

НЕ

Василий
Овчинников

ВИНОВАТАЯ ИГРА?

АНТОЛОГИЯ
МИФОВ
О ВРЕДЕ
И ПОЛЬЗЕ
ВИДЕОИГР



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Василий Владимирович Овчинников
Невиноватая игра?
Антология мифов о
вреде и пользе видеоигр
Серия «Российский компьютерный
бестселлер. Гейм-дизайн»

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=74024997

Невиноватая игра? Антология мифов о вреде и пользе видеоигр:

ISBN 978-5-04-248257-1

Аннотация

Книга Василия Овчинникова развенчивает распространенные стереотипы о видеоиграх, опираясь на научные исследования и реальные примеры из индустрии. Это честный и глубокий разговор о роли игр в современном мире, раскрывающий их влияние на общество, образование и культуру. Прочитав ее, вы по-новому взглянете на видеоигры как на важную часть нашей повседневной реальности.

В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

Содержание

Отзыв о книге	5
Предисловие	7
Часть 1	15
Миф 1	15
Конец ознакомительного фрагмента.	17

**Василий Владимирович
Овчинников
Невиноватая игра?
Антология мифов о
вреде и пользе видеоигр**

*Посвящаю моей любимой жене Людмиле Цой,
которая уверена, что не играет в видеоигры... ну,
кроме Bubble Explode на телефоне, в котором она
лопает шарики каждый день уже 15 лет*

© Овчинников В.В., текст, 2026

© Люляева К.В., иллюстрации в тексте и на обложке, 2026

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2026

ОТЗЫВ О КНИГЕ

Как создатели миров, живущих на стыке искусства и технологий, мы видим, насколько игры способны объединять людей, культуры и поколения.

Книга Василия Овчинникова «Невиноватая игра» – это точное и честное высказывание о феномене, который давно стал не просто развлечением, а важной частью мировой культуры.

Автор с глубиной и уважением разбирает темы, вокруг которых десятилетиями возникало недопонимание: почему игры не сводятся к насилию, почему они не делают людей изолированными и почему это пространство творчества, а не пропаганды. Игры должны оставаться свободными. Игры начинались как развлечение (вспомните «Тетрис», *Arkanoid* и другие простые игры) развивались как развлечение и такими должны остаться. Свободными от цензуры, от политических лозунгов, от навязывания смыслов. Когда это происходит, теряется фан. То есть перестает работать суть игры – развлекать игрока. Поэтому никогда не следует забывать, что игры – это дофамин для мозга, как музыка, телевидение или радио, просто еще одна технология, через которую человек может передать другому человеку эмоцию и знание. Их сила – в возможности выбора, в умении говорить с мозгом напрямую, так, как решил разработчик.

Мы гордимся своими корнями и русской культурой, в которой выросли. Именно она дала нам способность видеть красоту, иронию и философию в деталях. И мы счастливы, что благодаря игровой индустрии можем делиться нашими ценностями со всем миром: без границ, на универсальном языке взаимодействия – через радость и позитив:)

«Невиноватая игра» – это книга о свободе выражения и о том, как игры становятся местом, где встречаются самые разные миры и взгляды.

Рекомендую ее всем:

- родителям, чтобы понять язык нового поколения;
- журналистам и исследователям, чтобы увидеть в играх один из важнейших культурных феноменов XXI века;
- создателям, чтобы почувствовать вдохновение и силу профессии;
- игрокам, чтобы вспомнить, за что они полюбили игры, – ту самую магию, ради которой все начиналось.

Роберт Багратуни,

основатель студии Mundfish и гейм-директор Atomic Heart

Предисловие

О чем и для кого эта книга?

Здравствуйте, дорогие читатели. Кем бы вы ни были, наверняка ваши жизни так или иначе соприкасались с видеоиграми. Живя в XXI веке, от них просто невозможно скрыться, как в прошлом веке нельзя было скрыться от кинематографа, радио, телефона, компьютера и Интернета. Сегодня все это уже не технические новшества, а неперенные атрибуты человеческой жизни. Точно таким же атрибутом становятся и видеоигры. Кто не играет сам, у того есть друзья или родственники-геймеры. Кто не пробовал играть с помощью приставки, у того наверняка есть игры на смартфоне. И даже не связанные напрямую с видеоиграми стороны нашей жизни – работа, фитнес, проектировка городов и услуги сервисов – все чаще перенимают игровые практики. Как минимум у всех на работе, как в видеоиграх, есть босс.

Видеоигры окружают нас, видеоигры повсюду. Уже полвека они идут с нами бок о бок – и, очевидно, уходить никуда не собираются. Но вместе с тем много ли мы о них знаем на самом деле? Даже не столько на техническом уровне – как они сделаны и как работают, а на социальном и бытовом – как они на нас влияют? Разумеется, в профессиональной среде ученых, социологов, гуманитарных исследователей и

даже философов исследования видеоигр ведутся на протяжении всего их существования. Но много ли от этих исследований доходит до широкой аудитории? В новостях об этом не расскажут. Популярных и при этом компетентных просветительских проектов о видеоиграх на русском языке почти нет. А профильная пресса и литература обычно решают другие задачи и нацелены на специфическую аудиторию – либо таких же профессионалов, либо заядлых геймеров со знанием контекста.

