

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Кафедра теории, истории и
педагогики искусства

**МЕТОДИКА ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛИХУДОЖЕСТВЕННОЙ
КУЛЬТУРЫ ДЕТЕЙ И МОЛОДЁЖИ СРЕДСТВАМИ ВИДЕОИГР-
СИМУЛЯТОРОВ ВОЖДЕНИЯ**

АВТОРЕФЕРАТ

ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ МАГИСТРА

студента 2 курса 221 группы
очной формы обучения
направление подготовки 44.04.01 «Педагогическое образование» профиль
«Развитие личности средствами искусства»
ФАКУЛЬТЕТА ИСКУССТВ

ДОЛИНГА АНТОНА ВЛАДИМИРОВИЧА

Научный руководитель
кандидат педагогических наук,
доцент кафедры теории, истории и
педагогики искусства

_____ Е.Г. Царькова

Заведующий кафедрой ТИПИ
доктор педагогических наук, профессор

_____ И.Э. Рахимбаева

Саратов, 2026 г.

Введение

Актуальность исследования. Современная система образования требует перехода от репродуктивных методов к развитию личности ребёнка, его инициативности, воображения и способности к нестандартному решению задач. Полихудожественная культура детей и молодёжи становится ключевым условием успешной социализации и самореализации. Однако традиционные методы обучения не всегда в полной мере активизируют внутренние ресурсы ребёнка, нередко ограничиваясь передачей готовых знаний.

Особый педагогический потенциал в решении этой проблемы имеют игровые технологии, а именно видеоигры-симуляторы вождения. Видеоигры остаются значимой частью досуга современной молодёжи, а грамотно организованные игровые практики способны стимулировать эстетическое восприятие, воображение и самостоятельность. Внеурочная деятельность, благодаря своей гибкости и добровольности, создаёт оптимальное пространство для реализации игровых и художественно-творческих практик. Несмотря на наличие исследований по развитию творческих способностей, целостная методика формирования именно полихудожественной культуры детей и молодёжи средствами видеоигр-симуляторов вождения остаётся недостаточно разработанной. Этим обусловлена актуальность настоящего исследования.

Степень разработанности проблемы. Теоретическую основу исследования составили работы по полихудожественному подходу Б.П. Юсова и Е.П. Кабкова, психолого-педагогические исследования творческой активности – Л.С. Выготского, В.В. Давыдова, Д.Б. Эльконина, а также труды по эстетике цифровых искусств и *gamestudies* – М. Маклюэна, А. Гэллоуэя, И. Богдановой, Е.Н. Шапинской. Вопросы использования игровых технологий в образовании рассматривались С.А. Шмаковым, А.В. Григорьевым и др. Однако анализ литературы показывает, что видеоигры-симуляторы вождения практически не изучались как средство

художественного, а не только технического или когнитивного развития. Отсутствуют методики, которые целенаправленно формировали бы у детей и молодёжи способность к эстетическому восприятию, анализу и творческой трансляции игрового опыта именно в жанре симуляторов вождения.

Таким образом, противоречие исследования заключается в несоответствии между высоким эстетическим и развивающим потенциалом видеоигр-симуляторов вождения и отсутствием педагогической рефлексии и методического обеспечения их использования в эстетическом воспитании детей и молодёжи.

Объект исследования – процесс формирования полихудожественной культуры детей и молодёжи в цифровой среде.

Предмет исследования – методика формирования полихудожественной культуры детей и молодёжи средствами видеоигр-симуляторов вождения.

Цель исследования – теоретически обосновать и разработать методику формирования полихудожественной культуры детей и молодёжи средствами видеоигр-симуляторов вождения.

Задачи исследования:

1. Раскрыть сущность и структурные компоненты полихудожественной культуры детей и молодёжи в условиях цифровизации, обосновав роль интерактивности как новой формы художественного выражения, стирающей границы между автором и зрителем.

2. Обосновать онтологический статус видеоигр-симуляторов вождения (на примере EuroTruckSimulator, iRacing, Дальнобойщики 2, F1, Asseto Corsa и др.) как феномена синтетического цифрового искусства, выявив их кинематографический, архитектурно-пространственный и аудиальный потенциал как ресурса эстетического развития.

3. Проанализировать существующий опыт использования симуляторов вождения в досуговой (в т.ч. клубной) и виртуальной практике, выявив противоречие между высоким развивающим потенциалом

симуляторов и отсутствием целенаправленной педагогической рефлексии в процессе их использования.

4. Разработать и описать содержание и алгоритм реализации авторской методики формирования полихудожественной культуры, включающей приёмы эстетического восприятия (визуального, аудиально-ритмического) и творческой трансляции игрового опыта (создание видеоэтюдов, звуковых дневников) в виртуальной среде.

