

лов детское сообщество должно принять их на правах «своих», наделять такими качествами и свойствами, которые взрослые в них не вкладывают.

Таким образом, детская игра является не просто переосмыслением уже осмысленного взрослыми, а реальным способом определения ребенком своего самобытного места в мире людей, условием подлинного обособления мира детства и возникновения широкого круга феноменов детской субкультуры. В мировосприятии детей дошкольного возраста мы обнаруживаем как бы в зародыше очень многое из того, что в дальнейшем получит четкое категориальное оформление и заложит основу для тех или иных философских систем.

## ИГРА «ПОКЕМОН ГО» КАК КРОСС-КУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН

**КОРОЛЕВА Д.О.,**

*младший научный сотрудник, центр «Исследования современного детства», Институт образования, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ), Москва, Россия. E-mail: koroleva\_dia@mail.ru.*

**КОЧЕРВЕЙ А. И. (\*\*), НАСОНОВА К.М. (\*\*), ШИБЕКО Ю.В. (\*\*)**

*\*\* стажер-исследователь, центр «Исследования современного детства», Институт образования, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ), Москва, Россия.*

**П**ространство игровой культуры современного детства — это не только реальное пространство, но и виртуальное. Эти два компонента, две плоскости развития часто рассматривают изолированно. В фокусе данного исследования совершенно новый игровой феномен дополненной реальности «Покемон Го» и трансцендентность социального, физического и виртуального пространств реализованная в игре. В работе рассмотрена группа наиболее активных пользователей данного мобильного приложения — подростки. Представлено описание того, как игра отвечает психологическим потребностям возраста. Сделана попытка осмысления кросс-культурного феномена данного приложения, представлены траектории развития новых форм активности современных подростков.

### Введение

Компьютерные игры всегда были популярны у подростков и молодежи. Эта виртуальная активность является предметом научных исследований, как с точки зрения проблематики виртуальной реальности, рисков связанных с аддиктивным поведением и агрессией, так и с точки зрения социализирующих возможностей среды. Развитие мобильных технологий, увеличение скорости передачи данных, большое количество встроенных модулей в базовые модели смартфонов в совокупности создали инфраструктурное основание для появления совершенно

нового вида компьютерных игр с дополненной реальностью. Первой такой игрой — мобильным приложением стала многопользовательская ролевая компьютерная игра дополненной реальности на основе определения местоположения «Покемон Го», вышедшая на мировой рынок в июле 2016 г.

Игра феноменальна по нескольким причинам:

1. Приложение представляет собой прорыв в интегративной игровой технологии.

2. Дополненная реальность впервые стала доступна на мобильных устройствах.

3. Приложение оказалось чувствительным к различным культурным запросам.

4. Игра впервые стала интегратором социального, физического и виртуального пространств.

Приложение «Покемон Го» наиболее популярно, прежде всего, среди подростков. Несмотря на то, что многие из нас в игру не играли, не заметить на городских улицах молодых людей, замирающих с телефонами и совершающих «магические действия», невозможно. Этот феномен идет вразрез с представлением о подростке как об инертном, не желающим выходить на улицу, проводящим большое количество времени за экраном компьютера. Мы имеем дело с новым феноменом, меняющим досуговые практики, формирующим новую субкультуру, новый вид взаимодействия. В то же время, популярность игры говорит о том, что разработчики попали «точно в цель», игра отвечает потребностям современных подростков, и в этом секрет ее популярности. В этом и заключается ценность данного материала как объекта исследования. Анализ приложения позволяет выявить особенности потребностной сферы современных подростков.

## **Компьютерные игры как предмет исследований**

Развитие компьютерных игр насчитывает полувековую историю. Родоначальником считается физик В. Хигинботэм, создавший в 1958 году первую компьютерную игру «Теннис для двоих» (англ. Tennis for two) [Kent, 2010]. В 1961 году студенты Массачусетского технологического института создали игру «Космическая война!» (англ. Spacewar!), которую впоследствии доработали, что позволило играть не с компьютером, а с другим пользователем. В 1991 году выходит первая онлайн игра «Ульгима Онлайн» (англ. Ultima Online), появление которой дает начало переосмыслению компьютерных игр. Ключевой особенностью игр предыдущего поколения является центрированность на игроке, так как сюжет таких игр разворачивается в зависимости от действий индивида. В играх нового поколения игровой процесс основан на игровой реальности, сконструированной тысячами пользователей одновременно (многопользовательские игры) [Kim, 2002; Park и др., 2002].

