

Как подготовить детей к будущему, которое едва можно предсказать

Автор:

[Джордан Шапиро](#)

Как подготовить детей к будущему, которое едва можно предсказать

Джордан Шапиро

Что значит быть папой геймера? Может ли мама «лайкать» посты своих детей в Instagram? Всегда цель обучения детей состояла в том, чтобы передавать мудрость, изобретательность и идеи от одного поколения к другому, одновременно управляя трудностями, которые неизбежно возникают в нестабильном мире. Но сегодня все меняется слишком стремительно! Философ и преподаватель Джордан Шапиро предлагает родителям не отчаиваться, а стать проводниками в мире диджитала, ведь это основное место, где дети могут получать уроки для жизни в новом обществе.

Джордан Шапиро

Как подготовить детей к будущему, которое едва можно предсказать

Посвящается моим маме и папе.

Вы так грамотно выстраивали взаимоотношения со мной-ребенком, что я оказался прекрасно подготовлен к жизни в настоящем.

Бойтесь данайцев, дары приносящих.

Вергилий

Jordan Shapiro

THE NEW CHILDHOOD

Copyright © 2018 by Jordan Shapiro

© Фролова М.В., перевод на русский язык, 2019

© ООО «Издательство «Эксмо», 2019

Введение

И Платон был бы геймером

Я никогда не играю в видеоигры в одиночку; только с двумя моими мальчишками десяти и двенадцати лет, мы садимся рядом и изо всех сил нажимаем на кнопки геймпадов. Игры – это один из способов провести «качественное время» с семьей.

Вы, вероятно, думаете, что любой, кто посвящает столько сил размышлениям о цифровых играх, сколько я, мечтает моментально переключиться на «взрослые» игры вроде Bioshock, Fallout или The Last of Us, как только дети отправляются спать. Но это не так. Игры сами по себе меня не интересуют. Меня волнует только то, как они объединяют людей, друзей и вообще все возможные социальные группы. Меня интересует культурный аспект игр: что значит быть геймером, как цифровая вселенная влияет на наше восприятие реального мира.

Сценарии видеоигр увлекательны. В некотором смысле они очень похожи на интерактивные версии историй, которые мы с восхищением смотрим по телевизору или в кино. Они похожи на театральные постановки, романы или страшилки, рассказанные у костра. Учитывая, что практически все дети в США играют в видеоигры, можно с уверенностью назвать их основной формой повествования XXI века. Другими словами, видеоигры – это новые сказки на

ночь, новые мифы и легенды; возможно, даже новое Священное Писание. Они – самая современная форма письменных, или зафиксированных, способов коммуникации, которые, по мнению большинства ученых, зародились около XXVII века до н. э. Именно тогда в Древней Месопотамии появились первые образцы литературы. Но задолго до этого, раньше, чем мы вообще можем себе представить, истории передавались из поколения в поколение из уст в уста.

Давайте остановимся на минутку и подумаем, насколько невероятен этот переход от устного повествования к письменному. Он полностью изменил то, как люди делились на группы, формировали сообщества и развивали цивилизации. Некоторые из нас пережили подобное, когда компьютеры и смартфоны проникли во все сферы деятельности, – и они называют важным этот опыт, когда мир «догаджетовой эры» перестал существовать. Но это ничто по сравнению с возникновением письменности. Возможно, это был величайший технологический прорыв всех времен. Написанное слово позволяло людям запоминать, хранить и передавать информацию из поколения в поколение. Оно дало возможность отправлять послания близким людям на любые расстояния. Люди смогли делиться опытом, даже не встречаясь лично.

Вот я везу своих детей в Грецию, в город Афины, и мы гуляем по району Плака у подножия Акрополя, по тем же узким улочкам, по которым неспешно бродили в свое время Сократ и Платон. И мысли о письменности снова трогают меня чуть ли не до слез. Эти философы умерли два с половиной тысячелетия назад, но они все еще несут знания молодежи моего класса почти каждый день. Все потому, что их идеи сохранились в письменном виде. Изобретательность древних людей, которые додумались до создания первых символических языковых систем, поражает. Задолго до появления телефона, интернета и видеоигр именно язык стал той новейшей технологией, которая позволяла людям общаться и взаимодействовать вне времени и пространства.

Разумеется, у письменности – так же, как позднее у смартфонов и планшетов, – в начале нашлись свои критики. Наиболее известным среди них, возможно, был тот самый великий философ Сократ. Он утверждал, что письменность обезличивает знания, и сравнивал ее с живописью: то, что изображает художник, может выглядеть реалистично, но на самом деле это всего лишь субъективная иллюзия. Согласно Сократу, картина не может передавать опыт, поскольку она статична и неподвижна. Нет места для исследования. Нет места для сочувствия. Нет взаимодействия. «Точно так же и с книгами, – считал Сократ, говоря об элементах письма, как если бы они были независимой

сущностью. – У них не спросишь чего-то, что можно узнать у мыслящего человека, а если и спросишь, (...) они отвечают одно и то же».

К счастью, ученик Сократа Платон был более восприимчив к технологическим изменениям; родился он в наше время, возможно, стал бы геймером. Платон осознал, насколько важно записывать мысли своего учителя. И благодаря его конспектам у меня появилась уникальная возможность обсудить идеи философа со своими студентами-старшекурсниками спустя почти 2500 лет после того, как они были высказаны. Возможно, Платон понимал, что письменность связана с фундаментальным изменением понятия «жить как человек». Возможно, он знал, что это повлияет на то, как мы будем работать, играть и выполнять повседневные задачи.

Но правильно ли он поступил, проигнорировав желание учителя и записав слова Сократа? Может, и нет. Можно заметить, что история в конечном счете подтвердила опасения Сократа. Как заявил философ XX века Альфред Норт Уайтхед, «наиболее правдоподобная общая характеристика европейской философской традиции состоит в том, что она представляет собой серию примечаний к Платону». Другими словами, почти 2500 лет мы рьяно изучали тексты Платона, пытаюсь угадать, что именно значили слова Сократа. Но никто никогда не сможет достоверно ответить на этот вопрос. Публикуется одна интерпретация за другой, присваиваются все новые докторские степени. Но мысль Сократа остается уклончивой. Почему? Потому что мы не можем спросить самого человека о том, что он хотел сказать. Мы не можем взаимодействовать с написанным текстом. Увы, все, что у нас есть, – это слова, которые «указывают только на одну вещь. И так каждый раз».

Туше, Сократ.

Этот коварный философ, может, и был прав в отношении ограниченности письма, но он упустил преимущества. Кроме того, его сопротивление оказалось в конечном счете бесполезным, потому что переход от устного повествования к письменному был неизбежен. Точно так же, как печатный станок, механические часы, поезд, телеграф, радио, камера и многие другие инновационные технологии: к тому времени, когда критики наконец формулировали свои возражения, было уже слишком поздно. Общество менялось и изобретало все новые способы взаимодействия. Так обычно и происходит. Человеческое мышление трансформируется; вслед за этим мы создаем инструменты, которые помогают нам общаться с миром так, чтобы это резонировало с нашим

обновленным сознанием.