Гипотеза: формирование полихудожественной культуры детей и молодёжи будет эффективным, если традиционное игровое взаимодействие с симулятором будет дополнено специальной методикой, включающей:

1. Целенаправленное эстетическое восприятие симулятора как синтетического цифрового искусства (анализ визуального ряда, звукового ландшафта и ритма).

2. Применение приёмов «медленного созерцания» и последующей эстетической рефлексии.

3. Трансляцию игрового опыта в творческие цифровые продукты (видеоэссе, виртуальные фотоэтюды, звуковые дневники), адаптированные к виртуальной среде обитания современной молодёжи.

Методы исследования включают теоретический анализ психолого-педагогической и культурологической литературы, а также источников по gamestudies; сравнительно-сопоставительный анализ традиционных видов искусства и игровых механик; эмпирические методы (кейс-стади, контент-анализ материалов виртуальной среды, экспертный искусствоведческий и музыковедческий анализ аудиовизуального ряда симуляторов); а также методы педагогического проектирования, такие как моделирование и обобщение независимых характеристик.

Теоретическая значимость работы заключается в расширении представлений о полихудожественной культуре применительно к цифровой среде: обоснована возможность включения видеоигр-симуляторов вожделения в круг объектов эстетического анализа и педагогического воздействия.

Выявлены критерии эстетической ценности интерактивных симуляций (визуально-ритмическая организация, звуковой ландшафт, пространственно-временная композиция). Уточнено понятие «полихудожественная культура» в контексте взаимодействия с цифровыми синтетическими искусствами.

Структура работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

Глава I раскрывает сущность и структуру полихудожественной культуры детей и молодёжи в условиях цифровизации и обосновывает видеоигры-симуляторы вождения как феномен синтетического цифрового искусства и ресурс эстетического развития.

Глава II содержит анализ существующего опыта использования симуляторов вождения в досуговой и виртуальной практике как основы для разработки методики, а также описание содержания и алгоритма реализации авторской методики.

В заключении подводятся итоги исследования, формулируются выводы и перспективы дальнейшей работы.

Список использованных источников представлен 53 наименованиями, включающими работы по педагогике, психологии, социологии, исследованию видеоигр, а также журналы и статьи по теме исследования.

Основное содержание работы.

Во введении обоснована актуальность темы, сформулирована проблема исследования, определены цель, задачи, объект и предмет работы. Изложены методологические основы, методы исследования и раскрыта практическая значимость полученных результатов.

В первой главе – рассматриваются сущность, структура и специфика полихудожественной культуры детей и молодёжи в условиях цифровизации, а также обосновывается онтологический статус видеоигр-симуляторов вождения как синтетического цифрового искусства.

В параграфе 1.1 дан анализ понятия «полихудожественная культура» в трудах Б.П. Юсова, Е.П. Кабковой и И.Э. Рахимбаевой. Сформулировано рабочее определение: полихудожественная культура понимается как интегративное качество личности, проявляющееся в способности целостно воспринимать, анализировать, переживать и синтезировать разные виды искусства. Выявлены особенности поколения «цифровых аборигенов» (М. Пренски): многозадачность, нелинейность восприятия, предпочтение визуальной и интерактивной информации, сетевая природа мышления, ориентация на мгновенное вознаграждение. Рассмотрена критика данной концепции, указано на существование цифрового неравенства и относительность межпоколенческих различий. Проанализированы эмпирические данные (исследования Сунь Ян и Е.В. Чекиной, японские исследования, сравнение рисунков детей), показывающие изменение эстетического восприятия под воздействием цифровой среды. Выделены четыре ключевых характеристики эстетического восприятия цифрового поколения: множественность и равноправие реальностей, активная позиция, стремление к реализму, необходимость педагогического руководства. Обоснована необходимость дополнения традиционных методов полихудожественного воспитания цифровыми форматами (аналитическими, творческо-трансляционными, коммуникативными). Вслед за Б.П. Юсовым и Е.П. Кабковой выделены три структурных компонента полихудожественной культуры (мотивационно-ценностный, когнитивно-операциональный, творческо-деятельностный), каждый из которых охарактеризован применительно к цифровой среде. Сделан вывод о том, что игнорирование цифрового опыта учащихся делает эстетическое воспитание искусственным, а включение цифровых форматов открывает путь к актуальному эстетическому образованию.