В условиях недостаточной информированности возникает своего рода темное информационное пространство, в котором рождаются самые нелепые мифы, слухи, заблуждения и предубеждения. Причем мифы могут оказаться порой абсурднее и убедительнее, чем те, что можно прочитать в чате подъезда или дачного поселка. Этим активно пользуются поверхностно осведомленные комментаторы, самозванные эксперты и медийные личности, не чувствующие ответственности за свои слова. Ведь когда многие точно не знают, чему равняется $2 + 2$, не составит труда убедить людей в том, что правильный ответ – 5. Громкие заявления, основанные подчас лишь на домыслах, становятся почвой для паники и охоты на ведьм. Обсуждение действительно важной для общества темы скатывается до очень резкой риторики: «Запретить, уничтожить, ограничить, изъять, предотвратить». Почему? Да потому что игры в глазах множества людей – нечто непонятное, а непонятное пугает и его легко можно предста-

вить опасным.

Многим знакома полулегендарная история: якобы некоторые коренные народы Америки опасались фотоаппаратов, считая, что те способны похитить душу. Другая похожая байка рассказывает, как на одном из первых в истории киносеансов братьев Люмьер в 1896 году люди разбежались из кинозала, испугавшись прибывающего на экране поезда. Достоверность обоих рассказов сомнительна, но они обычно используются как иллюстрации страха перед новыми технологиями и как способ представить людей прошлого наивными и недалекими. При этом мы сами до сих пор с удивлением смотрим на роверы, доставляющие еду. Кажется, что мы давно ушли вперед, преодолели страхи, прошли огромный эволюционный путь! Но не находимся ли мы в том же положении по отношению к видеоиграм? Между тем реально опасные источники социальных проблем годами могут оставаться незамеченными, пока в роли универсального виновника снова и снова выставляют игры.

Книга разбита на две части. В первой мы разберем мифы о потенциальном вреде видеоигр. Разберемся, ведут ли они к возникновению агрессии и росту преступности, как игры влияют на физическое и ментальное здоровье и каких опасностей стоит остерегаться геймерам и их близким. Вторая часть посвящена стереотипам по поводу видеоигр. В ней вы узнаете, почему играми увлекаются далеко не только мальчишки-подростки, насколько сложно или легко живется иг-

ровым разработчикам и сколько денег возвращается в этой индустрии, являются ли игры лишь праздным развлечением и пустой тратой денег. А также мы расскажем, какой след наша страна успела оставить в этом все еще молодом и развивающемся виде творчества.

Эта книга – попытка беспристрастно взглянуть на самые расхожие мифы о видеоиграх и представить читателю объективную картину происходящего вне зависимости от его степени знакомства с самими играми. В ней мы рассмотрим открытые результаты современных исследований на эту тему из разных стран и попробуем донести их максимально просто и понятно. Рассмотрим наиболее красноречивые данные статистики и социологии и соотнесем их с тем, что нам говорят о видеоиграх в массовых медиа. Приведем реальные истории людей, на чью жизнь повлияли видеоигры. Поделимся собственным небольшим, но уникальным исследованием о «плохих русских» в видеоиграх. И попробуем вместе разобраться, где правда, а где вымысел. Сегодня у нас для этого больше возможностей, чем было прежде.

Эта книга не попытка во всем обелить или, наоборот, очернить игры. Потому что видеоигры не зло и не благо, а просто часть современной жизни, со своими плюсами и минусами. И у нее есть светлые и мрачные стороны, достоинства и угрозы. Важно видеть, что есть что. Проявлять осторожность там, где это необходимо, но и не дуть на воду. Игры неизбежно касаются жизни каждого из нас. Прочитав эту

книгу, вы будете лучше понимать, чего от них ожидать.

Это не «книга для геймеров» и не «книга для домохозяек». Это книга для всех, кто хочет лучше понимать реалии современной жизни. Может быть, вы никогда не держали в руках геймпад, а может быть, проводите каждые выходные в любимой онлайн-игре. И в том, и в другом случае нам есть о чем вам рассказать. Чтобы книга была доступна и интересна всем, мы специально постарались избежать специфических терминов, а там, где это необходимо, дадим им достаточное объяснение и даже проиллюстрируем особенности. Кстати, помогать нам в этом будет знакомый многим маскот приставки из 90-х – слоненок Dendy, телевизионные приставки с которым до сих пор можно купить в магазинах для ретрогейминга. Если у вас есть геймеры-дети, геймеры-внуки или даже увлеченные играми младшие коллеги, эта книга поможет вам заговорить с ними на одном языке.

