



Анализ экспериментальных  
площадок по формированию  
сообществ практик будущего

Разработка полезных видеоигр

2024

# **Анализ экспериментальных площадок по формированию сообществ практик будущего:**

## **Разработка полезных видеоигр**

Аналитический отчет

Ассоциация участников технологических кружков

2024

ББК 77.5

А66

УДК 316.47+37.013.2

А66 Андрюшков А.А. Анализ экспериментальных площадок по формированию сообществ практик будущего: разработка полезных видеоигр — М.: Ассоциация участников технологических кружков, 2024. — 28 с.

ISBN 978-5-6051506-8-8

В отчете представлен анализ движения создателей и исследователей полезных видеоигр, влияющих на мировоззрение и социальные изменения, как сообществ практик будущего. Применение полезных видеоигр в просвещении и образовании уже стало массовым, однако в России сообщество разработчиков и исследователей полезных игр пока не так велико. Применение видеоигр, направленных на формирование мировоззрения, во многом зависит от того, смогут ли игры выйти за границы индустрии развлечений и сформировать новую культуру игрования, в том числе помогающую молодежи и обществу развиваться.

ISBN 978-5-6051506-8-8



© Ассоциация участников технологических кружков,  
2024

## Содержание

|                                                                                     |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Введение.....                                                                       | 3  |
| 1. Обзор проблем, связанных с видеоиграми, влияющими на мировоззрение игроков ..... | 5  |
| 2. Применение видеоигр для положительного социального воздействия.....              | 11 |
| 2.1 Игры, направленные на репрезентацию культурно-исторической идентичности.....    | 11 |
| 2.2 Игры, направленные на формирование экологических ценностей .....                | 15 |
| 2.3. Игры, направленные на осознание и решение социальных проблем.....              | 19 |
| 3. Направления актуальных исследований и практики .....                             | 23 |
| Заключение .....                                                                    | 25 |
| Библиография .....                                                                  | 26 |

## Введение

Игры давно вышли за рамки нишевого досуга и стали значимой формой общественной жизни. Согласно статистике за 2023 год<sup>1</sup> в видеоигры сыграло более 3 млрд. человек, а объем рынка видеоигр превысил 282 млрд. долларов, что уже почти в два раза превышает показатели видеоиндустрии. Развитие игровой индустрии, объединяющей разработку и продвижение разнообразных видов игр (не только видеоигр, но игр настольных, живого действия, фиджитал-игр), формирует уникальный сектор экономики и влияет на многие другие социальные процессы: политику, здравоохранение, спорт, среднее и высшее образование, исследования и создание новых технологий. Видеоигры стали первым массовым молодежным медиа: в США среди детей и молодежи до 18 лет постоянно играют в видеоигры более 70%, в России такие исследования не проводились, но по разным оценкам доля играющих школьников превышает 90%, а среди россиян старше 18 лет составляет 60%<sup>2</sup>.

Игры начинают восприниматься в мире как общественно значимый институт, становятся частью государственной политики. Яркие примеры этого – принятие Европарламентом резолюции о развитии видеоигр и киберспорта<sup>3</sup>, утверждение правительством Китая Этического комитета по онлайн-играм, регулирующего контент доступных на территории страны игр, или введение новой болезни – «игрового расстройства» – Всемирной организацией здравоохранения<sup>4</sup>. В России в отношении видеоигр пока не принято последовательной государственной политики: запрет мобильных телефонов в школе сочетается с запуском таких масштабных государственных проектов по поддержке игровой индустрии, как «Начни игру» от АНО «Россия – страна возможностей» или Национальной киберфизической платформы «Берлога» от Агентства стратегических инициатив, а также проектов таких крупных компаний, как SberGames, направленных на создание образовательных игр.

Одна из сложностей в восприятии видеоигр как общественно значимого явления – широкий спектр мнений и результатов исследований в отношении игр и их влияния на общество. Мировая наука не дает простого ответа на вопрос, полезны игры или вредны. Несмотря на рост объема финансирования и числа научных исследований в этой сфере, противоречивые выводы можно встретить почти по любому направлению: от одержимости видеоиграми до их образовательного потенциала. В России объемы таких исследований значительно уступают мировым<sup>5</sup>, а значит, и выработка последовательной государственной политики в области игр до настоящего момента не могла опереться на серьезный и надежный фундамент.

Кружковое движение Национальной технологической инициативы совместно с Национальным исследовательским университетом «Высшая школа экономики»

---

<sup>1</sup> Статистика по рынку видеоигр: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide>; <https://marketsplash.com/ru/igrovaya-statistika/>

<sup>2</sup> По данным доклада Гейминг в России 2022: Социальные и экономические эффекты.

<sup>3</sup> [https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-11-10\\_EN.html](https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-11-10_EN.html)

<sup>4</sup> <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>

<sup>5</sup> По данным сайта lens.org (<https://link.lens.org/TvPOcj8G1Ei>) в ведущих мировых журналах проиндексировано 300 статей отечественных исследователей, а всего в мире - более 44 000.

проводит масштабное исследование видеоигр и их влияния на различные аспекты образовательной практики, в том числе, развитие интереса школьников к передовым технологиям.

В отчете представлен анализ влияния видеоигр на мировоззрение игроков и на социальные изменения. Отчет призван обратить внимание на феномен видеоигр и их роль в современном обществе. Видеоигры сейчас – не только важная часть мира развлечений, но и новое медиа, которое может производить общественную ценность и оказывать огромное влияние на массы людей. Области использования игр не в развлекательных, а в развивающих целях расширяются, а вместе с тем формируется особый класс видеоигр, который мы называем **полезными играми** – глобальное явление, интерес к которому растет. Систематические исследования полезных игр и пользы, которую приносят игры, позволят сформировать глобально конкурентные продукты и инструменты поддержки данной сферы в России.

## 1. Обзор проблем, связанных с видеоиграми, влияющими на мировоззрение игроков

Воздействие видеоигр на мировоззрение людей и на общество в целом является одной из наиболее остро обсуждаемых в обществе тем. Регулярно и в средствах массовой информации, и в научной среде разворачиваются дискуссии о том, насколько содержание тех или иных видеоигр, образы, используемые в дизайне, или игровые действия, которые совершают игроки, становятся причиной определенных действий игроков в реальном мире и их устойчивых убеждений. Например, одна из наиболее болезненных тем, касающаяся связи насилия в видеоиграх и в реальности, уже с 1980-х гг. остается наиболее популярным предметом социологических и психологических (в том числе нейронаучных) исследований в мире. Среди ученых и в общественном мнении нет консенсуса относительно зависимости агрессивного социального поведения от контента видеоигр, связанных с насилием (см., например, последние исследования: Markey et al. 2023; Ellis et al. 2019; Barrington & Ferguson et al. 2013; Burnay, Kepes & Bushman 2022). Тем не менее, сама возможность в видеоиграх пробовать разные, в том числе запретные, социальные и психологические модели поведения, безусловно, является одной из отличительных особенностей видеоигр по сравнению с другими формами искусства и масс-медиа, что не может не вызывать беспокойства. Одним из следствий этого является принятая во всем мире практика ограничения продажи и распространения видеоигр, содержащих неприемлемый или опасный для определенной возрастной аудитории контент.

В ответ на эту реакцию общества в среде коммерческих игр все большей популярностью пользуется ответственный подход, внедряются этические принципы – например, направленные на ограничение сцен насилия или стереотипов и на усиление тех элементов видеоигр, которые могут быть использованы для социальной адаптации или регуляции эмоционального поведения (Toh & Kirschner 2023; Villani et al. 2018). Тем не менее, видеоигры, разрабатываемые в целях развлечения и во многом для извлечения коммерческой прибыли, существенно ограничены с точки зрения положительного воздействия на общество и ценности людей. С точки зрения разработки полезных игр – игр, ориентированных не на развлечение, а на положительное воздействие на человека и общество – способность видеоигр формировать конструктивные убеждения и влиять на трансформацию общества является одним из ключевых оснований развития особого направления видеоигр – игр, формирующих ценности (*persuasive games*), и игр, положительно воздействующих на общество (*social impact games*; *prosocial games*).

