УДК 378.4

DOI: 10.6060/BHISUCT2020_147

Самотовинский Д.В., Масленникова О.Н.

Самотовинский Дмитрий Владимирович — кандидат исторических наук, доцент, Ивановский государственный химико-технологический университет.
E-mail: samotov@mail.ru

Масленникова Ольга Николаевна — кандидат филологических наук, доцент, Ивановский государственный химико-технологический университет.
E-mail: maslennikova@gmail.com

РИСКИ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ: НУЖНЫ ЛИ НАМ КИБЕРСПОРТИВНЫЕ ФАКУЛЬТАТИВЫ?

Сегодня в России на цифровизацию образования возлагаются большие надежды. Более того, в 2019 г. Институт развития интернета (ИРИ) направил Министерству просвещения Российской Федерации список игр, а также общие рекомендации, которые могут стать основой программы киберспортивных факультативов в российских школах. Мы хотели бы подчеркнуть серьёзные риски внедрения компьютерных игр в процесс обучения.

Ключевые слова: цифровизация образования, компьютерные игры, киберфакультативы, цифровое слабоумие.

Samotovinskij D.V., Maslennikova O.N.

Samotovinskij D.V. — Candidate of History, Associate Professor, Ivanovo State University of Chemistry and Technology. E-mail: samotov@mail.ru

Maslennikova O.N. — Candidate of Philology, Associate Professor, Ivanovo State University of Chemistry and Technology. E-mail: maslennikova@gmail.com

RISKS OF DIGITALIZATION OF EDUCATION: DO WE NEED ESPORTS ELECTIVES?

There are high expectations for the digitalization of education in Russia today. Moreover, in 2019, Internet Development Institute sent the Ministry of education of the Russian Federation a list of games, as well as general recommendations that can form the basis of the program of eSports electives in Russian schools. We would like to emphasize the serious risks of introducing computer games into the education process.

Key words: digitalization of education, eSports electives, computer games, digital dementia

Эволюция образования сегодня немыслима вне тренда цифровизации. Развитие цифровых технологий, с одной стороны, предоставляет новые образовательные инструменты, с другой, задаёт новые требования, которым должен отвечать конечный продукт системы образования – выпускник школы или вуза. Он должен будет искать себя в обществе, в котором цифровая грамотность будет одним из основных условий функциональности.

Всё это свидетельствует о необходимости цифровизации современной школы, которая и происходит с разным успехом в различных уголках земного шара, в том числе и в России.

Но всякая ли цифровизация полезна? Психиатры, как правило, отвечают отрицательно, указывая на негативное влияние информационных технологий на когнитивные функции. Наиболее известной является позиция немецкого психиатра, профессора Манфреда Шпицера, автора нашумевшей книги «Цифровое слабоумие» (*Digitale Demenz*; в русском переводе книга известна под названием: «*Антимозг: цифровые технологии и мозг*») [3]. Опираясь на собственный клинический опыт и многочисленные исследования, Шпицер показывает, что перманентное нахождение в режиме on-line приводит к нарушениям в развитии высших когнитивных функций (произвольного внимания и памяти), к возникновению «синдрома дефицита внимания и гиперактивности» (СДВГ). В России тема влияния цифровых технологий на человека активно проблематизируется специалистом в области методологии мышления, основателем Высшей школы методологии А.В. Курпатовым [2].

Однако энтузиасты цифровизации не склонны терзаться сомнениями. Многие убеждены, что цифровизации не может быть много. Перри Хьюитт (Perry Hewitt), отвечающая за развитие цифровых технологий и цифрового обучения в Гарварде, полагает, что «Интернет изменил в лучшую сторону не только образование, но и мышление. Всё ещё желая культивировать в молодежи интеллектуальную строгость..., мы переводим её от работы по запоминанию фактов и правил к работе по применению этих фактов и правил к решению сложных проблем. В частности, я надеюсь на улучшение сотрудничества с этими иначе «прошитыми» мозгами, поскольку эти подростки и молодые люди учатся в онлайн-среде, где совместная работа и развитие командных навыков позволяет им продвигаться вперед» [5].