В этой книге мы постарались сохранить независимость настолько, насколько это возможно. Если не брать в расчет мою кофеиновую зависимость и недосып. Многие материалы на тему видеоигр, которые легко найти в Интернете, заявленные как просветительские, сделаны в интересах той или иной заинтересованной стороны и скомпрометированы этим. Например, могут быть замешаны деньги крупного игрового издателя или, напротив, какого-нибудь сообщества ярых противников видеоигр. Как если бы проспонсированное табачными компаниями исследование говорило о том, что вред

курения сильно преувеличен. За этой работой не стоят ни антигеймерское лобби, ни игровые компании.

Сейчас я руковожу объединением предпринимателей и экспертов вокруг видеоигр РВИ – это первая такая ассоциация в России. Сегодня, в 2025 году, в нее входят более 350 экспертов и представителей отрасли. От разработчиков и издателей до стримеров и юристов. Наша цель – здоровое развитие индустрии видеоигр через поддержку значимых проектов и полезных инициатив, их продвижение и обсуждение. Поэтому, разумеется, нам самим приходится вкладывать немало времени и сил в то, чтобы разбираться в спорных вопросах и ломать стереотипы о видеоиграх. И ключевым принципом при написании этой работы было решение отнестись к упомянутым мифам максимально непредвзято – как с чистого листа. Хотя именно эта многократно повторяющаяся работа стала одной из причин собрать всё в одну книгу. Я уже делал один подход к публичному утверждению пользы видеоигр в прошлой книге «Манифест правильного чиновника», которую написал, когда был директором Мосгортура, и в которой заявил, что все чиновники должны играть в видеоигры. Вышло немного провокационно, и долго я на государственной работе не задержался, но это был отличный опыт, всем рекомендую. И конечно, разговоры с женой, родителями и подрастающими детьми, споры об играх, их вреде и пользе меня тоже очень мотивировали.¹

¹ Овчинников В. *Манифест правильного чиновника. Как заставить госпред-*

Эта книга – результат года командной работы. Я хочу поблагодарить каждого, кто помог этой книге появиться, команду, которая в нее вложилась: Елену Цой за надежный менеджмент всего проекта, Павла Ручкина за блестящую редакторскую работу, внимание к каждой детали и помощь с исследованиями, Ксению Люляеву за чудесные иллюстрации со слоненком Dendy в роли героя, которые вся команда полюбила с первого взгляда, художника Ивана Максимова, автора оригинального изображения слоненка, Василия Скобелева за экспертную поддержку и внимание к деталям, Кирилла Ломакина и Дмитрия Воротилина за оптимизацию моего плоского юмора, Светлану Воронину за коррекцию текста и уроки русского языка, Христиана Госпела за выразительные шрифты на обложке, которые стали лицом этой книги.

А также хочу поблагодарить коллег и профессионалов из других сфер, предоставивших свое экспертное мнение по очень непростым вопросам, всем, кто согласился открыто поделиться личным опытом на тему видеоигр: депутата Государственной Думы Георгия Арапова, шахматиста Яна Непомнящего, педагога Екатерину Шинкоренко, гейм-дизайнера Екатерину Королёву и основателя Dendy Виктора Савюка. Спасибо, благодаря вам многие стереотипы получили яркие и эмоциональные иллюстрации. И напоследок – доктора Александра Дзидзарию за практические и полезные

личные рекомендации.

Эта книга – попытка начать непростой диалог и хотя бы немного развеять иллюзии вокруг одного из важнейших явлений современного мира. Быть может, вы не согласитесь с какими-то нашими выводами. Для нас важнее всего вовлечение в дискуссию. Сомнение – это хороший инструмент познания. А скорейшее познание в вопросе видеоигр нам как обществу будет крайне полезно. Спасибо, что помогаете нам в этом нелегком деле. Приятного чтения.

Если у вас появится желание продолжить общение, обменяться мыслями, узнать результаты новых исследований, почитать мои рассуждения и рассуждения других людей о влиянии видеоигр на общество и наоборот, – это всегда можно сделать в моем личном телеграм-канале «Доигрались»: <https://t.me/GamerGene>.



Часть 1

Мифы о вреде видеоигр

Миф 1

Игры ведут к росту агрессии и насилию в реальной жизни

Утром 26 сентября 2022 года в среднюю школу № 88 города Ижевска ворвался вооруженный человек в черной балаклаве и одежде с нацистской символикой. Первой жертвой стал попытавшийся преградить ему путь 73-летний охранник – пенсионер подрабатывал в школе на протяжении нескольких лет. Второй охранник был застрелен вслед за ним. Все, что он мог сделать, – нажать тревожную кнопку, подав сигнал об экстренной ситуации.

Открыв себе путь в школьные коридоры, убийца отправился вдоль классных комнат, расстреливая всех, кто попался на пути. Затаившиеся в кабинетах дети и учителя прятались под партами и блокировали двери, чем могли. Некоторые, по сообщениям очевидцев, прыгали из окон в надежде спастись. Снятые на смартфоны кадры с места происшествия до сих пор способны шокировать: залитый кровью ли-

нолеум, испуганные лица учеников, крики и стоны раненых. Стрелок не выдвигал никаких требований, лишь изредка из коридоров доносился его жуткий крик: «Твари, вы где?»»

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.