Использование видеоигр для целенаправленного формирования тех или иных ценностей и убеждений с начала 2000-х гг. стало одним из ключевых направлений как академических исследований, так и игровой индустрии. Введенный в 2007 году американским ученым Яном Богостом термин *persuasive games* – «убеждающие игры» (Bogost 2007) – стал использоваться для выявления как самого феномена «убеждения», осуществляемого видеоиграми, так и особой категории игр, специально созданных для того, чтобы осуществить воздействие на ценности и убеждения людей. В отличие от исследований косвенных (негативных или позитивных) эффектов игр (например, трансляция стереотипов, провоцирование насилия среди подростков или, напротив,



расширения устойчивых социальных связей), данное направление исследований было призвано выявить уникальные возможности видеоигр в позитивных социальных изменениях и разработать технологии применения видеоигр как инструмента убеждения людей в различных областях. Внимание исследователей игр к этому направлению позволяет более серьезно говорить о тех социальных, этических и мировоззренческих воздействиях, которые могут оказывать игры как на все общество, так и на отдельных людей и группы. Также благодаря этому формируются научные основания для определения этических норм и ответственности разработчиков игр за те или иные последствия.

В начале 2000-х годов среди разработчиков игр, общественных организаций и исследователей игр появилась тенденция к развитию игр, имеющих положительное воздействие на общество. Это позволило к настоящему времени сформировать в мире игровой индустрии устойчивые практики, поддерживающие такие игры, несмотря на их отличие от коммерческих, ориентированных исходно на развлечение. Так, в глобальном масштабе действует созданная в США на базе Научной академии Нью-Йорка общественная организация Games for Change<sup>6</sup>. Сейчас отделения этой организации существуют в Латинской Америке, Тихоокеанском регионе и Африке. Ежегодно Games for Change проводят международный фестиваль игр, на котором награждаются игры, более всего отвечающие следующим критериям: значимость социального эффекта игры, воздействие, которое оказывает игра на игроков, обоснованность использованных в игре методов воздействия. Также ежегодно определяется лучшая игра года, формирующая активную гражданскую позицию и раскрывающая проблемы общества (в том числе с точки зрения того, насколько игра повлияла на действия игрока в реальном мире). На фестивалях инди-разработчиков регулярной практикой сейчас является награждение игр за позитивное социальное воздействие – например, номинация Community Impact на международном фестивале независимых игр IndieCade. Отдельно отметим, что в Китае, который становится одним из лидеров мировой индустрии видеоигр, общественное обсуждение игр, влияющих на общество и мировоззрение и выходящих за границы развлечения, находится пока в самом начале пути. В качестве примера приведем организованную в 2018 году в Пекине Центральной академией изящных искусств (Central Academy of Fine Arts, CAFA) международную выставку «Переопознавание игры: играть за границами игры», в рамках которой обсуждались различные аспекты влияния игр на общество, от образования до художественной репрезентации национальных культур.

Влияние этих процессов на коммерческую игровую индустрию проявляется в том, что престижные игровые премии также вводят специальные номинации, посвященные социально полезным играм: номинация Games for Impact в The Game Awards, номинация Social Impact на ежегодной конференции разработчиков игр в Сан-Франциско (Game Developers Conference, GDC). На престижнейшей премии видеоигр Британской академии кино и телевизионных искусств (BAFTA) вручается награда за лучшую игру в номинации «За границами развлечения», которая призвана оценивать игры, имеющие социальное значение. В то же время некоторые критики отмечают, что сам характер коммерческих игр, эксплуатирующих стремление людей к развлечению и

---

<sup>6</sup> <https://www.gamesforchange.org/>



заинтересованных в массовом продвижении своей продукции, противоречит идеям игр, меняющих мир (Hammar et al. 2021; Dyer-Witheford & De Peuter 2009).

Сохранение независимости разработчиков полезных игр, направленных на положительные социальные изменения и формирование конструктивных просоциальных ценностей, остается одной из самых острых проблем (LaPensée 2022). В фокусе внимания инди-разработчиков и исследователей находится обеспечение независимости таких игр от коммерческого рынка и при этом усиление их влияния на общество и, в частности, на молодежную аудиторию. В последнее время для поддержки «серьезных» независимых игр (включая образовательные, экологические, социальные и т.п.) на базе многих университетов открываются институты, осуществляющие образовательное и научное сопровождение команд разработчиков и обеспечивающие таким играм интеграцию и социальное признание: например, это Институт серьезных игр в Вирджинии, США (на базе Университета Джорджа Мэйсона), Институт серьезных игр на базе технологического парка Университета Ковентри (Великобритания), Центр серьезных игр и обучения в виртуальной среде Университета Пурдье (США), Исследовательский кластер изучения игр в Университете Эразма Роттердамского (Роттердам, Нидерланды) и многие другие. В Евросоюзе действует Общество серьезных игр, объединяющее исследовательские группы из 12 европейских университетов и во многом определяющее политику Евросоюза по поддержке развития образовательных игр и игр, имеющих положительное социальное влияние. Во многих государствах с развитой игровой индустрией поддержка разработчиков таких игр осуществляется как непосредственно государственными органами, так и частными фондами. Тема социально полезных игр и игр, влияющих на формирование конструктивных ценностей, стала одной из ключевых в научных исследованиях, посвященных значению игр в современном обществе. Особенно важными являются издаваемые Амстердамским университетом тематические коллективные монографии: (de la Hera et al. 2021; Glas et al. 2019; de Beke et al. 2024).

В академической среде (не)способность видеоигр влиять на ценности и убеждения людей изучается в нескольких срезах. Общее название для самого феномена воздействия видеоигр на убеждения людей, принятое сейчас в научных дискуссиях – это убеждающие игры (*persuasive games*), или игры, которые меняют мир (*games for change*). Также в научной среде исследуют социальные воздействия (*social impacts*), которые порождаются конструктивными (*prosocial*) или деструктивными (*antisocial*) играми; возможности игр для трансляции определенных ценностей (например, ценностей защиты окружающей среды или преодоления расовой дискриминации); использование игр в целях национальной (контр)пропаганды. Научные исследования этой проблематики можно разделить на три категории:

1. анализ того, как именно и какие видеоигры формируют убеждения;
2. исследование эффективных инструментов разработки (*design*) видеоигр, формирующих конструктивные убеждения;
3. разработка инструментов оценки влияния тех или иных игр на общество (de la Hera et al. 2021).

В данном разделе мы фокусируемся на тех полезных изменениях в обществе и мировоззрении людей, которые могут осуществить игры, осознанно созданные для положительных изменений в обществе. Но при этом не стоит забывать, что в современном мире заявленные благие цели, которые исходят из определенной социально-экономической или цивилизационной установки и направлены на экспансию ее в другие регионы, могут становиться инструментом не просто «мягкой силы», но консциентальным оружием в политических войнах.

На эти опасности указывает, к примеру, Ингрид Хуфд из Университета Утрехта в своей критике «оптимистических» исследований, посвященных использованию видеоигр для пропаганды демократических ценностей: «[подобные исследования] значимы для социальной и политической экономики США не только из-за распространения идеологических принципов активного вовлечения граждан (active participation), «свободы» и демократии, но также и для того, чтобы какая-нибудь критика или анализ видеоигр не нанесли вред медиаиндустрии США» (Hoofd 2019: 144). Регулярно появляются научные исследования, критически анализирующие неокOLONиальные стереотипные образы стран или народов. Это позволяет более ответственно относиться к тому, насколько те или иные видеоигры становятся частью геополитических или межрегиональных конфликтов (Penix-Tadsen 2013; Mirtlees & Ibaidd 2021).

Обратим внимание на несколько ярких примеров использования видеоигр как инструментов или социальной среды для политических действий.

1. Компанией iNK Stories в 2016 году была издана игра в жанре интерактивной драмы *1979 Revolution: Black Friday*, созданная ирано-канадским геймдизайнером Навидом Хонсари. Опираясь на самостоятельно проведенные интервью участников Иранской революции, автор пытался воссоздать атмосферу тех событий глазами очевидцев. Поскольку интерпретация данных событий продолжает быть конфликтной и безусловно является точкой столкновения западной политики (в том числе выражаемой частью эмигрировавших на Запад иранцев) и позиции современного Ирана, видеоигра стала предметом острой критики со стороны иранских официальных властей и общественности, при этом получив широкую информационную поддержку со стороны западных СМИ. Несмотря на заявленную разработчиками игры позицию предельной аккуратности к свидетельствам и исторической достоверности видеоигры, в сюжете проявляется личная оценка автором исторических событий (например, в игре не представлен захват посольства США 4 ноября 1979 года), которая превратила игру в политическое высказывание.
2. *Animal Crossing: New Horizons*, игра-симулятор жизни на острове, изданная японской компанией Nintendo в 2020 году, стала одной из самых популярных и обсуждаемых видеоигр в истории. На примере этой игры сегодня и в популярной, и в научной среде демонстрируется феномен виртуального активизма, когда видеоигры формируют сетевые сообщества, осуществляющие действия в реальной жизни, а игровая платформа становится цифровой средой для кооперации и различного рода политических и ценностных высказываний. Благодаря удобному для выражения своего творчества интерфейсу игры

(например, индивидуальным раскраскам) и огромной популярности, активисты антикитайских выступлений в Гонконге во время пандемии стали использовать Animal Crossing для выражения своей позиции и пропаганды против Китая, что привело к временному запрету игры на всей территории Китая и последующим заявлениям представителей компании Nintendo о предотвращении любого привнесения политики в игру. При этом игра в таком же качестве использовалась во время протестов BLM, во время президентской кампании Байдена и других случаях.

