

ОПУБЛИКОВАТЬ СТАТЬЮ

в изданиях НИЦ "Социосфера"



[ПОДРОБНЕЕ](#)

СОЦИОСФЕРА

- *Российский научный журнал*
- *ISSN 2078-7081*
- *РИНЦ*
- *Публикуются статьи по социально-гуманитарным наукам*

PARADIGMATA POZNÁNÍ

- *Чешский научный журнал*
- *ISSN 2336-2642*
- *Публикуются статьи по социально-гуманитарным, техническим и естественно-научным дисциплинам*

[ПОДРОБНЕЕ](#)



СБОРНИКИ КОНФЕРЕНЦИЙ

- *Широкий спектр тем международных конференций*
- *Издание сборника в Праге*
- *Публикуются материалы по информатике, истории, культурологии, медицине, педагогике, политологии, праву, психологии, религиоведению, социологии, технике, филологии, философии, экологии, экономике*



[ПОДРОБНЕЕ](#)

III. TRANSFORMATION OF SPIRITUAL CULTURE AND INTERCULTURAL COMMUNICATIONS IN THE INFORMATION SPACE



ПРОДУКЦИЯ PARADOX INTERACTIVE КАК ПРОВОДНИК ИСТОРИИ В ОБЩЕСТВО

Е. Н. Лебедевский

*Студент,
Брестский государственный
университет имени А. С. Пушкина,
г. Брест, Беларусь*

Summary. This article will examine the impact of Paradox Interactive products on the popularization of history in society, as well as a new, potentially effective approach to the study of the humanities, which many scientists and researchers at Western universities are beginning to talk about.

Keywords: Paradox Interactive; Europa Universalis IV; Rice University; computer games; novel approach; IT Media.

Paradox Interactive – шведская компания, основанная в 1998 г., расположенная в Стокгольме, занимающаяся разработкой компьютерных игр, преимущественно глобальных исторических «стратегий». Ведущим гейм-дизайнером и программистом компании является Йохан Андерсон. С развитием IT-индустрии многие сферы жизни человека получили новый виток развития, а в частности с появления в 1969 г., а затем повсеместного распространения глобальной сети интернет или всемирной паутины (World Wide Web). Ввиду своей многофункциональности и удобства эксплуатации стало проще и быстрее находить нужную информацию, не сходя с места, а позже и в движении (с появления мобильного интернета 3G и 4G). После, несмотря на не самые положительные прогнозы в духе луддизма, эффект стал прямо противоположный, стали создаваться многие сайты, социальные сети, видеохостинги и всё интенсивнее развивающаяся гейм-индустрия. В начале она развивалась в глобальной сети также как и остальные сферы человека, то есть посредством обычной цифровизации из реального мира в виртуальный, и первыми её продуктами стали настольные игры. Со временем с всё большей популяризацией персональных компьютеров и возрастанием их мощностей аналогично развивается сфера игровой индустрии, на основе настольных игр и книг стали появляться компьютерные игры. Соответственно начинают появляться транснациональные компании, которые вкладывают в данное производство огромные суммы денег, что уже ставит игры на новый уровень. Также по мере развития шло большее расширение и ответвление разных жанров и направлений

от фэнтезийной RPG до глобальной «стратегии» в реальном времени в историческом жанре, о чём и будет в дальнейшем идти речь в данной статье. Как уже говорилось выше, шло бурное развитие игр и их сюжетных специфик: кто отходил в сторону воображаемого мира своего рода разных фэнтези и фантастики, другие, наоборот, чаще обращались к человеческому прошлому – огромному «сырью» для любого творчества.

Нельзя не отметить не только влияние игр на общество, но также и игровой подход к изучению истории, о котором начинают говорить многие западные ученые. Отделение английского языка Университета Райса (Rice University) подготовило для своих студентов специальный курс под названием «Скандинавский мир фэнтези: древнеисландские саги и Скайрим» (Scandinavian Fantasy World: Old Norse Sagas and Skyrim) [3]. Сам курс сфокусирован на изучении влияния истории Скандинавии на англоязычную сферу гейм-индустрии, но является примером того, как новый подход в изучении гуманитарной науки может работать в условиях современного общества, даже если в качестве объекта изучения взята продукция, которая содержит минимальную историческую составляющую.

В качестве примера возьмем работы турецкого исследователя Мехмета Сюкрю Курана из Университета Абдуллы Гюля, который с коллегами создали целый компьютерно-игровой курс по изучению истории [1].