Таким образом, цифровая среда, по мнению Хьюитт, высвободит когнитивные возможности студентов для мышления, освободив их от рутинного заучивания, будет способствовать формированию навыков взаимодействия. Заметим, что никакое мышление невозможно без «запоминания фактов», человек не способен делегировать функцию памяти цифровым устройствам и базам данных: всё, чем он может оперировать, должно находиться в его долгосрочной памяти. Человек, имеющий доступ к базам данных и пренебрегающий запоминанием, обладает лишь иллюзией обладания знанием.

Некоторые энтузиасты цифровизации готовы признать, что погружение в цифровой мир чревато негативными последствиями для когнитивных функций и поведения человека, в частности СДВГ у детей. Однако в то же время они находят в этом плюсы (!). Уильям Шрадер (William Schrader), основатель PSINet, одного из первых коммерческих интернет-провайдеров в США, высказался следующим образом: «Молодежь 2020 года будет обладать когнитивными возможностями, намного превосходящими наши сегодняшние оценки, основанными не только на их способности *использовать СДВГ в качестве инструмента*, но и на их способности немедленно делиться любой информацией с коллегами/друзьями и/или семьей выборочно и быстро» (курсив наш — Д.С., О.М.) [5]. Таким образом, СДВГ рассматривается как некая полезная адаптация, как преимущество, когда необходимо функционировать в условиях быстро текущих потоков информации и постоянно переключать внимание. Отметим, что подобный стиль потребления информации фактически исключает её глубокую переработку (выстраивание связей между информацией воспринимаемой и уже усвоенной) [3, с. 184]. Вот почему, очнувшись от многочасового «серфинга», человек может даже не помнить, что он делал в Сети. Именно глубокая переработка информации приводит нас к созданию нового знания (новых идей, интеллектуальных объектов, текстов). Оно меняет нас

самих, позволяет преодолеть автоматизмы мышления и поведения, препятствующие эффективному решению проблем, в том числе в сфере коммуникации и кооперации.

Пока массовое образование с энтузиазмом раскрывает двери учебных заведений для цифровизации, элитные школы более осторожны. В 2011 г. в «New-York Times» была опубликована статья «Школа Кремниевой долины, которая не сидит за компьютером» [6]. Оказалось, что руководители крупнейших ИТ-компаний Кремниевой долины (eBay, Google, Apple, Yahoo, Hewlett-Packard и др.) предпочитают обучать своих детей в школе без гаджетов, смарт-бордов и Интернета. Речь идёт о Вальдорфской Полуостровной школе (Лос-Альтос, Калифорния), в которой в качестве средств обучения используется всё, кроме цифровых устройств (лишь с 8 класса начинается ограниченное пользование гаджетами). Школа видит своей главной задачей формирование у детей творческих способностей, критического мышления, взаимопонимания и эмпатии. По мнению педагогов и родителей учеников школы, цифровые устройства не только не способствуют, но и крайне негативно сказываются на формировании когнитивных и коммуникативных навыков школьников [6].

В России на цифровизацию образования возлагаются большие надежды. И умеренные темпы, которыми цифровые технологии вторгаются в учебные заведения, связаны не с отсутствием энтузиазма, а ограниченностью средств. Однако процесс идёт. Более того, в 2019 г. Институт развития интернета (ИРИ)² направил Министерству просвещения Российской Федерации список игр, а также общие рекомендации, которые могут стать основой программы киберспортивных факультативов в российских школах. Анализ игр проводился совместно с экспертами индустрии из Федерации Компьютерного Спорта (ФКС) России.

По замыслу специалистов ИРИ создание школьных киберспортивных факультативов позволит поставить популярное увлечение под контроль общества и государства, обезопасить школьников от опасного контента, а также развить стратегическое и логическое мышление, умение принимать быстрые решения, работать в команде [1].

Идея имеет рациональное зерно, однако в данном предложении не учтены риски. Современные исследователи, как мы уже говорили, подчёркивают крайне негативное влияние компьютерных игр на психические функции детей и подростков. Самое интересное, что это влияние связано не с самим контентом. Группа американских и сингапурских психологов на большой выборке (3034 детей и подростков из Сингапура) продемонстрировала прямую взаимосвязь между *временем*, которые дети проводили за компьютерными играми, и нарушениями внимания и поведения (СДВГ). Причём «жестокость» контента почти не играла роли. Кроме того, исследователи пришли к выводу о двунаправленной причинно-следственной связи между временем, уделяемым компьютерным играм, и СДВГ: «дети с большей импульсивностью и проблемами внимания проводят больше времени за видеоиграми, что, в свою очередь, усугубляет последующие проблемы с вниманием и импульсивностью» [4, р. 69].