3. Игра *Metro Exodus* («Метро: Исход»), выпущенная украинской компанией 4A Games и немецким издателем Deep Silver в 2019–2021 гг., создана по вселенной «Метро 2033» в жанре шутера от первого лица (FPS). Автор идеи россиянин Дмитрий Глуховский открыто в западных СМИ назвал игру политическим заявлением, направленным против российской власти, а сопровождавшие игру обсуждения в СМИ дополнительно подогревали интерес к теме, создавая феномен пересечения политических и коммерческих мотивов при использовании видеоигр как политического массмедийного продукта.

Эти и многие другие примеры показывают, что видеоигры, совмещающие элементы современного интерактивного искусства и средств массовой информации, все чаще будут использоваться как инструмент политической пропаганды и информационных войн, влияющий на массовое сознание и политическую идентичность людей (Belyaev, Belyaeva 2022). Это, безусловно, серьезный вызов для развития полезных игр, поскольку их ценность не в целенаправленном разрушении тех или иных национальных политических систем, а в формировании культуры созидания, объединения, уважения к разнообразию мира и суверенитету политических сообществ. Исследователи милитаризованных игр, произведенных западными компаниями, часто указывают на то, что в таких играх открыто манифестируется миф об исключительных правах стран западной цивилизации на применение насилия для защиты демократии (Robinson 2015; Schulzke 2017; Salter 2011; Nieborg 2010).

В то же время использование видеоигр в политической конфронтации становится частью пропаганды и антизападных, в частности, исламских групп (Lakomy 2019). Так, Центральным информационным бюро Хезболлы регулярно выпускаются видеоигры на актуальные современные политические сюжеты, в которых, напротив, западные силы показаны как представители зла и насилия в отношении народов Ближнего Востока: например, *Special Force*, шутер 2003 года на основе событий конфликта в Южном Ливане между Хезболлой и Израилем в 1985 – 2000 гг., или *Holy Defense – Protecting the Homeland And Holy Sites*, шутер 2018 года о войне в Сирии (Saber & Webber 2017).

Но и вне геополитических конфликтов непосредственно внутри игровой индустрии активно обсуждается проблема неаккуратного использования культурных, исторических или религиозных тем в видеоиграх, особенно ориентированных на массовое потребление. Где пролегает граница между оскорблением, искажением и упрощением при репрезентации того или иного историко-культурного содержания? Насколько возможно выработать нормы аккуратного отображения в видеоиграх сложных для понимания понятий и традиций разных цивилизаций, культур, народов? На

эти вопросы все еще не существует однозначных ответов (см., например, обзор точек зрения в Copplestone 2017).

Именно поэтому преодоление тенденций в разработке игр, провоцирующих антагонизм и конфликтность в мире, и поддержка игр, способствующих развитию людей, является значимым направлением развития полезных игр. Ключевую роль в этом уже сейчас играет развитие индустрии видеоигр, в которых крупные разработчики AAA игр, ориентируясь на глобальный рынок, вынуждены учитывать локальные культурные и политические нормы, а инди-разработчики все лучше осваивают искусство создавать игры как репрезентацию своего культурного и исторического наследия. Тем самым видеоигры, как и другие формы искусства, особенно кинематограф, становятся средой для репрезентации и глубокого ответственного понимания разных цивилизаций и культур. Характерным примером развития именно такой тенденции являются международные конференции, в которых межкультурные и межнациональные различия в производстве видеоигр и в их содержании становятся предметом уважительного осмысления и обсуждения: например, Международная конференция InGAME в Шотландии в 2019 году «Игры в/между Китаем и Западом»<sup>7</sup>.

Резюмируя данный обзор, зафиксировав следующие ключевые тенденции в развитии игр, направленных на положительное воздействие на общество и мировоззрение людей:

1. полезные видеоигры приобретают устойчивый социальный и профессиональный статус, получая признание не только в обществе, но и в профессиональной среде разработчиков игр;
2. способность видеоигр осуществлять управляемое воздействие на мировоззрение людей и на изменение общества является предметом постоянных поисков и исследований, сформировав связь между научной средой и разработчиками игр;
3. существует реальная угроза использования видеоигр как инструмента манипуляции и пропаганды, в том числе продвижения неоколониальной информационной политики, в связи с чем разработка этических и политических норм предотвращения этого является одной из ключевых задач профессионального сообщества разработчиков полезных игр.

Далее будет представлен анализ игр, направленных на положительное социальное воздействие и мировоззрение людей, по трем направлениям:

1. игры, направленные на репрезентацию культурно-исторической идентичности;
2. игр, направленные на формирование экологических ценностей;
3. игры, привлекающие внимание к проблемам общества и формирующие осознанное отношение к ним.

---

<sup>7</sup> [https://innovationforgames.com/ingame\\_international/igi-conference/](https://innovationforgames.com/ingame_international/igi-conference/)

## **2. Применение видеоигр для положительного социального воздействия**

### **2.1 Игры, направленные на репрезентацию культурно-исторической идентичности**

Являясь одним из ярких (и, может быть, наиболее сильным по воздействию) средством массмедиа, видеоигры, направленные на продвижение тех или иных политических, моральных или культурных убеждений, подчиняются процессам в сфере национальных политик безопасности или общественному контролю, общим для любых массмедиа. И в этой связи видеоигры уже стали обязательным объектом внимания национальных законодательных систем и общественных организаций, следящих за этическими принципами. В условиях культурного многообразия ограничения на распространение тех или иных видеоигр из-за угрозы общественной морали или национальному суверенитету, безусловно, являются сейчас и будут в дальнейшем обязательной практикой. Одним из предметов таких ограничений и критики со стороны научного сообщества становится осознанное или неосознанное использование в видеоиграх колониальных установок и стратегий пропаганды западных ценностей (Carpenter 2021; Tripathy 2023; Humphreys 2018).

Параллельно во многих странах развиваются сообщества, нацеленные на создание игр, наиболее точно (с использованием национального языка, образов и ценностей) погружающих в собственную культуру. Это позволяет им транслировать собственный «игровой» образ, доступный для проживания игрокам из других сообществ. Так, в Китайской народной республике видеоигры включены в национальную политику создания культурных продуктов для мирового рынка, подчиняющуюся принципу «рассказывать китайские истории хорошо» (Huang & Wang 2019).

Видеоигры становятся пространством коммуникации и знакомства с другими культурами, при этом развиваясь как медиаискусство, обогащая подходы к разработке и средствам выразительности, репрезентирующими культурное и историческое наследие того или иного народа.

Не менее важен разворачивающийся прежде всего в среде инди-разработчиков процесс формирования взаимного уважения к чужим культурам и использования игр для понимания других культур. Потенциал игр, при создании которых разработчики аккуратно и с пониманием подходили к репрезентации культурных смыслов тех или иных народов, является одним из самых обнадеживающих направлений развития полезных игр (Balela 2015).

В академических исследованиях тема проявления национальной культуры и исторического самосознания в видеоиграх обсуждается в контексте рассмотрения видеоигр как нового вида искусства, в котором отражается культура того или иного народа: и современная, актуальная культура, и то, как этот народ «помнит» свои традиции, то есть «культурная память» народа (см., например, Zeiler & Mukherjee 2022; Harrell, Şengün & Olson 2021; Hutchinson 2019).

Можно выделить две ключевые особенности таких игр, которые могут рассматриваться как перспективные направления для разработок и исследований: это игры, создаваемые самими носителями культуры, и игры, репрезентирующие быт и традиции разных народов по материалам научных изысканий.

Игры, создаваемые самими носителями определенной культуры или в тесном сотрудничестве с ними, выполняют двойную функцию: самовыражение народа через новый вид искусства (что обогащает их историко-культурную память и рефлексию) и в то же время заявление другим культурным сообществам о готовности защищать свою идентичность.