Курс охватывает три эпохи в истории: средневековье, раннее новое время и новое время, для курса были взяты игры разных производителей, но самым подходящим стала продукция Paradox Interectiv: Crusader Kings II, Europa Universalis IV, Victoria II и Hearts of Iron IV. У этих игр своя механика и специфика, например: Crusader Kings II посвященный раннему и позднему средневековью, расскажет игроку об феодальных отношениях того времени, о том как строились международные отношения, каким образом происходили те или иные события в мире до великих географических открытий, ведь игрок играет не за страну, как это прослеживается в Europa Universalis IV и Hearts of Iron IV, а за личность. Начать можно хоть от графа или герцога и до императора, давая пользователю также понять положение всех слоев власть имущих и как их наследники могут всё изменить с точностью до наоборот в лучшую или худшую сторону. Далее, уже после позднего средневековья идет новое время, с которого и начинается Europa Universalis IV в которой игрок играет непосредственно за страну. Расширяется и география действий, вместо ограниченного субконтинента теперь у игрока весь земной шар. На первый план выдвигается глобальная торговля и геополитика того времени. На выбор игроку будут даны разные варианты развития: стать правителем Китая или Турецким султаном, создать торговую империю или государство кочевников и многие другие. Отталкиваясь уже непосредственно от основ Europa Universalis IV следуют остальные серии игр. Victoria II имеет более сложную систему дипломатии и систему торговли, теперь игрок от лица страны в период индустриализации не может напрямую что то коренным образом поменять, а только

направить в нужное русло. Сама война уже не является приоритетом, уступая международной дипломатии. И последняя в нашем списке – Hearts of Iron IV. События данной игры происходят в межвоенный период, где имеется выбор стран за которые можно сыграть. Данная игра больше акцентирована на военных аспектах.

Все эти игры обрели свою популярность благодаря максимально реалистичному и логичному симулятору правителя и государства со всеми прилегающими к нему системами, от торговли и до основ дипломатии, а также свободе действий, которая предоставляется игроку на всём земном шаре.

Из описанных игр можно понять, что в настоящее время они являются эффективным популяризатором истории, но из-за своей сложности охватывают относительно небольшую аудиторию, что в свою очередь компенсируется высокими отзывами и оценками пользователей. Однако несмотря на то, что данные серии игр созданы в сугубо развлекательных целях, они могут стать новым стимулом к изучению истории. Данные игры, позволяют изучить: географию, историю, культуру регионов и могут помочь в изучении основ геополитики. Весь этот материал, который при обычной системе обучения занял бы большое количество времени с поверхностной степенью освоения, может быть усвоен гораздо быстрее. Данная идея может послужить новым подходом к изучению истории не только для средней школы и вузов, где она не является профильным предметом, но и как вспомогательный материал для студентов историков. Но из-за отсутствия статистики, сложно пока говорить об их серьёзной роли в образовательном процессе. Однако это не отменяет той популяризаторской функции, которой они обладают, подталкивая любителей истории к более глубокому изучению материала. Говоря о дальнейших прогнозах, можно сказать, что в ближайшем будущем, по мере развития и углубления IT-сферы будут возникать подобные идеи в сфере образования. А их полноценная адаптация к существующим реалиям времени заложит основание для нового подхода к обучению.

Библиографический список

1. Видеоигры могут стать эффективным инструментом для изучения истории [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://yes-games.net/>. – Дата доступа: 25.10.2018
2. История создания интернета кратко [Электронный ресурс]. - Режим доступа: www.tehpodderzka.ru/. – Дата доступа: 10.2018
3. Skyrim стал частью учебного курса Университета Райса [Электронный ресурс]. – Режим доступа: tesall.ru. – Дата доступа: 21.10.2012



СРОЧНОЕ ИЗДАНИЕ МОНОГРАФИЙ И ДРУГИХ КНИГ



*Два места издания Чехия или Россия.
В выходных данных издания
будет значиться*

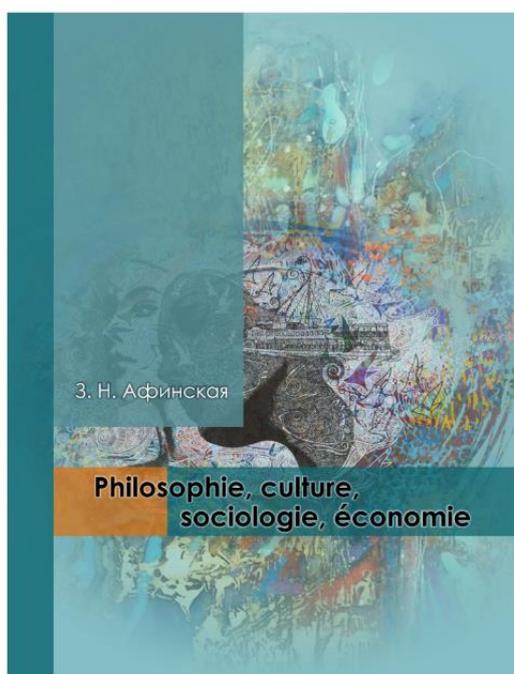
**Прага: Vědecko vydavatelské
centrum "Sociosféra-CZ"**

или

**Пенза: Научно-издательский
центр "Социосфера"**

РАССЧИТАТЬ СТОИМОСТЬ

- Корректурa текста
- Изготовление оригинал-макета
- Дизайн обложки
- Присвоение ISBN



У НАС ДЕШЕВЛЕ

- Печать тиража в типографии
- Обязательная рассылка
- Отсудка тиража автору