В параграфе 1.2 проведён анализ жанра видеоигр-симуляторов вождения. Дано различие между аркадами и симуляторами, охарактеризован спектр внутри жанра: от хардкорных онлайн-симуляторов (iRacing) до

«симуляторов жизни дальнотойщика» (Euro Truck Simulator, Дальнотойщики 2) и «симукадр» (серия F1). Обоснован онтологический статус видеоигры как произведения искусства: интерактивность, участие игрока в создании эстетического события, каждый раз уникальное переживание. Выделены художественные компоненты симуляторов: визуальное искусство (пейзажи, погодные эффекты, фоторежим, кинематографическая камера), диегетический интерфейс (вписанный в мир игры и стирающий границу между игроком и виртуальной реальностью), музыка и звуковой дизайн (от реалистичных звуков двигателя до ритмической структуры движения), архитектура и пространственная среда (воспроизведение реальных городов и достопримечательностей), нарратив (как встроенные сценарии карьеры, так и эмерджентные истории). Особое внимание уделено кинематографическим приёмам: управление камерой, внутриигровой повтор (replay), работа со светом и цветом в движении, ритм монтажа. Представлен обзор подходов Game Studies: MDA-фреймворк (механики – динамика – эстетика) с выделением восьми типов эстетических переживаний; формалистский анализ, выявляющий «поэтические игровые устройства»; феноменологический подход, акцентирующий свободу игрока от ограничений объективной реальности. Сделан вывод, что эстетическое измерение видеоигр находится в центре их онтологии, а симуляторы вождения обладают значительным кинематографическим, архитектурно-пространственным и аудиальным потенциалом, который может быть использован в педагогических целях.

Во второй главе – «Разработка и обоснование методики формирования полихудожественной культуры средствами симуляторов вождения» – представлен анализ существующего опыта использования симуляторов в досуговой и виртуальной практике, а также описана авторская методика.

В параграфе 2.1 проведено исследование двух типов практик. Первый тип – организованная досуговая практика на примере досугового клуба г. Энгельса, где действует «гоночная зона» с компьютерными симуляторами,

оборудованная рулями с обратной связью, педалями и кокпитами. Методами наблюдения, беседы и неформального интервью зафиксированы высказывания участников, свидетельствующие о спонтанных эстетических реакциях, но при этом отсутствии рефлексии и понятийного аппарата для анализа. Выявлено, что педагогическая рефлексия в клубе практически отсутствует – симулятор используется как тренажёр или развлечение, а не как объект художественного анализа. Однако сама организационная форма клуба признана ценным ресурсом для внедрения методики. Второй тип – стихийная виртуальная практика: проанализированы YouTube-каналы, Twitch-стримы, сообщества в ВКонтакте, Telegram и Discord, посвящённые симуляторам вождения. Предложена типология творческой активности: визуально-документальные практики (скриншоты, фотоотчёты), кинематографические практики (смонтированные ролики), аудиальные и ритмические практики (звуковые дневники, ритмические клипы), нарративные и перформативные практики (стримы с живым комментарием, создание персонажа). Отмечено, что данные практики имеют полихудожественный характер, но эстетический анализ в них стихийен и непрофессионален. Выявлены риски: техницизм и «достигаторство», клиширование эстетических штампов, непрофессиональная эстетизация, отсутствие обратной связи и системного развития. Сопоставление двух типов практик позволило зафиксировать ключевое противоречие: между высоким развивающим потенциалом симуляторов (обоснованным в первой главе) и отсутствием целенаправленной педагогической рефлексии. Проанализирован зарубежный и отечественный опыт использования симуляторов в образовании (обучение безопасному вождению, подготовка автомобильных дизайнеров, уроки географии), который демонстрирует фрагментарность использования эстетического потенциала. Сформулированы требования к авторской методике: рефлексивность, системность и последовательность, опора на существующие формы активности, учёт специфики разных симуляторов.