Одним из наиболее ярких примеров использования видеоигр в целях сохранения и защиты национальной культуры является деятельность Инициативы за будущее коренных народов – партнерской программы ряда общественных организаций и университетов США и Канады, занимающейся привлечением ученых, художников и геймдизайнеров к поддержке коренных народов Северной Америки. Одна из лидеров этой инициативы, Элизабет ЛаПенсе, является автором нескольких видеоигр, посвященных культуре и мировоззрению коренных народов. Ее игра *Honour Water* (2016 год) – это произведение искусства, в котором игровой процесс привязан к пению традиционных песен индейцев ашинаабе. Благодаря исцеляющему пению в игре очищается вода, которая дает жизнь племени. Аудиовизуальное пространство игры создано на основе исполнения записанных специально для игры аутентичных песен и художественных работ самой Элизабет ЛаПенсе. Игра используется в образовательных программах, ориентированных на коренное население США и Канады. Также авторами разработана методика использования игры для индейцев ашинаабе, переехавших в город и потерявших связь с природой, для обучения их практикам создания городских огородов с использованием традиционных подходов.

Другая игра Элизабет ЛаПенсе – *Thunderbird Strike* (2017), получившая награду на международном фестивале искусства и медиа коренных народов *imagineNATIVE Film + Media Arts Festival* в 2017 году. Эта игра в большей степени является выражением политической позиции коренного населения против эксплуатации их земель со стороны американских нефтяных компаний. При этом авторы использовали мифологические сюжеты и персонажей индейских мифов: Громовая Птица, защитница индейских народов, летит над огромными просторами, когда-то населенными индейцами, и разрушает инфраструктуру нефтяных компаний. Игра вызвала неоднозначную реакцию в американском обществе, нефтяные компании угрожали обвинить разработчиков в экотерроризме, однако авторы достаточно убедительно показали, что игра направлена не на пропаганду незаконного поведения, а на актуализацию гражданской позиции индейских сообществ и обсуждения возможностей возрождения традиционных для коренного населения форм жизни на этих территориях.

К вопросу репрезентации и поддержки культурной идентичности индейских народов также обращается игра *When Rivers Were Trails*, созданная Элизабет ЛаПенсе совместно с Индейским фондом землевладения. Игра описывает события конца XIX века, когда в США был принят Акт Дауэса, приведший к масштабным перемещениям индейцев в резервации. Игра ведется от лица индейца ашинаабе, путешествующего по

разным штатам и наблюдающего трагедию коренных народов. Игра изобилует историческими документами и цифровыми репрезентациями культурного наследия индейских племен. Драматический сюжет позволяет погрузить игрока в трагедию уничтожения традиций и исторической памяти коренного населения. Игра активно используется в образовательных и просветительских целях в работе с индейской молодежью.

Примером использования игры для выражения религиозной идентичности является деятельность сообщества разработчиков христианских игр в США, которое проводит по этой теме ежегодную конференцию<sup>8</sup> и объединяет около сотни инди-разработчиков.

Разработкой видеоигр, имеющих христианское содержание и способных повлиять на мировоззрение молодежи, также занимается компания FaithGames, ведущая группу проектов так называемой католической Метавселенной<sup>9</sup>. В 2023 году была анонсирована приключенческая видеоигра *Acutis Game*, вдохновленная жизнью блаженного Карло Акутиса, современного подростка, увлекавшегося программированием и после трагической смерти прославленного в католической церкви. Вместе с персонажем Карло Акутиса в игре можно будет погрузиться в различные периоды истории католической церкви, встретиться со святыми и подвижниками разных эпох и помочь им в их деятельности. Согласно замыслу авторов, видеоигра позволит молодежи лучше понять смысл и ценности католичества, а также через фигуру Карло Акутиса увидеть связь между научно-технологическим развитием и историческим путем христианства. Игрок как бы продолжает миссию Карло Акутиса, который, изучая программирование, занимался формированием цифровой базы данных о совершенных в истории и в наше время чудесах, пытаясь на своем примере показать связь науки и веры. Обратим внимание, что *Acutis Game* станет проявлением католической Метавселенной MetaCatholic, то есть в игре игрок будет путешествовать по католической онлайн-энциклопедии и социальной сети с возможностью участвовать в ее расширении и наполнении.

Игры, связывающие традиционные культуры и научно-технологические достижения, также актуальны для многих незападных стран, поскольку позволяют понять актуальность локальных идентичностей для современного мира, преодолевая шаблонное представление о том, что наука и технологии – это исключительно достижения западной цивилизации. Так, в игре *Antariksha Sanchar: Transmissions In Space* от индийского разработчика QuicksandGamesLab игроку предлагается погрузиться в события 100-летней давности, в биографию южноиндийского математика Сринивасы Рамануджана, который в то же время, что и великий русский ученый К.Э. Циолковский, разрабатывал научные подходы к возможностям полета человека в космос и заселения других планет. В игре сочетается стилистика индийских мифов и киберпанка. Музыкальное сопровождение игры основывается на традициях региона Карнатик; игровой мир пропитан мифологией и традициями народов Южной Индии. В ходе игры мы путешествуем по живописным городам и древним храмам с реликвиями индийской

---

<sup>8</sup> <https://www.cgdc.org/>

<sup>9</sup> <https://metacatholic.church/>



цивилизации и загадками, связанными с научными достижениями древних индусов. Благодаря многочисленным отсылкам к старой и современной культуре страны, *Антарикши Санчар*, помимо своих чисто развлекательных качеств, может с успехом служить энциклопедией индийской культуры и раскрывать подход индийской цивилизации к таким глобальным темам, как перспективы жизни человека в космосе.

В другом типе игр, основанных на истории и мифологии народов мира, само производство игры становится исследовательским проектом, в котором художественно-игровая репрезентация культуры базируется на этнографических, исторических и социологических исследованиях и консультациях. Большинство таких игр создаются авторами целенаправленно для сохранения историко-культурных традиций и популяризации культурной идентичности через развлечение.

Игра «*Черная книга*» от российского разработчика Morteshka, совмещающая различные жанры (карточная игра, RPG, приключения), основана на легендах и преданиях Пермского края. Играя за юную колдунью, получившую от своего деда колдовскую Черную книгу, игрок должен будет пройти через несколько русских фольклорных сюжетов, связанных с колдовством, а кроме того, решить этические вопросы, связанные с целью и источником колдовской силы. При создании игры авторы вдохновлялись сборниками сказок, быличек и небылиц, художественными и музыкальными стилями Пермского края, сочетающего православные, древнерусские и промышленные традиции. В ходе разработки игры авторы организовали несколько собственных этнографических экспедиций, в том числе записав аутентичное исполнение традиционных русских песен, которые были включены в игру.

Канадская игра в жанре приключения *Tchia* от Awaceb 2023 года является похожим примером сочетания культурологического исследования и создания игр. В основу игры положена реконструкция культуры канаков – коренных жителей архипелага Новая Каледония. Играя за маленькую девочку, которая спасает своего отца, игрок исследует острова архипелага и культуру коренных жителей. Используя фантазийные элементы, разработчики включили в игровой мир мифы и легенды канаков; персонажи разговаривают на вымирающем языке деху; в музыкальном сопровождении используются мелодии и инструменты коренных жителей Новой Каледонии. Для воспроизведения языка, музыки и художественных образов разработчики привлекали специалистов и даже занимались обучением актеров, озвучивавших игру. Игра стала победителем международной премии Game Award 2023 года за лучшую игру, имеющую социальное влияние.

Другая российская игра «*Сердце Алтая*» (разработчик Aeroplan Games, в 2023 году вышла демоверсия) представляет собой виртуальное путешествие в мир горного Алтая, полного вдохновляющих ландшафтов и уникальных природных явлений. Игра ведется от лица блогера Арины Демидовой, которая ведет фоторепортаж своего путешествия, при этом попадая в мистические приключения, связанные с мифами алтайских народов и наследием Н.К. Рериха.

Для того, чтобы воссоздать образ жизни славян середины первого тысячелетия, группа польских разработчиков The End of the Sun Team, создавших приключенческую

игру *The End of the Sun*, осуществили цифровую съемку нескольких реконструкций славянских деревень в этнографических музеях Восточной Европы. В игре на основе текущих исторических и филологических данных отражаются мифы, обряды и материальная культура древних славян, при этом их традиционные фольклорные сюжеты становятся основой для сюжета самой игры.