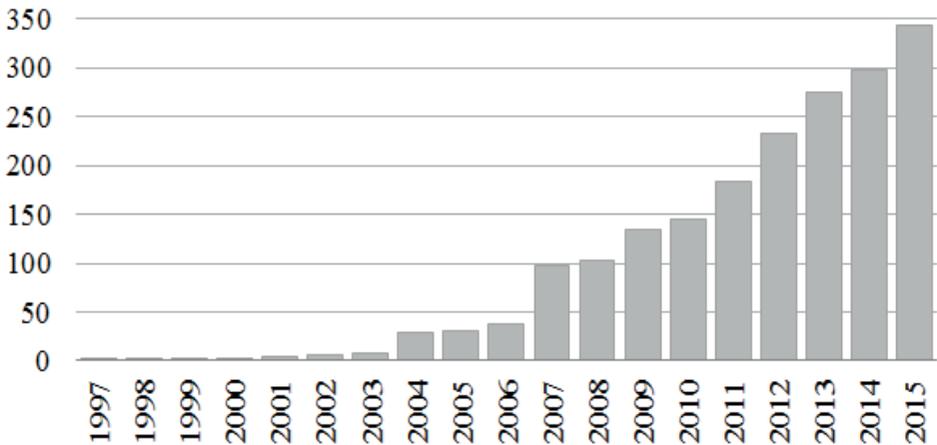


Рисунок 1. График опубликованных элементов в каждом году, основанный на количестве выпущенных публикаций на тему онлайн игр по данным Web of Science

Появление компьютерных игр приковало внимание исследователей различных дисциплин: психологов, социологов, философов и т.д. Так, возрастающий интерес социальных наук к данному феномену наглядно иллюстрирует статистика публикаций по психологии Web of Science<sup>1</sup> (Рисунок 1).

Тем не менее, выводы относительно пользы или вреда от онлайн игр весьма неоднозначны. С одной стороны, исследователи приходят к заключению о том, что онлайн игры, содержащие в себе элементы насилия, приводят к воспроизведению агрессивного поведения в реальной жизни [Carnagey и др. 2007], ведут к снижению чувствительности относительно социально неодобряемого поведения [Bushman и др. 2010]. Вслед за агрессией следует отметить зависимость от компьютерных игр. Как следствие аддикции, у подростков возможно снижение успеваемости в школе [Hauge, Gentile, 2003], повышенная раздражительность и замкнутость [Griffiths, Davies, 2005]. С другой стороны, ряд исследований доказывает эффективность использования онлайн игр с точки зрения социализации, для расширения круга общения подростка [Harris, 2001]. Каждый жанр игры обладает неким обучающим эффектом. Например, многопользовательские онлайн игры способствуют развитию навыков социальной коммуникации, а симуляторы вызывают стремление постичь естественные науки [Egenfeldt-Nielsen, 2006].

<sup>1</sup> Web of Science [Электронный ресурс] URL: <http://proxylibrary.hse.ru:2048/login?url=http://isiknowledge.com/wos> (дата обращения: 14.10.2016).

Следует отметить, что современные онлайн игры разнообразны относительно сюжета и жанра. Так, в ролевых онлайн играх (англ. Role-Playing Game (RPG)) пользователь управляет выбранным им персонажем, обладающим рядом характеристик и способностей, которые можно развивать в ходе игрового сюжета. Игры-симуляторы (англ. simulator) имитируют управление неким процессом, когда игроку предоставляется возможность поучаствовать в гонке на спортивном автомобиле или «сесть» за штурвал самолета. Также выделяют онлайн «шутеры» (англ. shooter), в которых пользователи, используя различные стратегии, уничтожают или захватывают различные цели. Для всех этих жанров онлайн игр характерно, что совершаемые игроком действия остаются в рамках заданной виртуальной реальности.