В параграфе 2.2 дано определение педагогической методики как совокупности методов, приёмов и средств обучения, объединённых общей целью и логически выстроенных в последовательность. Представлена авторская методика, которая может быть реализована как в гибридном формате (офлайн-встречи в клубе плюс онлайн-обсуждения), так и в полностью цифровом (видеоблог, стрим, Discord-сообщество). Учтены данные интервью с участниками клуба (Артём, Вика, Дима), выявившие три ключевых дефицита: дефицит рефлексии, дефицит понятийного аппарата, дефицит системности, а также дефицит эстетической насмотренности. Методика построена с учётом проблемы «ненасмотренности» на четырёх принципах: введение понятий «от обратного» (через игровой опыт, а не через лекцию); использование внутриигровых подсказок (сетка в фоторежиме); поэтапное введение терминов от простого к сложному; подготовительный «нулевой» блок для работы с художественными референсами (показ репродукций). Методика включает три последовательных этапа. *Первый этап – настройка восприятия*: перед игрой участник получает конкретную эстетическую задачу (анализ света и цвета, композиции, звукового ландшафта, ритма, архитектуры). Приведены примеры заданий для каждого шага (правило третей, диагональная композиция, контраст тёплого и холодного, ритм в звуке и движении, ритм монтажа, подготовительный «нулевой» блок). *Второй этап – иммерсивная практика*: целенаправленная игра (или наблюдение за игрой) с фокусом на заданном компоненте, использование фоторежима, смены камеры, повтора, записи экрана, ведение «эстетического дневника». *Третий этап – рефлексия и креативная трансляция*: рефлексивная беседа с вопросами, помогающими структурировать опыт, создание творческого продукта (скриншот-арт с комментарием, видеоэссе, звуковой дневник, стрим с живым комментарием), публикация и обратная связь в формате эстетического диалога. Приведён сценарий одного занятия в формате мастер-класса (тема «Правило третей и композиция кадра»). Описаны ожидаемые результаты применения методики

с опорой на интервью. Дополнительные результаты связаны с преодолением «ненасмотренности»: участники овладевают понятийным аппаратом через практику и переносят навык на анализ живописи, фотографии и кино.

В выводе по второй главе обобщены результаты решения третьей и четвёртой задач исследования: проанализирован существующий опыт использования симуляторов, выявлено противоречие между высоким развивающим потенциалом симуляторов и отсутствием педагогической рефлексии; разработаны и описаны содержание и алгоритм реализации авторской методики, включающей приёмы эстетического восприятия и творческой трансляции игрового опыта в виртуальной среде.

Заключение.

В результате прохождения преддипломной практики были полностью выполнены поставленные задачи и достигнута цель исследования – теоретически обоснована и разработана методика формирования полихудожественной культуры детей и молодёжи средствами видеоигр-симуляторов вождения. В ходе работы над выпускной квалификационной работой были решены следующие задачи:

Первая задача – раскрытие сущности и структурных компонентов полихудожественной культуры детей и молодёжи в условиях цифровизации – реализована в первой главе исследования. На основе анализа трудов Б.П. Юсова, Е.П. Кабковой и И.Э. Рахимбаевой было установлено, что полихудожественная культура представляет собой интегративное качество личности, проявляющееся в способности целостно воспринимать, анализировать, переживать и синтезировать разные виды искусства. В условиях цифровизации это понятие приобретает новые смыслы: исследование показало, что поколение «цифровых аборигенов» (М. Пренски) демонстрирует качественно иные паттерны восприятия – многозадачность, нелинейность, приоритет визуального перед текстовым, привычку к интерактивности и ремиксу. Выявлены три компонента полихудожественной культуры (мотивационно-ценностный, когнитивно-операционный,

творческо-деятельностный), каждый из которых приобретает специфические черты в цифровой среде: формирование ценностей через рекомендательные алгоритмы и сообщества фанатов, необходимость новых умений (анализ монтажа, диегетического интерфейса, пространственной композиции в 3D), широкие возможности для творческой трансляции благодаря доступности цифровых инструментов. Таким образом, обосновано, что интерактивность выступает новой формой художественного выражения, стирающей границы между автором и зрителем, а традиционные методы эстетического воспитания нуждаются в дополнении цифровыми форматами, обращёнными к актуальному опыту учащихся.

Вторая задача – обоснование онтологического статуса видеоигр-симуляторов вождения как феномена синтетического цифрового искусства – решена в первой главе на примере анализа игр Euro Truck Simulator, iRacing, Дальнобойщики 2 и серии F1. Доказано, что симуляторы вождения не являются просто «гонялками» или утилитарными тренажёрами, а представляют собой сложный синтез визуального искусства (пейзаж, свет, композиция, кинематографическая камера), музыки и звукового дизайна (от технических звуков двигателя и шин до музыкального сопровождения и ритмической структуры движения), архитектуры и пространственной среды (воспроизведение реальных городов, автодромов и ландшафтов), а также нарративных структур (как встроенных сценариев, так и эмерджентных историй). Обзор подходов Game Studies – MDA-фреймворка, формалистского анализа, феноменологического подхода – показал, что эстетическое измерение видеоигр находится в центре их онтологии, а не является побочным эффектом. Следовательно, симуляторы вождения обладают значительным кинематографическим, архитектурно-пространственным и аудиальным потенциалом, который может быть использован в педагогических целях.