В игре *Raji: An Ancient Epic* (2020 год) от индийского разработчика Nodding Heads Games для более полной репрезентации мифологических сюжетов разных народов Индии были использованы и реконструированы их художественные стили.

Таким образом, роль полезных игр в исследовании, сохранении и актуализации традиционных культур, их потенциал в работе с молодежью становится общепризнанной ценностью в научной среде и формирует своеобразную моду среди разработчиков игр по всему миру. Одним из ярких примеров институционализации этого признания является включение самих видеоигр в состав культурного наследия в некоторых странах. Например, в Японии действует Общество сохранения игр, занимающееся сохранением видеоигр как цифровых объектов японской культуры. Сохранение видеоигр и возвращение их в актуальное культурное пространство является темой многих исследований (Champion 2021; Sköld 2018; Eklund, Sjöblom & Prax 2019; Каманкина 2016).

## 2.2 Игры, направленные на формирование экологических ценностей

Экологическая повестка в разработке видеоигр сегодня является одной из наиболее распространенных тем как в сфере «серьезных» игр, так и в среде коммерческих разработок. Все больше игр разных жанров, в том числе относящихся к категории AAA и имеющих огромную аудиторию, включают экологические тематики в свой дизайн – в виде отдельных игровых механик, сюжетных линий или особенностей графики.

В 2019 году крупные компании из игровой индустрии при поддержке Программы ООН по окружающей среде (UNEP) образовали альянс *Playing for the Planet*<sup>10</sup> для минимизации воздействия игровой индустрии на окружающую среду и объединения игровых студий в борьбе с климатическим кризисом. В альянс входят 47 крупных игровых студий, торговых ассоциаций, издателей и создателей средств разработки игр (например, Google), ежегодно проводится открытая встреча участников *The Green Game Jam*. К основным инициативам Альянса относятся публичные заявления участников об обязательстве снизить углеродный след в своем производстве до нуля, совместные проекты по использованию игр для экологического просвещения населения планеты и т.д.

В 2022 году Международная ассоциация разработчиков игр (IGDA) выпустила руководство для геймдизайнеров (Whittle et al. 2022) по созданию игр, способствующих бережному отношению людей к окружающей среде. На межгосударственном уровне в Европе действуют несколько проектов, направленных на развитие экоигр (ecogames), продвигающих принципы устойчивого развития среди разработчиков видеоигр. Это

---

<sup>10</sup> <https://www.playing4theplanet.org/>

Greening Games проект Erasmus+, специализирующийся на разработку дидактических материалов для подготовки специалистов в сфере разработки игр и проведения комплексных исследований экоигр<sup>11</sup>, и Nordic Alliance for Sustainability in Gaming network, объединяющий несколько университетов Северной Европы для развития экологически ответственного обучения разработчиков видеоигр<sup>12</sup>. Ассоциация интерактивных развлечений (UKIE), занимающаяся поддержкой индустрии видеоигр в Великобритании, в 2021 году также выпустила совместно с альянсом Playing for the Planet Руководство по «зеленым играм»<sup>13</sup>, определяющее план действий разработчиков видеоигр в целях продвижения повестки устойчивого развития.

В США также существуют разнообразные программы, как академические, так и коммерческие, направленные на поддержку экологической ответственности разработчиков игр. Так, международная некоммерческая организация Games for Change, имеющая штаб-квартиру в Нью-Йорке и представительства в Латинской Америке, Африке и Юго-Восточной Азии, совместно с компанией Autodesk реализует программу по поддержке игр, посвященных проблеме климатических изменений.

Следствием такого влияния экологической повестки на игровую индустрию стало включение тематики защиты природы и ценностей устойчивого развития во многие коммерческие игры, в том числе относящиеся к наиболее дорогим проектам категории AAA.

Так, в *Minecraft* в 2015 году была создана модификация Ecology, в котором игроки должны учитывать факторы, влияющие на загрязнение виртуального биома, а в 2023 году компания Microsoft разработала новый режим RiverCraft для обучающей версии *Minecraft*, в котором детям предлагается придумывать и реализовывать стратегии предотвращения наводнений и решать экологические проблемы в виртуальной модели окрестностей города Пристон.

Другая очень популярная игра *The Sims-4* в 2020 году выпустила обновление Eco Lifestyle, в котором игроку предлагается, используя современные «зеленые» технологии, превратить загрязненный город в экологичный и чистый.

Экологическая тематика регулярно встречается в играх, моделирующих мир после или накануне глобальной катастрофы: градостроительный симулятор *ANNO 2070*, в которой нарушение экологического баланса приводит к поражению; знаменитый экшен *Death Stranding* (2019), в сюжете которого безответственные эксперименты человечества с природой приводят к глобальной катастрофе, что авторами игры фиксировалось как важная составляющая замысла. Таких примеров действительно много, однако в последнее время и среди исследователей видеоигр, и среди экологических сообществ все чаще обсуждается, насколько в таких случаях действительно возникает позитивное воздействие на общество (de Beke et al. 2024).

Таким образом, использование видеоигр для формирования экологического мировоззрения не только становится предметом внимания специальных сообществ

---

<sup>11</sup> <http://greeningames.eu/about/>

<sup>12</sup> <https://nasg.tlu.ee/>

<sup>13</sup> <https://ukie.org.uk/greengamesguide>

защиты природы, но и проникает в общий культурный код игровой индустрии, в базу этических требований к разработчикам, причем это касается не только содержания игр, но и самих принципов разработки игр, в том числе эстетических. Опубликованный в 2020 году манифест известной исследовательницы медиатехнологий, профессора Университета Калифорнии Аленды Чанг «Буйствующие игры: манифест экологического дизайна игр» (Chang 2020) содержит десять тезисов, ставших предметом активных дискуссий как в научной среде, так и в индустрии:

1. «Игровые миры должны быть субстратами, а не сосудами»: дизайн игры – не просто окружение для игровых действий, но то, что может самостоятельно влиять на сознание игроков.
2. «Игры должны демонстрировать, что существует активная сила, не зависящая от человека (the power of nonhuman agency)»: элементы игрового мира и компьютерные персонажи (NPCs) должны быть не просто дополнением к игровым действиям, но формировать осознание, что в мире действует не только человек.
3. «Игровые миры должны нас удивлять»: игрок должен иметь возможность обнаружить в игре то, что выходит за границы обычных игровых действий или логики персонажа, и радоваться этому, изменяя предзаданный сценарий игриания.
4. «Игры должны нас запутывать»: соучастие игроков, взаимодействие элементов игры, неоднозначность интерпретаций в игре должно быть аналогично тому, насколько все разнообразно и запутанно в живом мире.
5. «В играх должна быть возможность максимально разнообразных отношений игрока и игровой среды»: игры не должны сводиться к банальным игровым действиям (стрелять, бегать, добывать и т.п.), важно играть и в такие скучные, но ценные для человека действия, как наблюдение, медитация, прогулки, восприятие.
6. «Игры должны увеличивать охват»: поскольку многие экологические проблемы имеют сложный характер, надо не бояться драматизировать сюжет, увеличивать объем игрового мира и игровых существ, усложнять игровой мир по содержанию.
7. «Люди, делающие игры, должны считаться с тем, сколько энергии и ресурсов требуют их игры»: инфраструктура потребления и производства видеоигр уже стала одной из наиболее вредных для экологии планеты, и ответственность за это лежит прежде всего на разработчиках игр.
8. «Игры должны выводить нас на улицу»: игры должны помогать нам осознавать себя в реальном мире, обогащать нас социальными связями и открывать нам окружающий нас мир, а не замыкать в себе и в самой игре.
9. «Графика не может быть смыслом всего»: достоверность и сопереживание не требуют сложной и сверхточной графической реализации. Игры должны давать возможность действовать и увлекаться миром, что может быть достигнуто множеством визуальных способов (как и в живописи, где совсем не только натурализм дает вовлеченность и сопереживание зрителя).
10. «Игра должна помочь нам скорбеть»: игры нужны совсем не для того веселья, которое возникает от возможности в играх делать запретное и плохое. Игры должны усиливать наше эмоциональное восприятие мира, развивать аффективное принятие его и в радости, и в горе.