Видеоигры можно с уверенностью назвать основной формой повествования XXI века – как сказки, мифы или новое Священное Писание.

Не техники используют нас, а мы их. Именно мы контролируем ситуацию.

Тем не менее у нас есть некий первобытный страх перед собственными творениями. Восстания роботов. Войны клонов. Идущие наперекосяк путешествия во времени. Ничто не выразит опасения насчет того, что человеческая изобретательность угрожает нашему же превосходству, лучше хорошего научно-фантастического фильма-катастрофы. Этот сюжет стар как мир. «Франкенштейн» был «Терминатором» девятнадцатого века. Еврейские мистики в Праге шестнадцатого столетия пугали людей историей Голема, в которой ожившая глиняная статуя сеет хаос в обществе. Древние греки на любые инновации отвечали историей о Дедале и Икаре.

Все эти истории представляют собой ту же технофобию, которая в настоящее время окружает видеоигры и цифровую реальность. Журналист Марк Курлански называет это «технологической ошибкой: идеей о том, что технологии меняют общество». Тем из нас, кто переживает масштабный технологический сдвиг, кажется, что машины захватывают нашу жизнь, диктуют новое поведение, меняют способы коммуникации друг с другом. Но Курлански говорит: «Все происходит как раз наоборот. Общество разрабатывает технологии для решения проблем, связанных с изменениями, происходящими в нем... Технологии лишь все упрощают».

Чему способствуют новые технологии XXI века? Во-первых, изменился наш подход к пересказыванию событий.

Цифровая интерактивная среда позволяет использовать новые методы повествования. И если учесть, что большая часть этого контента на самом деле является просто переработанным материалом – повторяющимися повествовательными приемами вроде франкенштейновской технофобии, – становится ясно, что метод, который мы используем для его передачи, куда более значим, чем сам контент. Маршалл Маклюэн говорил об этом еще в 1960-х.

Его знаменитая фраза «The Medium is the Message»[1 - «Средство коммуникации есть сообщение» (прим. ред.)] появилась в книге «Понимание медиа: внешние расширения человека». Маклюэн был отцом теории коммуникации, который интересовался «личными и социальными последствиями» жизни, включающей в себя электронные средства массовой информации. Он признавал, что изменения в коммуникационных технологиях – письменность, печать, телеграф, радио – всегда соответствуют огромным культурным сдвигам, и это влияет не только на то, как мы воспринимаем свой жизненный опыт, но и как в дальнейшем организуем экономические, политические и социальные структуры.

Именно с такой обширной культурно-исторической точки зрения, как у Маклюэна, я изначально заинтересовался вопросом цифровой реальности и будущего такого жизненного этапа, как детство. Я сидел на диване, играя с сыновьями в New Super Mario Bros, когда меня вдруг осенило, что цифровые технологии сделают их детство кардинально отличным от моего. Их юность будет прожита в тесной связи с экранами: портативными игровыми консолями, планшетами, смартфонами. Они уже проводят огромное количество времени с этими устройствами. Следовательно, совершеннолетия они достигнут, овладев абсолютно уникальным набором жизненно важных переживаний. В конце концов, они возьмут в свои руки бразды правления этим миром, научившись думать так, как я уже вряд ли смогу. Они создадут мир, который я едва могу себе представить.

У письменности тоже были свои критики – как сегодня у смартфонов и планшетов.

Так как же мне научить своих детей жить в таком будущем, которое я даже не в состоянии вообразить? Как я могу подготовить их к жизни, в которой технологии занимают центральное место? Что это значит для каждого человека, семьи, для всего человечества – что целые поколения детей теперь воспитываются на видеоиграх, этом новом формате «сказок на ночь»?

Это серьезные вопросы, на которые не существует простых ответов. Но они не новы. Даже когда я был ребенком и резался в Q*bert[2 - Q*bert – арканоид из 80-х. Задача игрока – перемещаться по поверхности поля, раскрашивая определенные зоны в заданный цвет (прим. ред.)] на моей Atari 2600, почти у каждого взрослого, казалось, было свое мнение насчет того, как видеоигры

повлияют на детское мышление. В большинстве случаев они были обеспокоены тем, что слишком длительное воздействие отрицательно скажется на хрупкой психике ребенка. Взрослые 80-х думали, что гаджеты и игры будут разлагать мозг детей и способствовать их моральному разложению.

Я уверен, что они ошибались. Время, проведенное перед экраном, не вызвало никакого разложения или разрушения. И все же страх был понятен: это обычная технофобия. Смена инструментов нарушает наш привычный образ жизни. Новые устройства ведут нас к незнакомому и потому пугающему будущему, и всегда найдутся люди, которые увидят в них угрозу статус-кво. Изобретательность испокон веков наталкивалась на подобную реакцию.

Возьмем, к примеру, печатный станок Гутенберга, который позволил распространить Библию Мартина Лютера, переведенную с древнегреческого или иврита на немецкий язык. Оглядываясь на это с точки зрения XXI века, мы видим истоки современных средств массовой информации. Мы признательны Гутенбергу за стандартизацию и демократизацию распространения знаний и информации. Мы считаем создание им станка важнейшим поворотным моментом в истории децентрализации власти, обеспечения большей свободы и равенства, а также создания современной демократии. Но мы полностью упускаем из виду негативные последствия печати. Мы забываем о том, что печатное слово вело людей к более частному и изолированному восприятию идей. Как поясняет культурный критик Марк К. Тейлор: «Устная культура поневоле была более общинной, чем печатная; с появлением печати и чтения “про себя” люди смогли завернуться в свои коконы». Люди, жившие в XVI веке, сопротивлялись переменам. «Комментируя одиночество и изоляцию процесса чтения, некоторые ранние критики печати были похожи на современных родителей, беспокоящихся о том, что дети одиноко сидят перед экранами компьютеров или мобильных устройств, играя в видеоигры и переписываясь с друзьями, которых они редко видят, если видят вообще». Почти забавно, как много общего у родителей XXI века с оппонентами Гутенберга.

Сегодня взрослые паникуют и переживают из-за Snapchat, Twitter, Facebook, Discord, YouTube или любой другой платформы, которой удастся захватить детское и подростковое внимание. Почти каждое утро, когда я листаю новости на своем смартфоне, всплывает какое-то новое исследование или интервью с экспертом, размышляющим о влиянии цифрового экрана.

