

**А.Н. САЛИХОВ,**

*аспирант*

*Казанский федеральный университет*

**МУЗЫКА В ВИДЕОИГРАХ И ЕЁ ЗНАЧЕНИЕ  
ДЛЯ ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ  
СОВРЕМЕННЫХ ШКОЛЬНИКОВ**

**Аннотация.** В статье рассматриваются вопросы влияния видеоигрового искусства на подрастающее поколение. В частности, автор говорит о взаимосвязи между процессом целенаправленного эстетического воспитания современного школьника и социальной практикой видеоигр. Ставится вопрос о необходимости признания феномена видеоигр одним из важных аспектов, влияющих на эстетическое воспитание современных школьников. Предлагается использовать музыку в видеоиграх как одно из средств воспитания эстетически развитого человека в процессе формального образования.

**Ключевые слова:** видеоигры, эстетическое воспитание, музыка в видеоиграх, видеоигровое искусство, формальное образование, эмоциональное восприятие.

Видеоигры – это один из перспективных в плане развития и степени влияния на подрастающее поколение видов искусства<sup>20</sup> в силу целого ряда причин. Как социальная практика они охватывают огромный контингент участников, самый обширный по количеству, по возрастному диапазону, по степени распространенности в мире, по степени приобщения к ним молодого поколения. Феномен видеоигр постоянно преобразуется и прогрессирует,

---

<sup>20</sup> В 2006 году министр культуры Франции признал видеоигры искусством, в 2008 тоже сделала Германия. В 2011 США официально признало видеоигры новой формой искусства.

на каждом этапе своего развития оставляя достойные пристального внимания образцы интерактивного искусства, которые уже оцениваются с точки зрения их образовательного потенциала [5]. Надо полагать, что тенденция вовлечения видеоигр в сферу образовательного процесса будет продолжаться и усиливаться [4].

Современные исследования в области видеоигр начинают говорить не только о негативных факторах влияния видеоигр, которые возникают в случае неумеренного количества затрачиваемого на них времени, но и о тех последствиях, которые приносят пользу для учащихся, о том положительном влиянии от умеренного занятия видеоиграми, которое объективно возникает у участников видеоигрового процесса.

По результатам исследования психологов из Американской психологической ассоциации (АРА) можно говорить о «четырех типах позитивного влияния видеоигр на детей – когнитивном, мотивационном, эмоциональном и социальном» [6]. У детей, в частности, улучшается внимание, скорость реакции и способность сосредотачиваться. Также отмечается такая особенность игроков on-line игр, как развитие межнациональной толерантности<sup>21</sup>.

Продолжая разговор о положительных эффектах от занятия видеоиграми, нужно отметить, что, однозначно, не все видеоигры обладают выраженной степенью положительного воздействия.

С одной стороны, можно выделить в особую категорию игры, в которых на второстепенном плане оказывается этический компонент: активно задействуется жестокость, насилие и трансляция антисоциальных моделей поведения (что может, конечно, также быть оспорено с позиций идей художественного реализма, как практикуется в иных видах искусства). Игры такого плана могут рассматриваться в качестве источников положительного воздействия

---

<sup>21</sup> 50 % опрошенных не играющих в онлайн-игры имеют терпимость к представителям других стран и культур, в отличие от 63 % людей, регулярно играющих в подобные видеоигры [7].

(высокохудожественный литературный сюжет, глубокий психологический показ главных героев, уникальная художественная реализация проекта в области дизайна, графики или музыки) весьма ограничено, с условием обязательного проговаривания с учащимися всех отрицательных аспектов видеоигры. В связи с этим необходимо также иметь в виду возрастную категорию детей, которым могут быть полезны данные образцы видеоигрового искусства (не ссылаясь механически на уже указанные возрастные ограничения для конкретной игры, но осознавая действительную пользу для данной возрастной категории), с учетом морально-психологической устойчивости и сформированности ребенка. Известно, что большое количество создаваемых сегодня видеоигр, обладающих большим художественным потенциалом, создается не для школьников или подростков, но для зрелого платежеспособного населения, о чем свидетельствует статистика пользователей видеоигр по возрастному критерию [5], а также высказывания самих разработчиков продукта.

С другой стороны можно также говорить о видеоиграх, преломляющих действительность в художественном аспекте и не связанных напрямую с жестокостью или антисоциальным настроем. Игры такого плана, как правило, оказывают комплексное эстетическое воздействие на реципиента. Они разнопланово художественно реализованы и имеют ярко выраженную концептуальную основу.