Однако с появлением игр с дополненной реальностью, игровой процесс стал частью материального мира. Особую популярность получила вышедшая онлайн игра для смартфонов «Покемон Го». Количество пользователей составляло 25 миллионов уже через неделю после официального релиза игры<sup>2</sup>. В СМИ с выходом игры стали появляться публикации на тему опасностей связанных с игрой, появляющейся зависимости. Однако у игры отмечают и ряд положительных сторон. Приложение заставило своих пользователей выйти на улицы и освежить в памяти культурные достопримечательности города или изучить новые маршруты<sup>3</sup>. Более того, реализация потребности в постоянном передвижении, обусловленная игровой задачей, приводит к повышению физической нагрузки. Вокруг игры сложилось новое поле для коммуникации и общения, приложение носит явный социальных характер. В рамках этой статьи мы остановимся на положительных возможностях увлечения «Покемон Го» для современных подростков и том, какова роль этой игры в подростковой коммуникации, самоопределении и досуговых практиках.

## Геймплей «Покемон Го» — игровой процесс с точки зрения игрока

Игра «Покемон Го» доступна только для мобильных телефонов. Приложение размещено в магазинах App Store и Google Play более чем в 100 странах мира<sup>4</sup>. В

<sup>2</sup> Has Pokémon GO peaked? The data say «Yes.» // SurveyMonkey Intelligence Blog [Электронный ресурс] URL: <https://www.surveymonkey.com/business/intelligence/peak-pokemon-go/> (дата обращения: 14.10.2016).

<sup>3</sup> Что может дать Pokémon Go городскому пространству // Национальный исследовательский университет Высшая школа экономики [Электронный ресурс] URL: <https://www.hse.ru/news/community/187136644.html> (дата обращения: 13.10.2016)

<sup>4</sup> Страны, в которых состоялся выход Покемон го. [Электронный ресурс] URL: <http://gorokemongo.ru/stranyi-v-kotoryih-sostoyalsya-vyihod-pokemon-go.html> (дата обращения 9.10.2016)

России официальный релиз игры так и не состоялся, однако игроки находят способ установки «неофициально», используя специальные программы и аккаунты пользователей из других стран, где приложение уже доступно<sup>5</sup>.

Скачав игру и запустив приложение, пользователь выбирает персонажа (парня или девушку), за которого будет играть, настраивает его внешний вид, выбирает одну из трех команд и исследует город в поисках покемонов. Стоит отметить, что внешний вид персонажей культурно нейтрален. Форма одежды — спортивная, отсутствуют явные раздражающие элементы. Игра Покемон Го основана на геолокации, поэтому игроки в прямом смысле ходят по городу и наблюдают за своим персонажем на интерактивной карте смартфона. На экране с определенной периодичностью и в определенных местах появляются покемоны (существа обладающее сверхъестественными способностями из одноименного мультсериала). Игра позволяет использовать камеру телефона для конструирования среды дополненной реальности, в которой появляется сказочный персонаж в режиме реального времени.

На карте также существуют два типа объектов — покестопы, приблизившись к которым, можно собрать шары для поимки покемонов и прочую атрибутику; и джимы, где покемоны разных команд могут сражаться друг с другом. Чаще всего эти объекты располагаются в общественных местах, возле достопримечательностей, в парках, где и собираются игроки. Концепция приложения построена таким образом, что от количества проведенного в игре времени, пройденного расстояния и активности, зависит объем полученных бонусов и скорость продвижения в игре (получение новых уровней).

Все большую популярность набирает поиск компаньонов для ловли покемонов в социальных сетях<sup>6</sup> и мессенджерах. Игроки собираются вместе, чтобы соревноваться в «джимах». Для быстрого «узнавания» команды на местах скопления игроков раздается или продается за символическую цену тематическая атрибутика команды: брелки, футболки и наклейки.