И я был таким специалистом. Будучи гостем сотен ток-шоу на радио, я слушал, как обеспокоенные родители, учителя и воспитатели звонили и задавали свои вопросы. Все они в унисон вторили технофобам прошлых веков и бесконечно закидывались на том, как игры портят детство, вызывают неврологические расстройства, ухудшают зрение, способствуют эпидемии ожирения, вызывают депрессию и постоянно держат детей в четырех стенах. Они правда теряют способность размышлять и заниматься самопознанием? А что, если скорость и простота цифровой коммуникации не научат их быть хорошими собеседниками? Все, чему они научатся, – это выйти из аккаунта, а что насчет конструктивного решения бытовых конфликтов? Смогут ли смайлики и твиты длиной в 280 символов убить грамотность? Будет ли легкий и постоянный доступ к интерактивной стимуляции препятствовать способности последующего поколения развивать навыки критического мышления?

Простой ответ на все эти вопросы – нет. Подобные опасения предсказуемы и банальны. Но все же я понимаю, почему некоторые взрослые беспокоятся. Все энциклопедии, аркады, кинотеатр и телефон – все это теперь втиснуто в устройство размером с ладонь, которое дети могут носить в карманах, и старшее поколение начинает чувствовать себя беспомощно. Оно видит, как меняются процессы обучения, развлечения и знакомства, и винит в этом технологии. Но правда состоит в том, что нет необходимости делать кого-то крайним. Детство лишь перестраивается и приспосабливается к новым условиям.

Единственная проблема заключается в том, что взрослые не знают, как расставить точки над *i* и направить своих детей в нужном направлении.

Они оказались на перепутье, даже хуже – разнонаправленном, нелинейном пересечении. Нет дорожной карты, мало прецедентов, схемы движения им незнакомы. Занятые, перегруженные родители и учителя в конечном итоге выбирают исключительно неверные пути.

И я понимаю их. Как родитель, я постоянно нервничаю. Я признаю, что технологические изменения представляют собой еще большие культурные, экономические и политические сдвиги. Но в глубине души я также знаю, что с моими детьми все будет хорошо. На самом деле они и без моей помощи неосознанно готовятся к совершенно иному миру. Они приходят домой из школы во второй половине дня, и первое, что они делают, – открывают свои ноутбуки. Они относятся к этим машинам с тем же чувством гордости, которое я когда-то

испытывал по отношению к своему байку и «джорданам». И кто может их в этом винить?

Компьютеры – это окно в волшебный, безграничный цифровой мир. Мои мальчики усаживаются по разные стороны кухонного стола, ставят между собой ноутбуки и заходят в многопользовательские онлайн-игры вроде Roblox, Minecraft и Fortnite. Так начинаются их ежедневные приключения. Вскоре я слышу, как они планируют следующие несколько часов своей жизни: «Начинаем новую игру?», «А мы не можем просто поиграть в “Hunger Games”?», «Давай позвоним Дилану и Ориону». Я слышу знакомый рингтон звонка по Skype, и менее чем через минуту шесть или семь пронзительных детских голосов доносятся из хрипящих динамиков ноутбука. Мои дети не валяют дурака на улице с соседскими детьми. Они не пинают мяч за детской песочницей. Вместо этого они с друзьями, погрузившись в свои гаджеты, играют на виртуальных площадках.

В каждом поколении взрослые бессознательно заставляют детей проживать исправленную версию собственного прошлого.

Этот переход от скейтбордов и скутеров к клавиатурам и сенсорным экранам вызывает беспокойство. Но ради детей мне нужно отбросить свой страх перемен. Должен признать, что большинство из нас, родителей, учителей, воспитателей, даже политиков, в корне неправильно воспринимают изменения. Несмотря на то что каждое поколение может и должно играть по-своему, взрослых легко соблазнить ностальгической фантазией детства, которая отражает то, что помним мы. В наших детях мы надеемся увидеть отражение собственной юности.

Нужны доказательства? Просто подумайте о непроходящей популярности франшизы Star Wars, Super Mario Bros и каждой из принцесс Диснея. Компании индустрии развлечений знают, что мы хотим, чтобы наши дети обожали те же вещи, которые когда-то любили и мы. Поэтому успешные бренды вроде LEGO и Nintendo процветают, выпуская линейки игрушек, актуальных для нынешнего поколения, но по-прежнему трогаящих взрослых владельцев кредитных карт. Lucasfilm и Disney получают огромную прибыль от лицензированных игрушек, одежды и видеоигр, которые апеллируют к стремлению каждого взрослого заново пережить воспоминания и предоставить нашим детям возможность

испытать то, что упустили сами.

Но некоторые подарки могут быть замаскированными проклятиями.

Как сказал однажды великий швейцарский психоаналитик Карл Густав Юнг: «Самое большое бремя, которое ложится на плечи ребенка, – это непрожитая жизнь родителей». Он отмечал одну из вечных истин, касающихся воспитания детей: в каждом поколении взрослые бессознательно заставляют детей проживать исправленную версию собственного прошлого. Учитывая, сколько воспитательных методик больше ориентировано на эго родителей, чем на благополучие детей, неудивительно, что мы так беспокоимся из-за развития цифровых технологий. Ноутбуки, планшеты и видеоигры соблазняют наших впечатлительных детей посредственными альтернативами того, что мы считали верхом крутизны.

Как летсплеи JeromeASF по Minecraft могут быть интереснее мультиков Ren & Stimpy?[3 - «Шоу Рена и Стимпи» – мультипликационный сериал о приключениях пса Рена и кота Стимпи (прим. пер.).] Почему дети выбирают видеоигры вроде Madden, NBA Live и FIFA, а не коллекционирование вкладышей от жвачек или настольный футбол?

Готовы услышать горькую правду? Новые игрушки более привлекательны, потому что они представляют собой иной способ взаимодействия с миром, иной способ мышления, иной стиль жизни, обучения и любви. Они готовят детей к современному миру.

Поверьте мне, я знаю, что большинство взрослых не готово это принять. Вместо этого они сопротивляются новому укладу, защищая и сберегая драгоценные воспоминания. Приятие детства настоящего может казаться предательством, как будто вы отворачиваетесь от детства прошлого. Если вы похожи на меня, то, вероятно, чувствуете этот конфликт между бессознательным желанием защитить своего внутреннего подростка и стремлением безопасно препроводить своего настоящего ребенка, свою плоть и кровь, в мир будущего. Более того, вы хотите чувствовать связь со своими детьми, но пропасть между их интересами и вашими кажется шире, чем когда-либо.

Эта напряженность и путаница выливаются в паранойю и страх перед новыми средствами коммуникации и технологиями.

Это понятная и объяснимая реакция. Но если позволить этой тревоге поглотить вас, скоро вы услышите из своих же уст те самые слова, которые поклялись никогда не говорить: «Когда ты уже вырастешь и перестанешь весь день пялиться в экран?» Одна фраза – и вот вы уже отстойный зануда, старпер и обломщик. Когда-то взрослые сдерживали ваши юношеские порывы; вот настала и ваша очередь взять на себя роль антагониста в этой циклической битве молодых героев и мерзких огров.

Сыновья против отцов, дочери против матерей, рыцари-джедаи против лордов ситхов.

Подобно тому что случилось с Сократом, ваши слова в конечном итоге возымеют противоположный эффект. Вы станете ограничивающим фактором в героической жизни ваших собственных детей.

