваивается за короткий промежуток времени. В качестве примера можно упомянуть о выставке «Serious Games», которая проходила в 2013 году в Лионе (Франция). На выставке были представлены продукты игровой индустрии, специально предназначенные для обучения детей и школьников. Помимо специальных игр, на получение знания мотивируют и игры, имеющие определённый порог вхождения (расчитанные на игрока с определённой эрудицией). Есть пример «Serious Games» и среди массовых игр. Такие современные игры, как Deus Ex Human Revolution и Bioshock infinite задают игрокам определённую планку вхождения в игру, ставят перед ним серьёзные философские вопросы, заставляют размышлять на темы гуманизма, безумия и современного общества, мотивируя игрока задуматься и привлечь знания из истории гуманитарных наук и философии.

Компьютерные игры частично решают «конфликт» социализации и реализации творческого потенциала человека. Социализация в данном случае понимается как процесс освоения значимого социально-культурного опыта. Важно отметить, что социализация не подавляет творческое начало в человеке, но задает содержательные и нормативные рамки, обо-

значившиеся в культуре и обществе в данное время. Освоение наличного социокультурного потенциала необходимо, чтобы иметь некоторую точку отсчета, от которой критически мыслящий, рефлекслирующий или обладающий художественной, технической и др. интуицией человек начинает собственное движение, выводящее за рамки сложившихся норм, традиций, устоявшихся представлений. В связи с этим важно разграничить такие понятия, как обучение и образование, которые связаны между собой, но различны. Обучение есть овладение накопленным опытом, способами выполнения чего-либо. В обучении репродуктивность (повторение известного) часто преобладает. Образование также отличается консервативностью по своей природе, но в нем очень важна мера между репродуктивностью и продуктивностью, способностью усваивать известное и рождать новое. Для современного образования вопрос о смещении акцентов с репродуктивности к креативности является актуальным. Проблема состоит в том, что нужно не столько «нагрузить» человека всеми возможными знаниями, сколько создать в нем желание, потребность продвигаться по пути познания, самореализации, самопознания, проявляя свои творческие способности. Компьютерные игры позволяют осуществлять образование игровым способом. Они обладают важнейшей характеристикой трансгрессии, т. е., как отмечалось выше, позволяют выйти за рамки сложившихся норм, традиций, устоявшихся представлений.

Несмотря на перечисленное, компьютерные игры сегодня чаще всего рассматривают как способ развлечения, человек видит в них то, что «тупо» заставляет повторять заданные схемы. В обществе также существует распространённое мнение о том, что компьютерные игры вызывают зависимость (так называемую «игроманию»), что деструктивно сказывается на жизни человека. Между тем, в настоящий момент официально игровой зависимость заболеванием не признается. Международная классификация болезней такого недуга не содержит. Однако это не касается так называемой лудомании, т. е. склонности людей к азартным играм (в системе кодирования болезней МКБ-10 имеет код F63.0.), в которые можно играть и на компьютере. Это карточные игры и другие азартные игры, которые можно портировать в электронный вид. Говоря о них, следует признавать их деструктивное влияние на людей, паталогически склонных к азартным играм.

Но, тем не менее, на игры можно смотреть и с оптимистичной позиции – как на средство развития мышления особого типа – креативного, инновационного мышления, как на современный преобразователь человека, о чем он чаще всего не задумывается. Подобная позиция обязывает переоценить и понять по-иному некоторые конкретные продукты игровой индустрии и результаты их использования, а также рассматривать компьютерные игры как инструмент созидания. Такой взгляд даёт и почву для философской рефлексии, что уже нашло отражение в оформившемся новом направлении – философии видеоигр.

Следует констатировать, что на сегодняшний день феномен компьютерных игр порождает новый социальный «класс», наиболее активно вовлечённый в процесс моделирования значимых ситуаций, творче-

ства, новых форм и способов общения; и это те, кто обладает готовностью и навыками использования компьютерных игр не только как досугового средства. Это класс геймеров, о которых подробно пишет в своём исследовании сотрудница института будущего (Institute for the Future, США), доктор философии Джейн Мак Гонигал, являющаяся одним из крупных

теоретиков по проблемам видеоигр, фактически задающая тренд в этом направлении в частности полагая, что именно эти люди в пространстве игры способны на решение многих реальных современных проблем и одновременно на саморазвитие, самосовершенствование [7].

Литература

1. Игровой рынок в России. Режим доступа: <http://corp.mail.ru/media/files/igrovoj-rynok-v-rossiimail.ru-group2012.pdf> (дата обращения: 02.02.2014).
2. Культурология. XX век. Энциклопедия: в 2-х т. / Гл. ред. и сост. С. Я. Левит. СПб.: Университетская книга, 1998.
3. Новая философская энциклопедия: в 4-х т. / под ред. В. С. Стёпина. М.: Мысль, 2001.
4. Новейший философский словарь / Гл. науч. ред. и сост. А. А. Грицанов. Минск: Книжный Дом, 1999.
5. Собрание законодательства РФ, 25.07.2011, № 30 (ч. 1), ст. 4602.
6. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / пер., сост. и X 35 вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; Комментар. Д. Э. Харитоновича. М.: Прогресс-Традиция, 1997.
7. McGonigal J. Reality Is Broken: Why Games Make us Better and How they Can Change the World. London: Penguin Books, 2011.

Информация об авторе:

Помелов Владимир Александрович – аспирант кафедры философских наук Челябинской государственной академии культуры и искусств, chelwolf@mail.ru.

Vladimir A. Pomelov – post-graduate student at the Department of Philosophy, Chelyabinsk State Academy of Culture and Arts.

(**Научный руководитель: Невелева Вера Сергеевна** – доктор философских наук, профессор, заведующая кафедрой философских наук Челябинской государственной академии культуры и искусств, vsneveleva@mail.ru.)

Scientific advisor: Vera S. Neveleva – Doctor of Philosophy, Professor, Head at the Department of Philosophy, Chelyabinsk state Academy of culture and arts).

Статья поступила в редколлегию 17.03.2014 г.