


**Василий  
Овчинников**

**НЕ**

**ВИНОВАТАЯ  
ИГРА?**

**АНТОЛОГИЯ МИФОВ  
О ВРЕДЕ И ПОЛЬЗЕ  
ВИДЕОИГР**

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Москва

# ОГЛАВЛЕНИЕ

---

---

Отзыв о книге .....	7
Предисловие. О чем и для кого эта книга? .....	9
Часть 1. Мифы о вреде видеоигр .....	15
Миф 1. Игры ведут к росту агрессии и насилию в реальной жизни .....	17
Миф 2. Игры вредят социализации, геймеры замыкаются в себе и не выходят из дома .....	38
Миф 3. Игры вызывают тяжелую зависимость, сравнимую с наркотической .....	62
Миф 4. Игры — сплошное надувательство, вас там мошенники разденут до нитки .....	77
Миф 5. Видеоигры — это лудомания, сравнимая с игрой в казино .....	89
Миф 6. Игры вредят когнитивным функциям мозга: памяти, работоспособности и реакции .....	107
Миф 7. Игры негативно влияют на физическое здоровье .....	119
Часть 2. Стереотипы о восприятии игр и индустрии в целом .....	137
Стереотип 1. Игры полны шокирующего контента, от которого невозможно защититься .....	139
Стереотип 2. Игры — это для детей, а если взрослый играет в игры, то он остался в детстве .....	154

Стереотип 3. Игры — это праздное развлечение и бесполезная трата времени и денег .....	168
Стереотип 4. В играх ничему нельзя научиться, они только вредят образованию .....	183
Стереотип 5. Женщинам в видеоиграх нет места, это сугубо мужское увлечение .....	200
Стереотип 6. Делать игры легко, а в игровую индустрию можно залететь с ноги .....	210
Стереотип 7. В России не было и нет своей игровой индустрии .....	222
Стереотип 8. Видеоигры постоянно выставляют русских злодеями и врагами .....	238
Заключение. Миф — финальный босс: видеоигры — это путь к деградации общества? .....	256
Глоссарий видеоигровых и компьютерных терминов .....	264
Раздел 1. Игровые жанры — картография виртуальных миров .....	265
Раздел 2. Механики и концепции — правила игры .....	270
Раздел 3. Индустрия и сообщество — кто и как создает игры .....	274
Раздел 4. Технологии и оборудование — инструменты для погружения .....	277
Рекомендованная литература .....	280
Об авторе .....	282
Тот самый слоненок. Те самые чувства .....	284

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



# 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 пропаганда. Игры должны оставаться свободными. Игры начинались как развлечение (вспомните «Тетрис», *Arkanoïd* и другие простые игры) развивались как развлечение и таковыми 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?

---

---

Здравствуйтесь, 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 прочесть 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 представить опасным.

Многим знакома полуполюгендарная 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 разбегались 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 игровым 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 игрой 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 спонсированное 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 Мосгортюра, 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.

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, 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,

---

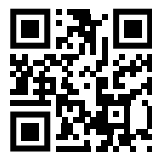
\* Овчинников В. *Манифест правильного чиновника. Как заставить госпредприятие приносить прибыль городу*. М.: Эксмо, 2017. — (Серия «Бизнес. Как это работает в России»). — *Прим. авт.*

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**