Пожалуйста, не дайте этому случиться.

Я знаю, что быть родителем нелегко. Особенно когда ты не совсем понимаешь правила игры. Не существует пошагового руководства, описывающего, как все должно работать в XXI веке, потому что цифровые технологии (как и все другие технологические сдвиги, которые произошли ранее) меняют саму природу воспитания детей.

Родители, учителя и воспитатели должны задуматься над тем, как соответствующим образом скорректировать свои привычки, ожидания и традиции.

Эта книга может помочь.

Часть I

Личность

Глава 1

Новые истории

История свидетельствует о том, что люди всегда распространяли свои идеи более или менее одинаковым способом – рассказывая их.

Почти все, что мы делаем, имеет элемент повествования. Прошлое – всего лишь истории, обрамляющие настоящее. Любая научная статья предлагает эмпирическое описание мира природы. Как только бухгалтер заканчивает заполнять налоговую декларацию, она подписывает историю ваших доходов, расходов и прибыли.

Математическое уравнение, строка компьютерного кода, список продуктов и рецепт могут быть восприняты как типы повествования.

Технология, которую мы используем для распространения этих историй, менялась много раз. Мы перешли от устных рассказов к клинописи на глиняных табличках, от использования кожи животных – к созданию бумаги из дерева, от монахов-летописцев – к печатному станку, от свитков – к книгам, от перьевой ручки – к шариковой, от карандаша – к пишущей машинке, а потом и к текстовому редактору. Но на фундаментальном уровне суть осталась неизменной.

Повествование в основном остается линейным. Роман, лабораторный отчет, сложное уравнение: у них всегда были начало, середина и конец.

До момента, наступившего несколько десятилетий назад.

Теперь многопоточные процессоры и оптоволоконный кабель внезапно позволяют нам делиться знаниями другим способом. В интернете информация больше не имеет повествовательной арки, которую Аристотель описал более двух тысяч лет назад в трактатах «Риторика» и «Поэтика». Нет ни завязки, ни кульминации, ни развязки. Вместо этого в поисковик вводятся запросы, выдающие бесконечное количество ссылок. Эти результаты постоянно парят в сетевом пространстве. Нелинейно. И это новшество может стать еще одним

переходным этапом для человечества, таким же важным, как внедрение письменности или печатного станка. Нам уже открыты новые пути взаимодействия с информацией, и они продолжат менять наше мышление и способы самовыражения.

Как понять этот переход к нелинейному повествованию? Что он значит для наших детей? Что изменилось в том, как мы должны готовить младшее поколение к будущему? Какие навыки им понадобятся, чтобы стать успешными взрослыми? Какое поведение необходимо для того, чтобы органично вносить свой вклад в развитие общества? Чтобы ответить на эти вопросы, сначала необходимо понять, как работают цифровые интерактивные средства коммуникации.

Не волнуйтесь, я не собираюсь пояснять, как монолитные интегральные схемы (или микрочипы) посылают сигналы через миллиарды крошечных транзисторов. Но если вы занимаетесь с детьми, если вы родитель, учитель или воспитатель, вам нужно подумать о том, как цифровая реальность влияет на детей, за которых вы несете ответственность. Это значит, что нужно задумываться не только о том, что хорошо, а что плохо. Это означает выход за рамки указания «включи/выключи», которое обычно сопровождает разговоры об «убивании времени за компьютером». Это также включает в себя критическое отношение к тому, что происходит на интеллектуальном и эмоциональном уровне, когда люди взаимодействуют с цифровыми устройствами.

Риторика и чтение

Начнем с видеоигр. Как взрослым к ним относиться? Как игры влияют на детей? Один из ответов дает Ян Богост, профессор Технологического института Джорджии. Он ввел термин «процедурная риторика», чтобы описать, как процесс перемещений в видеоигре учит игроков думать определенным образом. В отличие от традиционной линейной истории, которую рассказчик или автор передает аудитории или читателю, Богост утверждает, что видеоигры прививают определенные привычки мышления, требуя от игроков выполнения конкретных шагов. Здесь повествование формируется правилами игры.

«Хотя мы часто думаем, что правила всегда несут с собой ограничения, – говорит Богост, – их введение также является своего рода заявлением». Подумайте о том, как видеоигры автоматически внедряют свои правила. Не нужна система поощрения, не нужен судья. Игра сама решает, какие действия квалифицировать как допустимые. А поскольку правила видеоигр действуют априори, мы иногда даже не можем их идентифицировать и воспринимаем как должное. Для нас они являются частью игрового пространства. Например, мы забываем, что в Mortal Kombat разрешены только определенные ходы, что игрок может пропустить ограниченное количество ударов или что размеры игрового пространства имеют предел. Мы едва ли замечаем, что вода, в которую погружается Лягушонок из Frogger, – лишь очередная недоступная зона, как если бы она была расположена за пределами игровой карты. Мы не думаем о том, что Donkey Kong[4 - Donkey Kong – серия видеоигр от Nintendo, главным героем которой является обезьяна с тем же именем (прим. пер.)] не может покинуть самый верхний уровень. Правила могут быть не так четко определены, но они всегда есть. И обычно мы уделяем им много внимания, потому что хорошая игра всегда включает в себя понимание ограничений, которые не прописаны в обучающем режиме. Мы должны так планировать свои ходы, чтобы они соответствовали игровому сценарию.

Концепция процедурной риторики Богоста признает за автором или разработчиком игры использование игрового опыта (полученного путем следования правилам) для того, чтобы убедить игроков думать и действовать определенным образом. Слово «риторика» может казаться замысловатым, но буквально оно означает «убеждение». «Подобно тому как словесная риторика является примером убедительного использования ораторского искусства, визуальная риторика – это пример убедительного использования изображения, – говорит Богост, – процедурная риторика – это общее название для убеждения через процессы». Он хочет, чтобы мы поняли: игры не просто моделируют опыт, они также ведут полноценные дискуссии.

Прошлое – всего лишь истории, обрамляющие настоящее.

Это происходит довольно ненавязчиво. Схожим образом писательница Джоан Роулинг может манипулировать нашими эмоциями, определяя, что читателю должно быть известно о Гарри Поттере и Хогвартсе, а что нет – в конкретный момент времени. Примерно так же Стивен Спилберг нагнетает напряжение в

кино: сначала камера показывает лицо Джеффа Голдблюма, затем медленно поворачивается, чтобы показать в кадре динозавров юрского периода. Как и рассказ или фильм, видеоигра всегда ограничивает восприятие игроков. Она заставляет их видеть цифровые пространства определенным образом. Но, в отличие от рассказа или фильма, видеоигры также могут регламентировать действия, заставляя решать поставленные задачи неординарными способами. Таким образом, игра всегда заставляет нас думать и принимать определенные решения – укрепляя мыслительные процессы, которые, предположительно, влияют на то, как мы принимаем решения даже за пределами виртуальной реальности.