## Психологические особенности подросткового возраста

Согласно отечественной психологической школе, ведущей деятельностью в подростковом возрасте становится интимно — личное общение. Оно выступает как «особая практика действий подростков в коллективе, направленная на самоутверждение себя в этом коллективе, на реализацию в нем норм отношений

<sup>5</sup> Как установить pokemon go на ios до официального выхода в россии [Электронный ресурс] URL: <http://gopokemongo.ru/kak-ustanovit-pokemon-go-na-ios-do-ofitsialnogo-v.html> (дата обращения 9.10.2016)

<sup>6</sup> Одно из сообществ игроков из России в социальной сети ВКонтакте [Электронный ресурс] URL: [https://vk.com/pokemon\\_pub](https://vk.com/pokemon_pub) (дата обращения 9.10.2016)

взрослых» [Д. Б. Эльконин, 1989, с. 18]. Особую важность приобретает деятельность, имеющая общественную оценку и признание. В общении с другими подросток пытается «поймать» и расшифровать сигналы, чтобы понять, как он выглядит в глазах окружающих. Этот процесс одновременного отражения и наблюдения, посредством которого подросток оценивает себя с точки зрения того, как другие, по его мнению, оценивают его в сравнении с собой — является важнейшим элементом построения идентичности, ключевой задачи данного возраста согласно Э.Эриксону [Эриксон, 1996]. Пока подросток задает себе вопрос «Кто я?», ответом на него могут служить даже самые незначительные «знаки» и события. При этом процесс построения идентичности — это процесс постоянной дифференциации, и он становится все более содержательным по мере того, как расширяется круг значимых для подростка лиц.

Немаловажную роль в психологии взросления играет проба себя — своеобразный механизм субъективации. Пробуя (испытывая) себя в качестве действующего, подросток воспринимает само действие как условие самоощущения, эксперимент с самим собой [Поливанова, 1996]. Сами по себе такие попытки дают необходимый «полигон» для безопасного опробования и, следовательно, для полноценного проживания кризисного периода.

Теперь обратимся к механике игры «Покемон Го» и попытаемся ответить на вопрос: «в чем привлекательность игры для современного подростка?»

## **Игра как предмет коммуникации**

«Покемон Го» в данном случае выступает как предмет коммуникации, ее связующий фактор. Концепция игры предполагает коллективное участие, объединение игроков для достижения победы в джимах, поиска покемонов и их выращиванию. В рамках онлайн-игры формируются широкие социальные связи [Коновалова, 2016], что способствует активному онлайн-общению игроков. Коммуникация выходит за рамки самой игры, участники создают группы и беседы в социальных сетях (Вконтакте, Facebook), чаты в мессенджерах (whats app, viber, telegram), где обсуждают саму игру, а также возможные встречи для совместной игры и времяпровождения.

Однако существует особенность, выделяющая «Покемон Го» из ряда многих уже существующих онлайн-игр. С учетом того, что игра геолокационная и игроки в буквальном смысле видят друг друга, происходит выход игровой коммуникации из онлайн в оффлайн пространство. Виртуальное пространство как правило подразумевает полную или частичную анонимность игроков, свободу самовыражения и поведения, в то же время в рамках физического соприсутствия с другими игроками общение выходит на новый уровень — исчезает анонимность, текстовые сообщения сменяются личными беседами,

совместным времяпровождением игроков. Появляется возможность для нового способа проведения досуга с друзьями, а также для новых знакомств, так как сама игра является поводом и даже подразумевает необходимость знакомства и объединения. В рамках обыденных практик современных подростков, частично ввиду распространения практики онлайн коммуникации, общение «во дворе», со своими соседями минимизировано, молодые люди могут не знать, кто живет с ними в одном доме, в соседних домах, это является особенностью в т.ч. городского образа жизни [Вирт, 2005]. Благодаря игре возникают целые группы «по интересам», подростки знакомятся и общаются буквально со сверстниками: игроки в школе, соседи, ровесники на детской площадке, вокруг дома. Список посещаемых мест расширяется, так как игровая концепция предполагает активное перемещение по городу, игру в новых местах, в местах скопления покемонов, ловушек для них и Джимов. Таким образом игра совершенно точно отвечает потребности подросткового возраста — интимно личностному общению, кроме того, «Покемон Го» еще раз подтверждает конвергенцию онлайн и офлайн общения, характерную для современной ситуации [К.Н. Поливанова, Д.О. Королева 2016].