Все это следует учитывать, когда мы будем говорить об эстетическом воспитании учащихся. Видеоигры именно второго типа представляют наибольший интерес с позиции целенаправленного эстетического воспитания современного школьника, так как оказывают всестороннее воздействие на восприятие учащихся. При этом, музыка, как «эмоциональное ядро» видеоигры, выступает одним из важнейших факторов влияния, непосредственно воздействуя на эмоциональное восприятие участников видеоигрового процесса. Нужно отметить, что эмоциональное

переживание чрезвычайно важно для эстетического воспитания, о чем говорят и современные исследователи: «восприятие становится эстетическим только тогда, когда оно эмоционально окрашено, сопряжено с определенным отношением к нему» [1, С. 54].

Говоря об эстетическом воспитании, необходимо кратко упомянуть об этом феномене. Представления о сущности эстетического воспитания, его задачах, целях изменялись, начиная со времен Платона и Аристотеля вплоть до наших дней. Эти изменения обусловлены развитием эстетики как науки, пониманием сущности её предмета. О развитии эстетического воспитания много было сказано и в отечественной мысли. К этой важной и вечной теме постоянно обращались выдающиеся педагоги и психологи, писатели и деятели культуры, среди которых можно выделить К.Д. Ушинского, А.С. Макаренко, Л.Н. Толстого, В.А. Сухомлинского, Л.С. Выготского, Д.Б. Кабалевского, а среди старших современников – Б.М. Неменского, Н.И. Киященко, Б.Т. Лихачева, Л.М. Гуляеву и др. Стоит также выделить близкие по направленности работы Ю.Н. Усова по развитию эстетической культуры средствами кино, телевидения и видео.

Наиболее обобщенно эстетическое воспитание можно охарактеризовать как целенаправленное воспитание способности восприятия и понимания прекрасного в действительности и в искусстве. В то же время, Б.Т. Лихачев в своем труде «Теория эстетического воспитания школьников» высказывает мысль о том, что развитие у ребенка эстетического отношения к действительности и искусству, как и развитие его интеллекта, «возможно как неуправляемый, спонтанный процесс» [2, С. 57]. Общаясь с явлениями жизни и искусства, ребёнок в любом случае развивается эстетически. Но при этом им не осознается эстетическая сущность предметов, а развитие часто обусловлено стремлением к развлечению. Кроме всего, без вмешательства извне у ребёнка

могут сложиться искаженные представления о жизни, ценностях и идеалах.

В контексте нашей работы данное замечание обретает важное значение. Вся система эстетического воспитания нацелена на общее развитие ребёнка как в эстетическом плане, так и в духовном, нравственном и интеллектуальном. В этом свете невозможно обходить вниманием такую распространенную среди школьников социальную практику как видеоигры, с их многогранным и продолжительным воздействием на большой процент учащихся на протяжении всех этапов образования<sup>22</sup>, большим потенциалом влияния на эстетическое формирование личности.

Процесс бесконтрольного эстетического образования в рамках практики видеоигр должен сопровождаться работой по формированию не искаженных представлений о прекрасном в условиях формального образования. И в этом большую помощь может оказать изучение музыки в видеоиграх.

Как показывает практика изучения видеоигровой музыки, её наилучшие образцы, которые можно отнести к высокохудожественным арт-объектам, встречаются чаще всего в концептуальных, качественных проектах видеоигр, несущих в себе большой образовательный потенциал.

Музыка в видеоиграх, выступая «катализатором» эмоционального восприятия видеоигры, в то же время является объектом рассмотрения и имеет ряд специфических черт.

Во-первых, это продукт современного композиторского творчества, по качеству не уступающий продукции академических

---

<sup>22</sup> По статистике 2012 года, в России «подавляющее большинство детей (68,3%) играет в компьютерные игры, при этом приобщение к ним происходит намного раньше, чем у их сверстников 10 лет тому назад... При этом среди младших школьников доля играющих (81,7%) достоверно больше... чем среди студентов (57,3%) и учащихся средних специальных учебных заведений (64,2%)» [3, С.5]. В США этот показатель доходит до 91 % опрошенных в возрасте от 2 до 17 лет, по данным 2011 года [6, С. 66].

композиторов нашего времени, а по уровню технологических инноваций выступающий как образец современной высокотехнологичной композиторской практики.

Во-вторых, сегодня музыку в видеоиграх пишут профессиональные композиторы, которые создают разнообразные музыкальные полотна как по стилевому, жанровому, инструментальному, так и исполнительскому воплощению. Изучение последних будет способствовать формированию разнообразных художественных компетенций школьников.