Поначалу это звучит очень похоже на тот же аргумент, который обозленные политики, активисты и критики часто используют против видеоигр, – в частности, то, что героизация жестокости в ходе прохождения очередного уровня поощряет насильственное поведение в жизни. Дети, которые играют в шутеры от первого лица, такие как Call of Duty, теоретически привыкают к графической визуализации убийств, к этим кровавым и довольно неэтичным симуляциям. Затем игры постепенно снижают эффект от восприятия насилия, и вот подростки уже равнодушнее относятся к жестокости в реальной жизни. Им не хватает внутреннего ресурса на то, чтобы вести себя этично и не допускать непредсказуемого совершения насильственных преступлений.

Сначала это может показаться логичным, но нет никаких доказательств тому, что существует прямая взаимосвязь между явлениями. Ян Богост в этом уверен; его концепция процедурной риторики относится к гораздо более тонким типам воздействия и убеждения. Он рассматривает то, как механика и правила игры, пережитые в определенном контексте, влияют на наше мышление. Расстреливая врагов на своем пути, вы выбираетесь из трудной игровой ситуации и параллельно учитесь еще чему-то, совсем не обязательно связанному с настоящим оружием.

С точки зрения нейробиологии исследование предполагает, что шутеры от первого лица культивируют «более точное распределение внимания, высокое пространственное разрешение визуальной информации и улучшенный навык мысленного вращения». Все эти сложные термины описывают когнитивные функции, которые мы используем для идентификации, отслеживания и попадания в движущуюся цель. Кроме того, это навыки, которые мы используем в огромном множестве других, ненасильственных ситуаций в повседневной жизни. «Распределение внимания» описывает способность сосредоточиться на

задаче. «Пространственное разрешение» относится к тому, как мы интерпретируем сигналы, получаемые от зрительной системы. И «мысленное вращение» – это то, как мы распознаем реальный объект с разных углов рассмотрения. С помощью повторяющихся действий геймеры прокачивают нейронные пути, участвующие в использовании этих когнитивных навыков.

Но когда речь заходит о процедурной риторике, суть не в том, как эти навыки закрепляются, а в том, как они логически упорядочиваются. Например, играя от первого лица, мы ведем себя более скрытно, пока сканируем территорию, выявляем конкретные цели и устраняем их, используя имеющиеся в нашем распоряжении инструменты. «Но смысл отдельных шутеров варьируется в зависимости от того, как эти процессы используются риторически, – поясняет Богост. – Doom – это спасение мира от демонов; Waco Resurrection – о религиозном фанатизме». Смысл всегда зависит от контекста. Вот почему никто никогда не находил безусловной связи между насилием в видеоиграх и насилием в реальной жизни.

В подтверждение этой точки зрения Джеймс Пол Джи, лингвист, изучавший видеоигры, однажды написал: «Если цифровая жестокость приводит к статистическому росту насилия, уровень преступности должен бы был повышаться, скажем, каждый год после QuakeCon – события, которое привлекает тысячи геймеров, лояльно относящихся к видеоиграм с повышенным уровнем агрессии». А мы этого не видим. В отличие от видеоигр реальная жизнь, как правило, не придерживается простых причинно-следственных связей. Есть, конечно, некоторые этические причины, по которым стоит держать своих детей подальше от видеоигр с повышенным содержанием насилия, но опасение, что захватывающая игра с рейтингом М (для лиц старше 17 лет) превратит их в социопатов, не является одной из них. Человеческое поведение редко бывает таким алгоритмическим.

Нейробиологи считают, что шутеры от первого лица культивируют «более точное распределение внимания, высокое пространственное разрешение визуальной информации и улучшенный навык мысленного вращения».

Джи является одним из самых влиятельных исследователей в мире видеоигр. В 2007 году он написал популярную книгу под названием «Чему видеоигры способны научить нас в сфере образования и грамотности». Будет трудно найти

разработчика игр, который ее не читал. В книге видеоигры рассматриваются в контексте исследований Джи: теоретической лингвистики. Это всего лишь заумный способ объяснить, что он изучает то, как работают языки: как они появились, как они изучаются, как они влияют на наш жизненный опыт.

Исследования Джи показывают, что каждая видеоигра работает в соответствии с систематической логикой, которая очень похожа на логику языка. Обучение аркадной игре Space Invaders, по словам Джи, смежно с изучением азбуки: игроки осваивают умение «читать» игру и расшифровывать систему. «Видеоигры похожи на дополнительное ПО для мозга, – сказал мне однажды Джи. – Когда мы начинаем воспринимать происходящие процессы и планировать действия, то мысленно запускаем схожие с игрой ролевые симуляции. В каком-то смысле наш ум – это игровой движок. Мы можем комбинировать идеи, почерпнутые из предыдущего опыта, моделировать ситуации и обдумывать сложные задачи». Мысль Джи может показаться сложной, но давайте рассмотрим тот же процесс изучения детьми иностранного языка.

Все языки – английский, испанский, китайский, арабский – сложны. Но дети овладевают ими легко и быстро. Как? Методом проб и ошибок. Малыш слышит звуки, издаваемые родителями, и сам пробует их имитировать. Что происходит с каждым высказыванием? Как взрослые реагируют на очередную попытку? Ребенок наблюдает за реакциями родителей и регистрирует эти отзывы в мысленной картотеке, подмечая закономерности и придумывая ассоциации. Вскоре он начинает понимать связь между определенными звуками. Некоторые ученые описывают это как статистический процесс, на основании которого ребенок анализирует основные данные: как часто отдельные звуки встречаются вместе? В каком порядке?

Затем дети начинают экспериментировать. Они проверяют свои собственные гипотезы о связи между звуками: выбирают из своего репертуара отдельные звуки и фонемы, чтобы соединить их и получить новые слова, фразы и целые предложения. Прежде чем мы успеваем опомниться, ребенок уже говорит – причем очень активно. Как известно любому человеку, когда-либо воспитывавшему детей, двух-, трехлетний ребенок может быть так же одержим болтовней (постоянными «почему?»), как мой двенадцатилетний сын – игрой в Minecraft. И кто посмеет обвинить маленького ребенка? Несколько месяцев назад он был беспомощным младенцем, а теперь уже овладел способностью ориентироваться в чрезвычайно сложной языковой системе.

Мы даже можем назвать ребенка грамотным, потому что, по словам Джи, это выражается не только в навыках чтения и письма. Вы наверняка слышали термины «цифровая грамотность» и «финансовая грамотность». Эти понятия являются производными от общего явления «мультиmodalной грамотности», которую Джи применяет к видеоиграм. Он рассматривает их как самодостаточные сложные системы, которые нужно изучать так же, как и язык. Чтобы победить, нужно понять, как все правила, компоненты и элементы работают вместе. И мы делаем это примерно тем же способом, которым ребенок учится понимать речь. Игровые препятствия, платформы, оружие и бонусы для нас – то же, что для детей слова «мама», «еда» и «игрушка», которые постепенно формируют полноценную речь с четкой грамматикой и синтаксисом. И если вы победили в классической аркаде Super Mario Bros от Nintendo, вы также овладели новым видом грамотности: поняли Mushroom Kingdom[5 - «Грибное Королевство» – вымышленная локация из серии игр Nintendo (прим. пер.)]. Поздравляю!