## Игра как проба себя

Игра «Покемон Го» позволяет подростку ответить на два ключевых для него вопроса: «кто я?», ассоциируя себя с персонажем игры, и «могу ли я это сделать?», проходя испытания, побеждая в джимах, стремясь поймать редких покемонов или проникнуть на труднодоступные объекты.

Подросток ориентирован на пробу себя в разных сферах: интеллектуальной, социальной, личностной, межличностной. Игра в данном случае дает ему такие возможности, поскольку подразумевает коммуникацию, сотрудничество, а временами — применение ловкости и хитрости. Проба себя посредством игры «Покемон Го» многократно повторяется и является безопасной, ведь осуществление не разрушит всей ситуации действования. Получается, что предметом подростковой пробы выступает сам подросток. Он пробует себя с тем, чтобы ответить на вопросы «кто я?», «что я могу?».

Молодой человек, осуществляя пробуемое действие, приобретает опыт действования и, так как проба не предполагает кардинального изменения ситуации, подросток защищает себя от возможных ошибок. Именно игра в связи с управляемой мнимой ситуацией и игровой ответственностью позволяет подростку экспериментировать с собственным действием, предоставляет ему возможность пробы. Таким образом, разрешение конфликтов в игре происходит именно за счет позволения той продуктивности, которая в реальной жизни, при реальных условиях невозможна [Горячева, 2008].

## **Виртуальные бейджи в игре**

Подросток пытается понять, кем он является, ассоциируя себя с персонажем игры, у которого есть четкие характеристики. Бейджи — это виртуальные значки-награды, с помощью которых можно формировать наглядный профиль достижений, знаний, умений и сильных качеств. Уровень, который достигает игрок, являет собой знаковое пространство подростковой субкультуры. Знаки служат подростку средством показать, кто он такой, чего достиг. Эти виртуальные бейджи можно сравнить со значками скаутского движения, популярного в США. Принадлежность к игре и высокий уровень дают возможность приобрести статус в коллективе таких же играющих: поскольку нормы и ценности юношеской субкультуры являются групповыми, овладение ими становится обязательным и является способом самоутверждения.

Посредством знаковых систем происходит развитие каждого звена самосознания личности. В данной игре критериями так же могут служить особенности одежды, обуви, внешнего облика персонажа. Выбирая пол персонажа, подросток проходит и половую идентификацию.

## **Парасоциальные отношения**

Подросткам свойственно погружаться в мир фантастических образов, чтобы компенсировать неудовлетворенности своим положением в системе взаимоотношений [Фридман, Кулагина, 1991, С.33]. Игра «Покемон Го» подразумевает наличие покемонов — вымышленных мультипликационных персонажей, которые посредством технологии дополненной реальности присутствуют на карте реального мира, тем самым выводя парасоциальные отношения между игроком и игровым персонажем на новый уровень. Мы можем говорить о парасоциальном присутствии — явлении, предполагающем «проникновение» индивида или группы в некое медийное пространство с эффектом отсутствия пространственных ограничений, при котором возникает чувство личной вовлеченности, согласия, сопричастности [ЮНЕСКО, 2011]. Данная игра усилила эффекты социального взаимодействия, придав им больший масштаб, динамизм и влияние. Согласно ЮНЕСКО, эти тенденции несут колоссальный образовательный потенциал.

## **Заключение**

Игра «Покемон Го» — это пионер среди компьютерных программ и мобильных приложений позволяющих задействовать сразу несколько пространств одновременно. Впервые социальное, физическое и виртуальное пространства оказались взаимопроникающими. Дополненная реальность больше не предмет

фантастических фильмов. Что это может дать современным детям и подросткам кроме развлечения — предмет анализа и исследований. Пока можно говорить о том, что игра довольно точно отвечает психологическим потребностям подросткового возраста. Приложение выступает как предмет коммуникации подростков, ее связующий фактор. В отличие от привычных компьютерных игр, физическое соприсутствие способствует исчезновению анонимности игрока, возникновению «живой» коммуникации во время игрового процесса, в том числе в новой среде, новых местах. Игра является доступным и безопасным способом пробы себя, давая подростку возможность понять, кто он и на что способен, будучи защищенным от ошибок. Виртуальные бейджи в игре дают возможность фиксировать собственный успех, визуализировать его, сравнивать себя и добиваться статуса в коллективе, тем самым формируя собственную идентичность. Уровень, который достигает игрок служит подростку средством показать, кто он такой, чего достиг. Сильное парасоциальное присутствие делает игру популярной для подростков и являет собой потенциал для образовательной деятельности.