Эти тезисы позволили Чанг и ее последователям отнести к играм, формирующим экологическое мировоззрение, такие видеоигры, которые на первый взгляд не занимаются прямой пропагандой ценностей устойчивого развития или защиты окружающей среды, но зато приучают игрока к внимательности и заботе о мире, в котором мы живем. Например, *The Endless Forest*, многопользовательская игра 2005 года производства бельгийской инди-компании Tale of Tales, в которой игроки играют оленей в диком лесу и общаются друг с другом звуками и телодвижениями, и *Proteus*, инди-игра от Twisted Tree Games, в которой игрок просто бродит по постоянно генерируемому миру, нарисованному в пиксельной графике, причем вся флора и фауна игрового мира издает особые мелодичные звуки, сливающиеся в удивительные музыкальные композиции.

Таким образом, подход Чанг позволяет говорить об экоиграх как произведениях искусства, которые формируют осознанность через саму форму игrania и проживания этого процесса. Сочетание такого подхода с непосредственно экологическим содержанием позволило ряду разработчиков создать особый поджанр экоигр, в которых игрок проживает жизнь растения или животного, то есть через игру авторы передают игроку осознание того, что живые существа вокруг нас обладают своей субъектностью, красотой, голосом и судьбой.

Игра американского инди-разработчика Natgamescompany *Flower* (2009 г.), получившая несколько престижных премий за художественную выразительность, во многом стала образцом для подражания для многих инди-разработчиков, занимающихся экоиграми. В ней дается опыт переживания жизни растения, вслед за подхваченным ветром лепестком игрок перемещается по природным ландшафтам, собирает другие лепестки, изучает разные экосистемы и может влиять на их восстановление после катастроф. Художественный язык игры, особенность игровых действий, во многом отличающихся от стандартных развлекательных игр, в сочетании с увлекательным пользовательским интерфейсом и сюжетом сделали эту игру образцовым примером экологического подхода в игре, в котором экологическая тематика не только образует сеттинг, но и пронизывает способ игrania, формируя эмоциональную вовлеченность в красоту природы.

Более прямой способ обсуждения экологической темы представляют игры-симуляторы, в которых игрокам предлагается создавать с нуля мир, в котором природосообразные технологии являются условием создания поселений. Наиболее известным и успешным примером такой игры может быть названа игра *Eco* (2018 год) от канадской инди-компании Strange Loop Games. В игре необходимо, бережно используя природные ресурсы и применяя экологические технологии, создать цивилизацию, способную предотвратить грядущую катастрофу: на игровую планету должен упасть огромный метеорит. Игра многопользовательская и предполагает кооперацию многих игроков для развития игрового мира. Исходно игра должна была стать образовательной игрой для обучения школьников и разрабатывалась совместно с Университетом Иллинойса на деньги Департамента образования США. Однако в целях более широкого распространения разработчики в итоге создали видеоигру для массового пользователя и получили несколько престижных премий в игровом мире.

Другим примером симулятора экосистем является игра *Terra Nil* (2023 год) от компании Free Lives. Игра создана как симулятор строительства поселения людей с нуля без использования загрязняющих природу технологий. В игре можно использовать только экологически безопасные материалы и источники энергии. За время игры сменяются четыре биома, каждый следующий из которых более сложен и требует большего искусства для сохранения биоразнообразия. В отличие от *Eco*, игра не претендует на достоверность и образовательное значение, но разработчики сознательно пытались передать свою мечту об экологически чистых поселениях и красоте жизни в гармонии с природой.

Отличным примером совмещения образовательных задач и задачи по формированию экологических ценностей является *Walden, a Game* – игра, созданная USC Game Innovation Labs во многом как образовательный продукт. Она основывается на биографии Дэвида Торо, американского натуралиста и философа XIX века, и предлагает игроку исследовать живой мир леса по стопам ученого. Эта игра многожанровая, причем ключевым художественным приемом в ней является передача восприятия красоты и бесконечности познания природы.

В игре *Beyond Blue* (2020 год) от E-Line Media используется другой прием – научная фантастика: игрок оказывается в мире будущего, в котором устойчивое развитие достигнуто за счет бережного взаимодействия с океаном. Игра сделана в жанре приключения: игрок путешествует по океанским просторам и глубинам, выполняя научные или другие миссии, умножая знания и развивая взаимодействие человечества с океаном. Для создания максимально приближенного к реальности игрового мира и описания возможных научных миссий авторы включили в разработку игры ученых-океанологов, специалистов BBC Studios и OceanX Media.

Являясь одним из самых популярных направлений развития полезных игр, экоквесты в свете Манифеста Аленды Чанг все больше транслируют экологичность как способ организации жизни и сознания человека (Chang 2019). Развитие экологического отношения к природе, к самим себе и к видеоиграм как образу жизни, а также возможности видеоигр стать инструментом не столько пропаганды, сколько художественного опыта – одни из наиболее интересных и захватывающих вызовов для многих инди-разработчиков.

### **2.3. Игры, направленные на осознание и решение социальных проблем**

Наконец, отдельно стоит обозначить довольно многочисленную группу игр, в которых предметом осмысления становятся актуальные социальные проблемы. К этой группе могут быть отнесены и многие вышеописанные видеоигры, однако стоит отметить, что потенциал полезных игр в воздействии на общество, конечно, не ограничивается только задачами сохранения традиционных культур или экологическими вопросами.

Иллюстрируя возможности видеоигр становиться инструментом убеждения, Ян Богост приводил пример игры итальянской инди-компании Molleindustria *McDonald's Videogame* (Bogost 2007). Эта игра-симулятор пародирует деятельность и ценности корпорации McDonald's. Сюжет игры в том, что игрок должен продвигать рекламу

фастфуда и генетически модифицированной продукции, организуя бизнес ресторанов наиболее эффективно.

В игре *Not For Broadcast* (NotGames, 2022) также используется жанр симулятора телевизионного канала, являющегося главным рупором государственной политики в вымышленном государстве, напоминающем Великобританию 80-х гг. По ходу игры в государстве меняется политическая обстановка, и игрок должен выбирать, каким образом он будет влиять на отношение аудитории к этим событиям. Игра предполагает неоднозначность оценок происходящих событий (отсутствует однозначно хороший или плохой выбор) и при этом обладает хорошо прописанной моделью деятельности телевидения как инструмента пропаганды. Эта игра в стилистике политической сатиры нацелена на формирование критического отношения к политике и СМИ. В 2022 году она была номинирована на одну из самых престижных премий в игровой индустрии BAFTA Games Award в номинации «Игра за рамками развлечений».

Видеоигры используются и региональными общественными движениями для привлечения внимания к локальным проблемам. Группа афганских студенток в рамках инициативы по обучению девушек современным технологиям Code To Inspire в 2017 году выпустила игру *Fight Against Opium*, демонстрирующую проблему производства опиума на территории Афганистана. В ходе игры игрокам предстоит взять на себя роль афганского солдата, который пытается избавиться от наркотиков афганскую провинцию Гильменд.

Миграционная политика как предмет общественной критики находится в фокусе игры американско-японского разработчика Лукаса Поупа *Papers, Please* (2013 г.). Игрок играет за сотрудника миграционной службы, определяющего, кому разрешен, а кому нет, въезд в вымышленную коммунистическую страну. Основываясь на функциональных обязанностях персонажа и решая при этом нравственные дилеммы, игрок должен выработать наиболее удачную стратегию деятельности миграционной службы. Игра выиграла несколько престижных премий в сфере игровой индустрии – Фестиваля независимых игр, Выбор разработчиков игр (Game Developers Choice Awards), BAFTA и других.

Инди-разработчики нередко включают подобные прямые или косвенные протестные и политические высказывания в свои видеоигры. Обсуждение способов и этических границ подобных экспериментов, направленных на вовлечение аудитории в определенные политические процессы, становится частым предметом обсуждения в прессе и в научной среде (см. особенно: Glas et al. 2019).

Другое направление создают игры, в которых отсутствует прямая критика социальных проблем, но представлен опыт жизни людей, находящихся в сложных психологических или социальных обстоятельствах. Такие игры очень похожи на психологические драмы в литературе и кинематографе, поэтому они часто выполнены в жанре интерактивного кино или нарративной игры. Игра *That Dragon, Cancer* создана в 2016 году независимыми разработчиками Кристианом Райаном и Эми Грин, сын которых переболел детским раком. Несмотря на диагноз, сын выжил, а разработчики сделали нарративную игру-новеллу, описывающую их семилетний опыт совместного

проживания этого события. Сюжет показан глазами родителей, узнающих о болезни сына. Он проходит через 14 сцен-воспоминаний, в ходе которых игрок может взаимодействовать с разными персонажами и совершать некоторые действия. В игре присутствуют как реальные документы – голосовые записи, письма от родственников и т.п., – так и художественные образы, отражающие размышления авторов. Благодаря своему содержанию, эмоциональной вовлеченности и средствам художественной выразительности игра стала обладателем многих наград на конкурсах и фестивалях. Кроме того, эта игра является хорошим примером использования игр в деятельности социально-психологических служб, а также в пасторской деятельности канадских священников-евангелистов (Auxier 2018).