Каждая видеоигра работает в соответствии с систематической логикой, которая очень похожа на логику языка.

Ритуал, религия и игра

Согласно Яну Богосту игры – это повествовательный сюжет с концепцией процедурной риторики. Джеймс Пол Джи рассматривает их как сложные системы, требующие определенных типов грамотности. Но игры также можно изучать как ритуальное действие.

Йохан Хейзинга, влиятельный историк и исследователь культуры первой половины XX века, писал: «Нет никакой формальной разницы между игрой и ритуалом». Он считал религиозные, политические и социальные традиции формой игры. Чтобы понять, что имеет в виду Хейзинга, представьте, что вы проходите обряд инициации – как персонаж ролевой игры. Например, в ходе свадебной церемонии вы должны произнести определенные слова, пройти в конкретное место, вести себя соответствующим образом. Вы как будто принимаете участие в заранее срежиссированном представлении, следуете

негласным правилам игры. Когда кто-то участвует в определенном ритуале (заседании суда присяжных, принесении клятвы верности, крещении, семейном ужине, школьных танцах), он следует определенным этапам повествования; так история претворяется в жизнь.

Те же правила применимы и к видеоиграм.

Сейчас младшее поколение очень много играет. По данным Common Sense Media, в 2017 году дети и подростки проводили в среднем чуть более двух часов в день перед экранами. Это означает, что для моих же детей игровой ритуал куда более актуален, чем любой другой. Они повторяют его снова и снова, в очередной раз следуя сценариям Minecraft. И хотя порядки цифровой реальности могут не влиять на поведение в реальности (например, совершение актов физического насилия), они однозначно влияют на восприятие детьми своей жизни – равно как и любые другие ритуалы.

Рассмотрим это на примере религиозных обрядов.

Некоторым людям ближе институционализируемая религия; для других этот концепт скорее скучный и однообразный. Когда я был ребенком, я принадлежал ко второй категории. Я ненавидел ходить в синагогу. Моя мать заставляла меня одеваться в неудобную одежду: шерстяной костюм и рубашку с пуговицами, которая казалась слишком колючей. Завязанный галстук создавал четкое ощущение кома в горле. Возможно, его единственной задачей было заставить меня молчать? В общем-то, в основном это и происходило в синагоге: на меня все шшшшшикали. Я вставал, когда взрослые вставали, и садился, когда они садились. Я не понимал ни слова из того, что говорилось на иврите; для меня все это звучало как тарбарщина.

Однако со временем я усвоил существующий порядок вещей. Я знал, когда преклонить колени, а когда поклониться. Я изучил мелодии, звучание слов и знал, чего ожидать по ходу службы. Я понял, как различные моменты службы влияют друг на друга. Джеймс Пол Джи мог бы сказать, что я овладел грамотностью в вопросах ритуалов синагоги, верований еврейской религии. То, что мне это было неинтересно, не имело значения.

Ритуалы выполняют свою работу, хотим мы того или нет, верим мы в них или нет. У каждого из них своя собственная процедурная риторика. Ян Богост мог бы

сказать, что правила синагоги столь же выразительны и убедительны, сколь и ограничительны. Они научили меня думать, свободно говорить на языке иудаизма, использовать религиозные идеи для интерпретации окружающего мира, а затем и формулировать свою точку зрения. В детстве я всегда удивлялся, почему мама заставляла меня ходить в синагогу. Но, став взрослым, я понял, что она пыталась сохранить культуру, привить мне определенный образ мышления, научить меня чтить традиции.

Теперь я понимаю, что эти скучные синагогальные ритуалы были похожи на игру. Впервые эта идея действительно обрела для меня смысл, когда я оказался в Дании, на LEGO Idea Conference. Это ежегодное мероприятие, в ходе которого умнейшие люди, работающие над вопросами новых способов обучения, образования и игр, собираются, чтобы обменяться своими идеями и новыми знаниями. (Конечно, мы также тратим огромное количество времени на сооружение разнообразных конструкций из кубиков в самой штаб-квартире LEGO и вокруг нее.) На конференции директор Центра развития ребенка Гарвардского университета Джек Шонкофф выступил с докладом о развитии мозга в раннем детстве. Он сказал, что во всем мире в разное время дети играли в видоизмененные версии одних и тех же игр: прыжки через скакалку, «салочки», «классики», игры в круг, игры с мячом и многие другие. Хотя каждая вариация уникальна для своего региона, схожие занятия все же легко распознать, потому что они имеют одни и те же характеристики, а взаимодействие между игроками происходит более или менее одинаково.

Шонкофф пояснил, что эти игры универсальны, поскольку для детей это наиболее эффективный способ развивать важные социальные навыки: способность фокусироваться и задерживать внимание, ставить цели, планировать и отслеживать действия, адаптироваться к меняющимся условиям, решать задачи, следовать правилам, контролировать порывы и откладывать момент вознаграждения.

В своей книге «От нейронов до их окрестностей: наука о раннем развитии детей» Шонкофф еще больше углубляется в специфику. Он пишет о классических детских играх, таких как «Красный свет, зеленый свет» и «Саймон говорит». «Преуспевание в этих играх требует пристального внимания в течение длительного времени, отслеживания правил игры и отдельных действий, которые все готовы выполнять». Кроме того, игроки должны научиться не жульничать и не закатывать истерику каждый раз, когда что-то идет не так. Если хочется получать удовольствие, придется активно поддерживать порядок

игры; надо убедиться, что все не погрузится в хаос. Для этого необходимо хотя бы интуитивно понять, как функционирует игровая система. В каких моментах можно проявить гибкость, а в каких нет? Как различные элементы работают по отношению друг к другу? Какие границы являются жесткими, а какие можно и переступить? Игрокам всегда нужно владеть игровой грамотностью.

Игры можно изучать как ритуальное действие – подобное религиозному, например.

Дети развивают ее методом проб и ошибок, всегда в конечном итоге стремясь одновременно получить удовольствие и избежать конфликта со сверстниками. «Разногласия, споры и откровенная агрессия нарушают ход игры, указывают на то, что что-то идет не так, и заставляют детей обдумать, что нужно сделать, чтобы игра вернулась в привычное русло», – объясняет Шонкофф. Когда все идет по плану, дети не только веселятся, но и учатся взаимодействовать друг с другом. Они изучают и практикуют приемлемое поведение на реальном опыте по мере приобщения к социальным обычаям.