Внимание и любовь игроков к музыкальной стороне видеоигр проявляется в разнообразных проявлениях творчества «по мотивам» музыки из видеоигр. Это ремиксы, индивидуальные и коллективные исполнения треков и инструментальные (программные) обработки, в чем принимают участие и дети.

Эстетическое воспитание происходит на всех возрастных этапах развития личности. При этом чем раньше оно попадает в сферу целенаправленного эстетического воздействия, тем больше имеется шансов на положительный результат. С другой стороны, отмечается, что без самосознания, без самовоспитания процесс эстетического воспитания малоэффективен. Необходимо, чтобы человек сам ощутил в себе потребность в эстетике. Но для этого у него предварительно, на почве формального образования, должна активно формироваться база эстетического чувственного опыта и суждений об актуальном эстетическом материале, которым может выступить музыка из видеоигр.

Эстетически сформированная личность, способная ценить прекрасное во всех проявлениях жизни, будет намного менее зависимой от низкопробных образцов, которых в предостаточном количестве хватает в любом искусстве, в том числе и в видеоиграх. Сформированные эстетические потребности в прекрасном, в том числе и в области видеоигрового искусства, могут помочь человеку

на протяжении всей жизни (Lifelong Learning)<sup>23</sup> свободно ориентироваться в постоянно пополняющемся мировом культурном наследии и продолжать свое эстетическое воспитание уже на новом уровне, как в формате последующего неформального, так и информального образования, в процессе *самовоспитания*.

В большой степени этому может способствовать изучение в рамках школьной программы такого феномена современной художественной действительности, как музыка в видеоиграх.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Кондрашева Ю.В. Художественно-эстетическое воспитание детей дошкольного возраста / Ю.В. Кондрашева, Э.В. Прудских // Педагогика: традиции и инновации: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Челябинск, декабрь 2013 г.). – Челябинск: Два комсомольца, 2013. – С. 52–54.

2. Лихачёв Б.Т. Теория эстетического воспитания школьников: учебное пособие по курсу для студентов педагогических институтов / Б. Т. Лихачёв. – М.: Просвещение, 1985. – 176 с.

3. Сверхценное увлечение компьютерными играми детей и подростков: распространенность и клинико-психопатологические проявления: дисс. ... канд. медич. наук: 19.00.04 / Урсу Александр Васильевич. – Москва, 2012. – 130 с.

4. Смирнов Е. Зачем нужна геймификация образования? [Электронный ресурс]. – URL: <https://newtonew.com/discussions/zachem-nuzhna-gejmifikacija-obrazovanija>. (Дата обращения 18.03.2016 г.).

5. Шапиро, Дж. Преимущества геймификации: о чём говорят исследования [Электронный ресурс] / Первод Е. Тулина. – URL:

---

<sup>23</sup> В соответствии с концепцией непрерывного образования, которому Российская Федерация стала также следовать благодаря сближению с Европейским образовательным пространством и подписанием Болонской декларации в 2003 году.

<https://newtonew.com/analytics/preimushchestva-gejmifikacii-o-chem-govorjat-issledovaniija> (Дата обращения 18.03.2016 г.).

6. Granic I. The Benefits of Playing Video Games [Электронный ресурс] / I. Granic, A. Lobel, C. M. E. Engels Rutger. American Psychologist. – 2014. – No.1 (Vol.69). – PP. 77–78. URL: <http://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf> (Дата обращения 18.03.2016 г.).

7. Forde K., Kenny C. Online Gaming and Youth Cultural Perceptions. – The integration Centre, 2011. – 14 p. // [Электронный ресурс] – URL: <http://www.integrationcentre.ie/getattachment/3728d764-143f-4ece-bf9a-a0134ceda102/Online-Gaming-and-Youth-Cultural-Perceptions.aspx> (Дата обращения 18.03.2016 г.)

**УДК 786/789**

**А.Е. ТУРУМБЕТОВА,**

*докторант*

*Казахский национальный университет искусств*

## **ВЛИЯНИЕ РУССКОЙ КУЛЬТУРЫ НА РАЗВИТИЕ КАЗАХСКОГО ДОМБРОВОГО ИСПОЛНИТЕЛЬСТВА XIX ВЕКА**

**Аннотация.** Взаимодействие казахской и русской культур обусловлено как географическим соседством этносов, так и общностью их исторического и общественного развития двух последних столетий. Русская культура повлияла на различные аспекты казахского домбрового искусства уже в XIX веке. В XX веке процессы межкультурной коммуникации вышли на новый уровень и определили дальнейшее развитие концертного искусства.

**Ключевые слова:** межкультурная коммуникация, традиционное искусство, казахская музыка, домбровое исполнительство, кюйши, концертный репертуар.