## Список литературы

1. *Горячева М.В.* Моделирование педагогических процессов // Успехи современного естествознания. 2008. № 1.
2. *Коммерс П.* Социальные медиа в обучении с применением ИКТ. М.: ИИТО ЮНЕСКО, 2011.
3. *Коновалова И.* Визуализация социальных взаимодействий в онлайн-играх (на примере игры Guild Wars) // Journal of European Social Policy. 2016. Т. 26. №. 3. С. 1–20.
4. *Поливанова К.Н.* Психологическое содержание подросткового возраста // Вопросы психологии. 1996. Т. 1 С. 47–55.
5. *Поливанова К.Н., Королева Д.О.* Социальные сети как новая практика развития городских подростков // Вестник Российского гуманитарного научного фонда. 2016. № 1(82) С. 173–182
6. *Фридман Л.М., Жулагина И.Ю.* Психологический справочник учителя. М.: Просвещение, 1991.
7. *Эльконин Д.Б.* К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте: Избранные психологические труды. М.: Педагогика, 1989.
8. *Эриксон Э.Э* Идентичность: юность и кризис: Пер. с англ. / Общ. ред. и предисл. А.В. Толстых. М.: Прогресс, 1996.
9. *Bushman B. J., Rothstein H. R., Anderson C. A.* Much ado about something: Violent video game effects and a school of red herring: Reply to Ferguson and Kilburn, 2010. P. 182–187.
10. *Carnagey N. L., Anderson C. A., Bushman B. J.* The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence // Journal of Experimental Social Psychology. 2007. Т. 43. № 3. P. 489–496.

11. *Egenfeldt-Nielsen S.* {Overview of research on the educational use of video games} // Digital kompetanse. 2006. Т. 1. №. 3. P. 184–213.
12. *Griffiths M. D., Davies M. N. O.* Videogame addiction: Does it exist // Handbook of computer game studies. 2005. P. 359–368.
13. *Harris J.* The effects of computer games on young children: A review of the research. — Great Britain, Home Office, Research, Development and Statistics Directorate, 2001. Т. 72. P. 1–22.
14. *Hauge M. R., Gentile D. A.* Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression // Society for Research in Child Development Conference. 2003.
15. *Kent S.* The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world. — Three Rivers Press, 2010.
16. *Kim K. H. et al.* E-lifestyle and motives to use online games // Irish Marketing Review. 2002. Т. 15. №. 2. P. 71–77.

## ИГРУШКИ ИЗНАЧАЛЬНЫЕ: ГАРМОНИЯ РАЗУМА, ЧУВСТВА, ДЕЙСТВИЯ

**Лыкова Ирина Александровна,**

доктор педагогических наук,

главный научный сотрудник лаборатории психолого-педагогических основ развивающего дошкольного образования Института изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования, Москва  
svetmir@mail.ru

**А**втор обращается к народной игрушке в поисках ответа на вопрос о гармонии рационально-логического и эмоционально-ценностного способов освоения мира детьми дошкольного и младшего школьного возраста; делает обзор народных игрушек, дошедших из глубины веков до наших дней; обосновывает место народной игрушки в современной системе образования и выявляет педагогический потенциал; делает вывод о значении народных игрушек для социокультурной идентификации ребенка.

**Обоснование актуальности и постановка проблемы.** В последние десятилетия отечественная культура стремительно теряет эмоционально-ценностные ориентиры, национально-этническую самобытность, индивидуально-личностные черты, вследствие чего многие россияне утрачивают целостность картины мира и не могут найти смысл жизни. В поисках выхода из этого кризиса истории, археологи, этнографы, искусствоведы, культурологи, психологи, педагоги все чаще обращаются к народной культуре и народной игрушке. Для педагогов одним из самых важных является аксиологический аспект проблемы, связанный