Игры – те же мини-ритуалы. Они действуют так же, как и синагога: вводят жесткие требования, но без неудобного дресс-кода. Как и любые другие ритуалы, истории и игры существуют, чтобы прививать, поддерживать и укреплять определенные шаблоны мышления, типы поведения и самовыражения, способы общения друг с другом и методы обмена опытом. Видеоигры действуют так же: они сочетают сюжет и его ролевой отыгрыш и несут определенный посыл – прямоком через экран в вашей гостиной. Они прививают детям определенные идеи, ценности, понятия и манеры, хотим мы того или нет. Действия, звуки, истории, музыка, персонажи и процессы формируют то, как наши дети будут жить в современном мире.

Выводы

Избегайте четкого противопоставления «цифрового» «аналоговому». Учите детей интегрировать новые виды развлечений в такое всеобъемлющее игровое пространство XXI века.

Многие взрослые беспокоятся из-за того, что дети проводят за видеоиграми слишком много времени, и поэтому придерживаются противоречивого подхода «включи/выключи». Они свято верят в эту ложную двойственность, полагая, что цифровая реальность существует лишь в противовес не связанной с электроникой видам деятельности. В результате жизнь детей делится на «экранное время» и «безэкранное». Это прискорбно, потому что большая часть действий, совершаемых в видеоигре, может способствовать их развитию – подобно играм, популярным в реальном мире. Их все можно воспринимать как мини-ритуалы. Участники следуют конкретному сценарию в рамках определенных границ и соблюдают негласные правила. Они ограничивают восприятие и действия игроков, побуждая их решать возникающие задачи и принимать решения. Таким образом, видеоигра похожа на все другие формы игр; посредством ритуализированного действия она усиливает определенные нейронные связи и закрепляет мыслительные шаблоны. Конечно, это не означает, что виртуальная реальность является полноценной заменой физической активности и осязаемым игрушкам. Однако это ценное дополнение для «игровой площадки» вашего ребенка, невероятно актуальное в XXI веке.

Видеоигры – отличные учителя. Ваши дети могут многому научиться, играя

Все видеоигры работают согласно системной логике, похожей на логику языка. Игроки осваивают умение «читать» игру; понимать, как все взаимосвязанные правила и компоненты работают сообща; распознавать препятствия, платформы, оружие и игровые бонусы. Как у них получается выучить так много за короткий промежуток времени? Все потому, что хорошие видеоигры имеют много общего с хорошими учителями: они решительные, реагирующие, рефлексиирующие, реальные (я называю это правилом четырех R).

- Решительные: Хорошие игры бросают вызов, не становясь слишком простыми или слишком сложными. Они держат игроков в «зоне ближайшего развития». Именно такой термин ввел Лев Выготский, советский психолог, для описания идеальной среды обучения: теоретического пространства, где ученики сталкиваются с препятствиями, которые можно преодолеть только при поддержке наставника. Кроме того, хорошие видеоигры всегда вовремя предоставляют игрокам необходимые бонусы.

- Реагирующие: Хорошие игры всегда предоставляют четкую, лаконичную обратную связь. Представьте, как вы расстроитесь, если не поймете, почему умер Рас-Ман. Если вы не узнаете, почему ваша стратегия оказалась неудачной, как сможете улучшить навыки отслеживания Призрака? Хорошие учителя знают, что тот же принцип применим и к обучению: оценки полезны только в том случае, если они дают учащемуся обратную связь, необходимую для повторения достижений.
- Рефлексирующие: Существует четкая разница между игроком и персонажем, которым он управляет. Таким образом, игрок может отрефлексировать свои результаты, не закливаясь на разочаровании от неудачи. Аналогичным образом педагоги часто говорят о «метапознании» – способности анализировать свое собственное мышление. Метакогнитивная рефлексия позволяет ученику иметь качество, названное психологом Кэрол Дуэк «мышлением роста», – осознание, что интеллект не «статичен».
- Реальные: Виртуальный мир очевидно вымышленный, но он может быть настолько захватывающим, что покажется реальным. Игроки изучают правила видеоигр через практические исследования и эксперименты – то есть по тому же принципу, который делает эффективным и обучение в школе. Учиться лучше всего на реальном опыте. Иначе это похоже на попытку представить себе видеоигру всего лишь после прочтения инструкций, даже без попыток открыть стартовое меню.

Поощряйте детей играть: это лучший способ развить социальные и эмоциональные навыки

Все дети, повсюду, играют в такие дурацкие игры, как «Саймон говорит» или «Испорченный телефон», прыгают через скакалку, катают шарики и раскручивают юлу. Почему эти игры настолько универсальны? Потому что их игровые ритуалы развивают социальные навыки. Развлекаясь, дети учатся взаимодействовать друг с другом. Например, они выясняют, что, чтобы веселиться с друзьями, они должны следовать определенным правилам, которые еще нужно расшифровать. Если не реагировать на сложный язык игровой системы, все превращается в хаос – а это совсем не весело. Дети ненавидят конфликты, потому что те разрушают игру. Чем дольше они играют, тем лучше справляются с дисбалансом между собственными желаниями и границами всеобщего веселья. В конце концов, весь опыт, полученный на

детской площадке, готовит их к соблюдению сложного общественного договора во взрослой жизни. Виртуальная реальность иногда может казаться изолированной и антисоциальной, но видеоигры учат детей отвечать и вдумчиво реагировать на внешнее воздействие. Пусть ваши дети получают необходимый опыт!

Глава 2

Новые игры

Иногда мы ошибочно считаем детские развлечения чем-то несерьезным. Например, для меня это то, как дети проводят время, растянувшись на ковре в гостиной с игрушечными фигурками или машинками. Иногда они сидят на диване, сжимая джойстики и отбиваясь от захватчиков, которые приближаются к замку Хайрула (тот, что в серии The Legend of Zelda от Nintendo). Они хихикают, смеются во весь голос и с головой погружаются в эти воображаемые, несуществующие миры.

В такие моменты я наслаждаюсь своим «свободным временем». Я отправляю электронные письма. Пишу статьи. Читаю отчеты исследований. Оплачиваю счета. Пишу Аманде, своей подруге. Я думаю: «Как здорово, что дети заняты и им не нужно уделять внимание именно сейчас». Подозреваю, что большинство родителей испытывает такое же чувство облегчения, когда дети играют самостоятельно. Нам всем иногда нужен перерыв. Мы его заслужили, так что охотно пользуемся этими моментами безмятежности.

Тем не менее важно не перейти ту черту, за которой мы вдруг резко начинаем считать, что открытый на ноутбуке рабочий файл куда важнее, чем воображаемая игра, в которой участвуют наши дети. Вместо этого мы должны представлять игры – виртуальные и любые другие – как детскую вариацию работы. Представьте себе своего рода инновационный инкубатор, в котором активно проектируется культура и общество будущего. Наши взрослые рабочие обязанности имеют краткосрочные цели; детские же воображаемые миры оказывают долгосрочное воздействие. Их игровая вселенная создает завтрашнюю реальность. Звучит как избитая фраза из песни Уитни Хьюстон: «Я

верю в то, что будущее – это наши дети»[6 - «I believe the children are our future» – строка из песни «Greatest Love of All» (прим. ред.)]. Но, учитывая, что наука говорит о детских играх и когнитивном развитии, это уже не клише, а нечто серьезное.