Федерико Фаще, гейм-дизайнер итальянского происхождения, преподаватель Лондонского университета Голдсмита и соучредитель Game Happens – ассоциации, которая организует мероприятия для независимых разработчиков в Италии – создал в 2020 году игру *The ballad of the past Lou*, в которой игрок погружается в воспоминания автора, проходя вместе с ним через травматические события из прошлого и пытаясь разрешить их. Игра ставит целью показать значимость воспоминаний и способность принимать их, перерабатывая в свой опыт.

Еще один пример психологической игры, использующейся в обучении психологов и в центрах психологической помощи – *Misfolded*, созданная независимым разработчиком Тимом Кауфманном в 2021 году. В ней игрок играет за «Мономера» – мрачного, меланхоличного и одинокого персонажа, которого окружают здоровые и счастливые люди. Он пытается подружиться с ними, но депрессивное состояние не позволяет ему достичь успеха. Двигаясь по поразительному ландшафту, игрок решает головоломки и осознает хрупкость и уникальную природу разума. Игра, созданная в целях защиты ментального здоровья, позволяет игрокам понять состояние меланхолии и депрессии.

Использование видеоигр для раскрытия природы психических заболеваний и сочувствия людям, находящимся в сложных психологических ситуациях, становится в последнее время одним из важных направлений исследований (*games for mental health*) (см., например, Ruffino 2022).

Видеоигры также используются международными организациями для продвижения своих проектов, направленных на решение глобальных проблем. Так, например, игра *Food Force* (2005 год, новая версия – 2011 г.) была разработана Продовольственной программой ООН в целях ознакомления людей с проблемой голода во многих регионах мира. Игроки играют за нового эксперта ООН, включенного в команду специалистов, организующих доставку продовольствия голодающему населению. В игре также есть миссии, посвященные сбору средств для помощи голодающим, составлению оптимального рациона и развитию инноваций в сельском хозяйстве. Игра позиционировалась как образовательная, то есть использовалась как инструмент просвещения детей и молодежи в рамках программ ООН.

В финале нашего обзора приведем пример игры, которая совмещает в себе функции культурной репрезентации и обсуждения социально значимой проблемы, в



данном случае – взросления подростка в семье. Созданный китайским разработчиком Moyuwan Games симулятор жизни *Chinese Parents* – это погружение в жизнь китайской семьи с позиции подростка, вынужденного отстаивать свои взгляды и формировать свое место в семье. Несмотря на то, что игра очень культуроспецифична, проблема подросткового возраста и отношений внутри семьи в игре представлена как всеобщая, что обеспечило высокий интерес к ней со стороны мировой аудитории. При этом игру можно использовать как способ узнать о семейном укладе Китая.

### 3. Направления актуальных исследований и практики

Развитие видеоигр как интерактивного искусства, способного позитивно влиять на общество и мировоззрение людей, является ключевым вопросом о будущем видеоигр. Многие разработчики и исследователи игр сегодня включены в обсуждение этого вопроса и предлагают различные решения, способные существенно повлиять на будущее игровой индустрии. Станет ли игровая индустрия инструментом политической пропаганды и неоколониального давления – или победит подход, в котором нормой станут видеоигры, бережно сохраняющие культурное разнообразие мира и способствующее межкультурному диалогу? Смогут ли разработчики игр, использующие силу убеждения видеоигр и свое влияние на молодежь, стать агентами положительных изменений и решения социальных проблем? Наконец, насколько видеоигры выйдут за границы индустрии развлечений и смогут сформировать культуру игрования, помогающую молодежи и в целом обществу развиваться? Эти вопросы определяют сегодня ландшафт научно-практических исследований и разработок по всему миру. Безусловно, мы сейчас находимся в самом начале этого пути, на котором нас ждут не только успехи, но и разочарования. Многие оптимистичные идеи начала конца XX века (например, о схожести путей развития кинематографа и видеоигр) уже стали предметом серьезной критики как со стороны социологов, так и со стороны психологов и педагогов.

Тем не менее, на наш взгляд, социально полезные видеоигры являются важнейшим объектом комплексных междисциплинарных исследований, практическое значение которых трудно переоценить. Растущее по всему миру потребление видеоигр, проникновение игр в различные сферы жизни требует гуманитарной рефлексии и анализа, а основанные на исследованиях политические решения должны способствовать развитию полезных игр, их положительному влиянию на общество и мировоззрение людей. Попробуем выделить группы исследовательских тем, которые могут быть ключевыми для этой работы.

1. Видеоигры как средство культурно-исторической репрезентации, понимания и самоидентификации: каким образом можно преодолеть игровое моделирование, упрощающее культурное и историческое содержание во имя играбельности? Какие эффективные способы моделирования и средства художественной выразительности в видеоиграх позволяют понимать и присваивать цветущую сложность культурного многообразия мира? В чем отличие видеоигр от традиционных методов трансляции национальной идентичности и формирования чувства сопричастности своей культуре? Как видеоигры могут способствовать межкультурному диалогу, в том числе преодолению конфликтов, основанных на разных интерпретациях истории и на культурных стереотипах? Каким образом видеоигры могут войти в культурный оборот внутригосударственного и международного обмена, способствуя межпоколенческой трансляции исторической памяти, защите и развитию традиционных культур? Отдельно отметим, что развитие кросс-культурных исследований видеоигр, сравнение культурно специфичных подходов к

разработке и использованию видеоигр также являются перспективными направлениями для международной кооперации в сфере исследований игр.

2. Видеоигры как средство формирования осознанного и ответственного отношения людей к миру, средство мобилизации людей для совместного решения общих проблем и изменения социальных институтов: как игровые действия могут становиться основой для формирования устойчивых конструктивных социальных убеждений и ответственного отношения к окружающему миру? Как в играх, отражающих общественную позицию авторов, можно реализовать свободное рефлексивное осмысление игроками сюжета и тем самым преодолеть манипуляцию? Какие средства могут использовать разработчики игр для помощи в консолидации общества, развитии взаимопонимания и сострадания как в отдельных регионах, так и в мире? Как видеоигры могут использоваться для общественно-значимых проектов: как локальных сообществ, так и в рамках международных программ? Какие психологические аспекты погружения в игровой мир являются определяющими для формирования мировоззренческих установок и ценностей? Каковы способы использования игр, формирующих конструктивные ценности, в образовательной деятельности? В чем особенность видеоигр, если их рассматривать как искусство, помогающее обществу рефлексировать, то есть понимать свои проблемы и ограничения? Как игра может способствовать развитию общества через обсуждение образов будущего?
3. Видеоигры как способ развития мировоззрения и нравственного сознания: каковы возможности видеоигр, в частности интерактивность и иммерсивность, для формирования нравственного поведения и ценностной рефлексии человека? Может ли видеоигра использоваться как способ межпоколенческого разговора о ценностях, способствуя преодолению конфликтов между поколениями? Каковы методологические подходы к анализу воспитательного потенциала видеоигр как современной формы искусства и массмедиа? Как видеоигры могут обеспечить усложнение и богатство мировоззрения людей, формировать мышление о сложности? Какие подходы к разработке игр могут способствовать формированию экологического сознания и обеспечить преодоление потребительского образа жизни современного человека? Какие образовательные практики могут и должны возникнуть при использовании игры как инструмента воспитания детей?

## Заключение

За прошедшие 30 лет видеоигры прошли яркий и интересный путь становления масштабной индустрии и нового медиа. И, если первое десятилетие XXI века ознаменовалось энтузиазмом разработчиков и исследователей по отношению к влиянию видеоигр на человека и общество – игры способны изменить мир и сделать нас лучше (Gee 2003; Bogost 2007; McGonigal 2011; Zimmerman & Chaplin 2013<sup>14</sup>), – то в наши дни слышно все больше критики в отношении индустрии видеоигр, реализующей форму массовых развлечений, потребления и манипуляций (Chang 2020; Bogost 2021; Hammar et al., 2021). Уникальный потенциал игры как среды развития, инструмента моделирования новых общественных отношений и пространства совместного принятия решений не реализуется в мейнстримных видеоиграх, прежде всего, в связи с логикой развития их как вида развлечений и досуга.