Третья задача – анализ существующего опыта использования симуляторов вождения в досуговой и виртуальной практике, выявление

противоречия между высоким развивающим потенциалом симуляторов и отсутствием целенаправленной педагогической рефлексии – решена во второй главе. Исследование клубной практики (на примере клуба г. Энгельса) показало, что дети и подростки демонстрируют спонтанные эстетические реакции (высказывания Артёма, Вики, Димы), но не имеют возможности для их вербализации и системного развития. Анализ виртуальной практики (YouTube-каналы, стримы, сообщества в ВКонтакте, Telegram, Discord) выявил разнообразные формы творческой активности (летсплеи, кинематографичные фильмы, фотоохота, звуковые дневники), однако показал, что эстетическая составляющая в них носит стихийный, фрагментарный и часто непрофессиональный характер. Выявлены риски техницизма, клиширования и отсутствия системной обратной связи. Сопоставление двух типов практик позволило зафиксировать ключевое противоречие: между высоким развивающим потенциалом симуляторов вождения и отсутствием целенаправленной педагогической рефлексии в процессе их использования. Это противоречие, а также выявленные дефициты (отсутствие рефлексии, понятийного аппарата, системности, эстетической насмотренности) обосновали необходимость разработки специальной методики.

Четвёртая задача – разработка и описание содержания и алгоритма реализации авторской методики, включающей приёмы эстетического восприятия и творческой трансляции игрового опыта в виртуальной среде – стала центральным результатом исследования. Предложенная методика включает три последовательных этапа: этап настройки восприятия (установка эстетической задачи перед запуском игры – анализ света, цвета, композиции, звука, ритма, архитектуры), этап иммерсивной практики (целенаправленная игра с фокусом на заданном художественном компоненте, использование фоторежима, повторов, ведение «эстетического дневника») и этап рефлексии и креативной трансляции (обсуждение, создание скриншот-арта, видеоэссе, звуковых дневников, стримов). Методика учитывает

проблему «ненасмотренности» (отсутствия у участников предварительной художественной подготовки) через принципы введения терминов «от обратного» (от действия к названию), использования внутриигровых подсказок (сетка в фоторежиме), поэтапного усложнения материала и факультативного введения отсылок к живописи. Приведены примеры заданий для разных художественных компонентов, сценарий одного занятия в клубном формате (Приложение 1), а также описаны ожидаемые результаты применения методики с опорой на исходные данные интервью. Показано, что методика может быть реализована как гибридно (офлайн-встречи в клубе + онлайн-обсуждения), так и полностью цифровым способом (стримы, видеоблоги, Discord-сообщества).

Теоретическая значимость выполненной работы заключается в расширении представлений о полихудожественной культуре применительно к цифровой среде: обоснована возможность включения видеоигр-симуляторов вождения в круг объектов эстетического анализа и педагогического воздействия. Выявлены критерии эстетической ценности интерактивных симуляций (визуально-ритмическая организация, звуковой ландшафт, пространственно-временная композиция, диегетический интерфейс, кинематографические приёмы). Уточнено понятие «полихудожественная культура» в контексте взаимодействия с цифровыми синтетическими искусствами, а также выявлены и систематизированы дефициты эстетического развития «цифровых аборигенов» (отсутствие рефлексии, понятийного аппарата, системности, эстетической насмотренности).

Практическая значимость работы состоит в разработке и описании готовой к внедрению методики формирования полихудожественной культуры средствами видеоигр-симуляторов вождения. Предложенная методика может быть использована в системе дополнительного образования, в работе подростковых клубов, в деятельности педагогов-организаторов, а также самими родителями, стремящимися направить игровой опыт ребёнка в

художественно-развивающее русло. Разработанные сценарии занятий, примеры заданий, формы рефлексии и творческой трансляции (скриншот-арт, видеоэссе, звуковые дневники) могут служить дидактическим материалом для педагогов, работающих с цифровым поколением. Методика адаптирована для работы с детьми, не имеющими предварительной художественной подготовки, что делает её доступной для широкого круга участников.

Проведённая работа не исчерпывает всех аспектов проблемы. Перспективными направлениями дальнейших исследований являются: проведение полномасштабного педагогического эксперимента с количественной обработкой результатов и сравнением экспериментальной и контрольной групп; разработка диагностического инструментария для измерения уровней сформированности полихудожественной культуры применительно к цифровой среде; адаптация методики для других жанров видеоигр (симуляторы полётов, градостроительные симуляторы, квесты с выраженной эстетической составляющей); исследование возможностей использования виртуальной реальности (VR-симуляторов вождения) для усиления эффекта присутствия и эстетического погружения; разработка онлайн-курса для педагогов по внедрению предложенной методики в практику дополнительного образования.