Обучение посредством совместной игры

Существует множество авторитетных исследований, таких же, как доклад Джека Шонкоффа, которые показывают, как дети развивают социальные навыки с помощью игры. Они учатся делиться опытом друг с другом, сотрудничать, разрешать конфликты, считывать социальные сигналы, создавать атмосферу доверия и авторитетности. Все уроки, извлекаемые детьми всего мира из игровых ритуалов, составляют так называемые *soft skills*, или «мягкие навыки». Это неудачный термин, который минимизирует важность. На самом деле эти мягкие навыки – способность фокусироваться и сохранять внимание, ставить цели, планировать и отслеживать действия, адаптироваться к меняющимся условиям, решать задачи, следовать правилам, контролировать порывы и откладывать момент вознаграждения – составляют основу любого процесса обучения, любых социальных взаимодействий, любых жизненных навыков, которые нужны детям, чтобы стать успешными взрослыми.

Вы, наверное, знакомы с терминами «самоконтроль» и «исполнительные функции».

Самоконтроль описывает способность управлять своим поведением и эмоциональными реакциями социально приемлемыми способами. Например, было бы неуместно рыдать навзрыд каждый раз, когда случается что-то неожиданное: когда вы слышите громкий звук, похожий на сирену скорой помощи, или когда вас случайно толкает незнакомец, шагающий по улице. Представьте, как было бы тяжело работать, поддерживать романтические отношения, даже ходить за покупками, если бы вы не умели контролировать свои эмоции и поведение. В самом юном возрасте, через игры с семьей и друзьями, дети знакомятся с принятыми в обществе выражениями своих чувств, идей и желаний. В конце концов самоконтроль становится необходимым для вовлеченности во взрослую жизнь.

Важно не перейти ту черту, за которой мы вдруг резко начинаем считать, что открытый на ноутбуке рабочий файл куда важнее, чем воображаемая игра наших детей.

Исполнительные функции подключают аналогичный набор навыков. Они наделяют нас гибкостью и сопротивляемостью. Это позволяет нам решать сразу несколько задач, а также использовать такие когнитивные способности, как память и внимание. Исполнительные функции подсказывают нам лучшие способы найти то, что мы хотим или в чем нуждаемся. К примеру, готов поспорить, что, когда вы чувствуете голод, вы не просто сидите за столом, концентрируясь на нестерпимом ощущении пустоты в животе. Но при этом вы и не бросаете все свои дела, набивая рот, как Коржик[7 - Коржик, или Куки-монстр, – вымышленный персонаж телешоу «Улица Сезам», известный своим постоянным аппетитом и невероятной любовью к шоколадному печенью (прим. ред.)]. Вместо этого вы занимаетесь своими делами, одновременно обдумывая, где и когда сможете перекусить. Почти не осознавая этого, вы быстро планируете свой график с учетом самого удобного момента, когда можно притормозить и «подзаправиться». Иногда первоначальная стратегия не срабатывает: торговый автомат выходит из строя или раздается телефонный звонок, который заставляет вас пробыть на работе еще около часа. Если ваши исполнительные функции достаточно сильны, вы сможете изменить свой план на ходу.

Навыки самоконтроля и исполнительные функции начинают развиваться еще до достижения шестилетнего возраста. Вспомните, как ребенок реагирует, когда хочет заполучить мяч, который находится вне пределов досягаемости, или игрушку, в которую играет кто-то другой. Он кричит и плачет? Обижается и вообще перестает играть? Или же терпеливо ждет, откладывая момент счастья? Знает ли он о том, что можно попросить воспитателя о помощи, предложить поделиться или играть вместе? Это повседневные ситуации, которые культивируют навыки самоконтроля и исполнительные функции, необходимые на протяжении всей жизни. Когда вы наблюдаете за детьми в садике, их действия могут показаться вам непоследовательными, но все же они чрезвычайно важны. Каждая игра, в которую они играют, – это мини-репетиция, пробная версия того, как они будут заботиться о себе, живя в обществе с другими людьми. Именно здесь дети начинают создавать будущие сообщества, строить будущие предприятия и стимулировать будущую экономику.

Когда я прихожу за детьми, чтобы забрать их из школы, то сажусь на скамейку во дворе и наблюдаю за тем, как они играют на детской площадке. Они полностью погружаются в воображаемые игровые миры со своими друзьями. Один угол двора становится маленьким городом, рестораном, продуктовым магазином, замком или другой планетой.

Ребенок кладет камень на бревно, подчеркивая его значимость:

– Это суперкомпьютер, который может уничтожить Галактику. Мы должны защитить его любой ценой!

Другие реагируют:

– О нет, его взломали! Скорее садимся в ракету, пока не начался зомби-апокалипсис!

– Нет. Лучше в эту ракету. Она лучше. Она летит со скоростью света.

– Берегись! Кажется, я вижу впереди галактических пиратов.

– Хватайте суперкомпьютер, возьмем его с собой!

Звучит как бред. Дети могут быть такими смешными и чрезмерно увлеченными! Их фантастические суперкомпьютеры, космические ракеты, зомби-апокалипсисы и галактические пираты несут мало практического смысла. Но метод, с помощью которого они разыгрывают подобный сценарий, имеет значение. Помните: «Средство коммуникации есть сообщение». Это ритуал игры, процесс обучения пониманию системы, что немаловажно. Вместе дети экспериментируют с новыми идеями, новыми концепциями, новыми способами взаимоотношений. Вместе они ищут смысл и создают правила, связанные с каждой вещью, каждым камнем, каждой палкой. Возникает коллективное повествование.

Конец ознакомительного фрагмента.

notes

Примечания

1

«Средство коммуникации есть сообщение» (прим. ред.).

2

Q*bert – арканойд из 80-х. Задача игрока – перемещаться по поверхности поля, раскрашивая определенные зоны в заданный цвет (прим. ред.).

3

«Шоу Рена и Стимпи» – мультипликационный сериал о приключениях пса Рена и кота Стимпи (прим. пер.).

4

Donkey Kong – серия видеоигр от Nintendo, главным героем которой является обезьяна с тем же именем (прим. пер.).

5

«Грибное Королевство» – вымышленная локация из серии игр Nintendo (прим. пер.).

6

«I believe the children are our future» – строка из песни «Greatest Love of All» (прим. ред.).

7

Коржик, или Куки-монстр, – вымышленный персонаж телешоу «Улица Сезам», известный своим постоянным аппетитом и невероятной любовью к шоколадному печенью (прим. ред.).

Купить: https://tellnovel.me/ru/shapiro_dzhordan/kak-podgotovit-detey-k-buduschemu-kotoroe-edva-mozhno-predskazat

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)