Представленное в данном отчете движение создателей и исследователей полезных игр («серьезных игр», «изменяющих игр»), влияющих на мировоззрение и социальные изменения, принимает этот вызов и пробует с опорой на инди-разработчиков, профильные неигровые сообщества и государственную политику создавать новые продукты, искать ответы на ключевые вызовы, делать все более популярным данное направление производства видеоигр. Применение полезных видеоигр в просвещении, общем и профессиональном образовании уже стало массовым и осуществляется в мире на прочной институциональной основе. Однако стабильное развитие образовательных игр требует еще большей аккуратности и научной обоснованности в определении границ и перспектив создания подобных игр, обеспечения правильного контекста их применения как в образовательных организациях, так и при самостоятельном обучении. Применение видеоигр, направленных на формирование мировоззрения, во многом зависит от того, смогут ли игры выйти за границы индустрии развлечений и сформировать новую культуру игриания, в том числе помогающую молодежи и обществу в целом развиваться.

В России сообщество разработчиков и исследователей полезных игр не так велико. Исследования Кругжового движения и НИУ ВШЭ могут дать старт масштабному применению полезных видеоигр, добросовестному исследованию их эффектов и обмену опытом между разработчиками игр, учеными, педагогами и лидерами общественных изменений. Полезные видеоигры и связанные с ними игровые сеттинги могут наполнить энергией межпоколенческий диалог, направленный на технологическое развитие, и создать платформу для запуска международного диалога и совместных культурных проектов. Игры, рассматриваемые как сложные социальные системы, могли бы стать не только инструментом социального анализа или критики, но и полигоном для поиска и апробации ответов. Наличие научного инструментария, поля практики и активного сообщества заинтересованных участников поможет сформировать конструктивный общественный интерес к видеоиграм.

---

<sup>14</sup> <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>

## Библиография

Каманкина М.В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации. М.: ГИИ, 2016.

Auxier J. W. That Dragon, Cancer Goes to Seminary: Using a Serious Video Game in Pastoral Training. *Christian Education Journal*, 15(1), 2018.

Balela M. S. Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games. *Proceedings of the 2015 DiGRA Conference*, vol. 12, 2015.

Barrington G., Ferguson C.J. Stress and Violence in Video Games: Their Influence on Aggression. *Trends in Psychology*, 30, 2022.

Beke de, L., Raessens J., Werning S., Farca G. (Eds.). *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2024.

Belyaev D., Belyaeva U. Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, No 1, 2022.

Bogost I. *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press, 2007.

Burnay J., Kepes S., Bushman B.J. Effects of violent and nonviolent sexualized media on aggression-related thoughts, feelings, attitudes, and behaviors: A meta-analytic review. *Aggressive Behavior*, 48 (1), 2022.

Carpenter M. J. Replaying Colonialism: Indigenous National Sovereignty and Its Limits in Strategic Videogames. *American Indian Quarterly*, 45(1), 2021.

Champion E. M. (Ed.). *Virtual Heritage: A Guide*. Ubiquity Press, 2021.

Chang A.Y. *Playing Nature: Ecology and Video Games*. University of Minnesota Press, 2019.

Chang A.Y. Rambunctious Games: A Manifesto for Environmental Game Design. *Art Journal*, 79(2), 2020.

Copplestone T. J. But that's not accurate: the differing perceptions of accuracy in cultural-heritage videogames between creators, consumers and critics. *Rethinking History*, 21(3), 2017.

Dyer-Witheford N., de Peuter G. *Games of empire: Global capitalism and video games*. University of Minnesota Press, 2009.

Eklund L., Sjöblom B., Prax P. Lost in Translation: Video Games Becoming Cultural Heritage? *Cultural Sociology*, 13(4), 2019.

Ellis J. B., Luther K., Bessierre K., Kellogg W.A. Games for virtual team building. *Proceedings of the 7th ACM conference on Designing interactive systems*, New York, 2008.

Ferguson Ch.J., Garza A., Jerabeck, J., Ramos, R., Galindo, M. Not Worth the Fuss After All? Cross-sectional and Prospective Data on Violent Video Game Influences on Aggression, Visuospatial Cognition and Mathematics Ability in a Sample of Youth. *Journal of Youth and Adolescence*. 2013.

Gee J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

Glas R., Lammes S. Ludo-epistemology: Playing with the rules in citizen science games. *The Playful Citizen: Civic Engagement in a Mediatized Culture*, vol. 1, Amsterdam University Press, 2019.

Glas R., Lammes S., de Lange M., Raessens J., de Vries I., eds. *The Playful Citizen. Civic Engagement in a Mediatized Culture*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019.

Hammar E. L. et al. Politics of production: Videogames 10 years after Games of Empire. *Games and Culture*, 16(3), 2021.

Harrell D. F., Şengün S., Olson D. Africa and the Avatar Dream: Mapping the Impacts of Videogame Representations of Africa. *The Digital Black Atlantic*. University of Minnesota Press, 2021.

Hera de la, T. et al., eds. *Persuasive Gaming in Context*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021.

Hoofd I. Video Games and the Engaged Citizen : On the Ambiguity of Digital Play. *The Playful Citizen: Civic Engagement in a Mediatized Culture*, vol. 1, Amsterdam University Press, 2019.

Huang Zh. A., Wang R. Building a Network to “Tell China Stories Well”: Chinese Diplomatic Communication Strategies on Twitter. *International Journal of Communication*, 13, 2019.

Humphreys S. Creating a Playable Academic Edition of Mourning Dove’s Cogewea or How Games can Decolonize. *KULA: Knowledge Creation, Dissemination & Preservation Studies*, 3(1), 2018.

Hutchinson R. *Japanese Culture Through Videogames*. Abingdon: Routledge, 2019.

Lakomy M. Let’s Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment. *Studies in Conflict & Terrorism*, 42(4), 2019.

LaPensée E. A. Towards Sovereign Games. *Games and Culture*, 17(3), 2022.

Markey P.M., Berry B., Feeney E. Video games and mental health. *Encyclopedia of Mental Health (Third Edition)*, Academic Press, 2023.

McGonigal J. *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin, 2011.

- Mirrlees T., Ibaid T. The Virtual Killing of Muslims: Digital War Games, Islamophobia, and the Global War on Terror. *Islamophobia Studies Journal*, 6(1), 2021.
- Nieborg D.B. Training recruits and conditioning youth: the soft power of military games. *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. London: Routledge, 2010.
- Penix-Tadsen P. Latin American Ludology: Why We Should Take Video Games Seriously (and When We Shouldn't). *Latin American Research Review*, Vol. 48, No. 1, 2013.
- Robinson N. Have You Won the War on Terror? Military Videogames and the State of American Exceptionalism. *Millennium*, 43(2), 2015.
- Ruffino P. Seeking Deep Relations in a Precarious Industry: Addressing Mental Health through Independent Videogame Development. *Television & New Media*, 23(7), 2022.
- Saber D., Webber N. 'This is our Call of Duty': hegemony, history and resistant videogames in the Middle East. *Media, Culture & Society*, 39(1), 2017.
- Salter M.B. The geographical imaginations of video games: Diplomacy, Civilization, America's Army and Grand Theft Auto IV. *Geopolitics*, 16(2), 2011.
- Schulzke M. Military videogames and the future of ideological warfare. *The British Journal of Politics and International Relations*, 19(3), 2017.
- Sköld O. Understanding the "Expanded Notion" of Videogames as Archival Objects: A Review of Priorities, Methods, and Conceptions. *Journal of the Association for Information Science & Technology*, 69(1), 2018.
- Toh W., Kirschner D. Developing social-emotional concepts for learning with video games. *Computers & Education*, Vol. 194, 2023.
- Tripathy P. R. Divide and the Rules: A Study on the Colonial Inheritance of Digital Games. *Humanities*, 12(4), 2023.
- Villani D., Carissoli C., Triberti S., Marchetti A., Gilli G., Riva G. Videogames for emotion regulation: A systematic review. *Games for Health Journal*, 7 (2), 2018.
- Whittle C., York T., Escudra P.A., Shonkwiler G., Bille H., Fayolle A., McGregor B., Hayes S., Knight F., Wills A., Chang A., & Fernández Galeote D. *The Environmental Game Design Playbook* (Presented by the IGDA Climate Special Interest Group). International Game Developers Association, 2022.
- Zeiler X., Mukherjee S. Video Game Development in India: A Cultural and Creative Industry Embracing Regional Cultural Heritage(s). *Games and Culture*, 17(4), 2022.