Сегодня кажется, что будущее российского и мирового образования за «умными» классами и аудиториями. Это так. Однако опасность состоит в том, что цифровизация преподносится как простое и понятное средство решения задач, стоящих перед образованием, как будто эти задачи связаны лишь с формированием «цифровой грамотности».

Функциональность человека в современном мире обусловлена не только уровнем его «цифровой грамотности», но и способностью к глубокой переработке инфор-

² Автономная некоммерческая организация «Институт развития интернета» образован в 2015 г. при поддержке Администрации Президента Российской Федерации как координационный центр взаимодействия государства, цифровой индустрии и общества.

мации, способностью поддерживать нить собственной мысли или следить за мыслью другого, умением создавать сложные модели реальности, преодолевать стереотипы мышления и поведения, а также социальными навыками. Человек, уверенно пользующийся гаджетами, но лишённый навыков мышления и взаимодействия с другими людьми, — всего лишь «потребитель контента». Должна ли государственная система образования производить «потребителей контента»?

ЛИТЕРАТУРА

1. Институт развития интернета подготовил программу киберфакультативов // ИРИ [сайт]. URL: <https://xn--h1aax.xn--p1ai/news/705> (дата обращения 25.02.20).
2. Курпатов А. В. Складка времени. Сущность и критерии. СПб: Тракта, 2016. 232 с.
3. Шпицер М. Антимозг. Цифровые технологии и мозг / пер. с нем. А. Г. Гришина. М.: АСТ, 2014 — 288с.
4. Gentile D. A., Swing E. L., Lim C. G., Khoo A. Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality // *Psychology of Popular Media Culture*. 2012. Vol. 1. № 1. P. 62–70. URL: https://www.researchgate.net/publication/232457691_Video_game_playing_attention_problems_and_impulsiveness_Evidence_of_bidirectional_causality (дата обращения 01.03.2020)
5. Rainie L., Anderson J. Main findings: Teens, technology, and human potential in 2020. URL: <http://www.pewinternet.org/2012/02/29/main-findings-teens-technology-and-human-potential-in-2020/> (дата обращения 18.02.2019).
6. Richtel M. A Silicon Valley School That Doesn't Compute // *New-York Times*. 22 oct. 2011. URL: <https://www.nytimes.com/2011/10/23/technology/at-waldorf-school-in-silicon-valley-technology-can-wait.html> (дата обращения 18.02.2019).

REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Institut razvitiya interneta podgotovil programmu kiberfakul'tativov // IRI [sajt]. URL: <https://xn--h1aax.xn--p1ai/news/705> (data obrashcheniya 25.02.20).
2. Kurpatov A. V. Skladka vremeni. Sushchnost' i kriterii. SPb: Traktat, 2016. 232 s.
3. SHpicer M. Antimozg. Cifrovyte tekhnologii i mozg / per. s nem. A. G. Grishina. M.: AST, 2014. 288 s.
4. Gentile D. A., Swing E. L., Lim C. G., Khoo A. Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality // *Psychology of Popular Media Culture*. 2012. Vol. 1. № 1. P. 62–70. URL: https://www.researchgate.net/publication/232457691_Video_game_playing_attention_problems_and_impulsiveness_Evidence_of_bidirectional_causality (data obrashcheniya 01.03.2020)
5. Rainie L., Anderson J. Main findings: Teens, technology, and human potential in 2020. URL: <http://www.pewinternet.org/2012/02/29/main-findings-teens-technology-and-human-potential-in-2020/> (data obrashcheniya 18.02.2019).
6. Richtel M. A Silicon Valley School That Doesn't Compute // *New-York Times*. 22 oct. 2011. URL: <https://www.nytimes.com/2011/10/23/technology/at-waldorf-school-in-silicon-valley-technology-can-wait.html> (data obrashcheniya 18.02.2019).

Поступила в редакцию 24.02.2020 г.

Принята к публикации 05.03.2020 г.

.....
Для цитирования:

Самотовинский Д.В., Масленникова О.Н. Риски цифровизации образования: нужны ли нам киберспортивные факультативы? // *Вестник Гуманитарного института*. 2020. № 1. С. 147–150. URL: <https://isuct-bhi.ru/sites/default/files/issue/2020/1/bhi-2020-1-147.pdf>