

УДК 372.893

С. Ю. Деревянченко,

факультет истории, философии и права,

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: канд. ист. наук, доц. С. В. Прищенко

Между цифровой интеграцией и расширением доступа к историческому знанию: дихотомия современных образовательных трендов

Аннотация. Анализируется трансформация исторического образования под влиянием геймификации и демократизации знания. Рассматриваются возможности и риски этих тенденций: рост вовлеченности через интерактивность и альтернативную историю при угрозе мифологизации и кризисе авторитета традиционных институтов.

Ключевые слова: историческое образование, геймификация, демократизация истории, альтернативная история, цифровизация, историческая память.

Историческое образование на современном этапе испытывает фундаментальные изменения: цифровые инструменты и персонализация обучения меняют не только методики преподавания, но и подходы к конструированию исторической памяти.

Трансформация охватывает как интерпретацию исторических событий, так и каналы передачи знаний, создавая принципиально новые условия для изучения прошлого. Ключевыми направлениями этой трансформации выступают две взаимосвязанные линии развития: использование игровых элементов в образовательном процессе и расширение круга акторов, производящих историческое знание, что вместе способствует пересмотру устоявшихся педагогических практик.

Внедрение игровых методов в обучение меняет способы вовлечения молодежи в образовательный процесс. Использование интерактивных элементов в процессе обучения позволяет «оживить» историю, предоставляя возможность учащимся самостоятельно влиять на ход событий и ощущать связь с прошлым. В то же время геймификация может привести к поверхностному пониманию сложных процессов, если ее применение не сопровождается должной методической поддержкой.

Геймификация образования идет одновременно с демократизацией истории, которая является результатом развития цифровых технологий и социальных сетей. Цифровые медиа и открытые архивы превращают историю из сферы деятельности профессионалов в область, доступную любому. Пользователи могут предложить свою интерпретацию событий, опираясь на доступные источни-

ки или личный опыт. Вместе с тем эта открытость порождает риск фрагментации и мифологизации прошлого, когда достоверные факты уступают место популярным, но упрощенным или искаженным представлениям [1].

Одним из наиболее заметных последствий этих процессов становится растущая популярность альтернативной истории. Цифровизация исторического знания и вовлечение широкой публики в его производство и интерпретацию способствует востребованности «творческого переосмысления», которая отражает не только креативную сторону восприятия истории, но и растущее недоверие к традиционным институтам трансляции знания: школам, университетам, научным учреждениям. Современный человек, прежде всего молодежь, сталкиваясь с многообразием интерпретаций, всё чаще выбирает наиболее увлекательную, чаще всего альтернативную версию, что подчеркивает кризис авторитета институционализированного знания.

Ранее толкование исторических событий находилось в ведении научных учреждений и профессиональных исследователей, однако сегодня онлайн-платформы, видеохостинги и краудсорсинговые инициативы, объединяющие людей со сходными взглядами, дают возможность любому человеку предлагать собственные версии прошлого. Это порождает множество альтернативных сценариев истории, в которых она становится «открытой» для переосмысления.

Эта открытость проявилась в разнообразии форматов — альтернативная история охватывает литературу, кино, сериалы, комиксы и компью-

терные игры. Однако профессиональные историки часто относятся к жанру скептически, критикуя его за упрощение сложных процессов или прямое искажение фактов. Тем не менее часть академического сообщества признает его ценность как инструмента для вовлечения публики в дискуссии о contingency (случайности) истории. Например, Н. Фергюсон в работе «Виртуальная история» (1997) подчеркивает, что контрфактуальные модели помогают понять, насколько хрупкими были ключевые исторические решения [3].

Такой интерес к жанру альтернативной истории объясняется несколькими факторами. Популярность альтернативной истории коренится в комплексе взаимосвязанных причин, которые отражают как интеллектуальные запросы общества, так и культурные тенденции современности. Через переосмысление ключевых исторических событий авторы и читатели вместе исследуют альтернативные пути развития цивилизации, что превращает историю в поле для творческого эксперимента.

При этом жанр не сводится только к интеллектуальной рефлексии — его развлекательный потенциал играет существенную роль. Напряженные сюжетные линии, необычные миры, где исторические персонажи оказываются в нестандартных ситуациях, создают контраст между фактическим и воображаемым. Это дает аудитории возможность погружения в игру с хронологическими линиями, где неожиданные развороты и напряженность становятся источником эстетического удовольствия. Одновременно контрфактуальные нарративы нередко служат средством критического осмысления актуальных социальных вопросов — от проблем идентичности до политических конфликтов, используя «зеркало» альтернативного прошлого для рефлексии о настоящем.

Наконец, популярность жанра усиливается геймификацией культуры. Интерактивные форматы — от книг с ветвящимися сюжетами до видеоигр, где игрок влияет на историю, — превращают взаимодействие с альтернативной реальностью в привычную практику. Это стирает грань между потреблением контента и участием в его создании, делая жанр частью повседневного культурного ландшафта [2].

Соединение альтернативной истории с игрой может в корне поменять изучение предмета. Интерактивность усиливает эмоциональную вовлеченность: вместо пассивного запоминания дат игроки участвуют в событиях, видя последствия своих выборов. Говоря об исторических стратегиях, Г. Браун отмечает их способность усиливать понимание потенциально бесконечной многовариантности прошлого, поскольку игрока подталкивают к тому, чтобы конструировать версии истории, которые противоречат официальной. В данном случае игровые процедуры способны лучше справляться с задачей распространения исторического понимания в обществе, нежели традиционный текстово-лекционный формат обычного урока истории, делающий ставку на соотнесение исторических дат и событий.

Компьютерные игры и альтернативная история не обязательно заменяют академическую науку, но становятся мостом между ней и массовой культурой. Этот симбиоз делает изучение прошлого доступным для цифрового поколения. Перед историческим образованием стоит сложная задача интегрировать игровые методы для повышения вовлеченности и одновременно развивать способность противостоять фальсификациям и поверхностным интерпретациям.

1. Хальбвакс М. Коллективная и историческая память // Неприкосновенный запас. — 2005. — № 2/3 (40/41). — С. 8–27.

2. Черный С. Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV») // Шаги / Steps. — 2017. — Т. 3, № 2. — С. 77–97.

3. Ferguson N. Virtual History: Alternatives and Counterfactuals. — London : Penguin Books, 1997. — 548 p.