

Секция «24.12 Геймификация в политическом процессе: структура, свойства, функции, динамика»

Видеоигра «Земский собор» как способ трансляции российских исторических процессов

Научный руководитель – Зайцев Александр Ярославович

Блонская Василиса Станиславовна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет политологии, Кафедра российской политики, Москва, Россия

E-mail: vasta4mail@yandex.ru

Современные исследования показывают, что российская игровая индустрия последние несколько лет демонстрирует устойчивый рост вовлечённости стейкхолдеров [5]. Причиной тому служит поддержка индустрии на государственном уровне, развитие информационных технологий, увеличение популярности киберспорта, активное внедрение онлайн формата образования. Данные тенденции вызывают кризис в сфере классического образования: снижается мотивация к чтению печатных учебников вследствие перехода «к комбинированной информации с постепенным ростом видео-компоненты» [2], возникают проблемы с интенсивностью и длительностью восприятия печатной и устной речи.

Одним из решений проблемы может послужить геймификация, которая характеризуется применением игровых методик в образовании. Дискурс по поводу эффективности использования видеоигр для изучения истории России продолжается и по сей день. Совершаются попытки визуализации исторических процессов, и ярким примером может служить деятельность российской студии «Cyberia Nova», которая с 2020 года работает над разработкой приключенческих исторических видеоигр.

4 ноября 2025 года была выпущена игра «Земский собор», опирающаяся на исторические события зимы 1613 года. Отражён конфликт русских бояр, польских аристократов, которые боролись за избрание на престол выгодного им ставленника. Главный герой, от лица которого ведётся «геймплей» – казак Кирша, который распутывает заговоры, участвует в тайных переговорах и сражается с врагами. Как описывает один из авторов проекта: «При работе над игрой мы провели многочисленные консультации с историками, реконструкторами, специалистами по костюму. Костюмы, предметы обихода художники студии также рисовали при поддержке специалистов по истории, они сделаны с высокой долей достоверности» [3]. Тем не менее используется приём «ненадёжного рассказчика», когда Кирша, соратник Юрия Мстиславского, рассказывает казацкую легенду и приукрашивает некоторые события истории, однако на общую достоверность фактов это не влияет.

В игре фигурируют различные исторические личности, связанные с событиями Смутного времени: князь Дмитрий Трубецкой, Марина Мнишек, Лжедмитрий III, Кузьма Минин, Дмитрий Пожарский, Джон Мерик и другие.

Что касается общего антуража и передачи исторической действительности 1613 года на Руси – разработчики уделили этому огромное внимание. «Мы используем «живые» локации – разговоры на улицах, случайные события, чтобы мир не замирал ради сюжета» [3], – пишет автор. Москва воссоздана на основе «Сигизмундового Плана» с небольшими дорисовками. Добавляет атмосферности специфическая речь персонажей с большим содержанием устаревших слов (например, «ляхи» (поляки), «пистоль» (пистолет), «брешешь» (обманываешь) и другие). Более того, музыкальное сопровождение погружает в события: звучат старинные инструменты (гусли, свирели), иногда к ним добавляются современные

(бас-гитара). В самом начале игры звучит казачья песня «Служба ли матушка», задавая атмосферу того времени.

Реакция на игру в разных источниках неоднозначна. На сервисе «VK Play» люди считают игру хорошим и атмосферным историческим проектом: «Полезная игра для тех, кто любит играть и не любит читать учебники и документы по истории», «Красиво сделанный город», «Город живой «...» озвучка хорошая, персонажи проработаны» [1]. Онлайн-кинотеатр «Кинопоиск» говорит о красочности Москвы, но считает проект «излишне заскриптованным» [4]: геймплей является не столько развлечением, сколько изучением истории без посещения библиотек. Негативные комментарии в основном связаны с функциональным сбоем, проблемами с оптимизацией и слишком сложным уровнем для прохождения.

Подводя итог, можно сказать, что история России отображается в «Земском соборе» в общих чертах. В случае, если игрок не знает контекст и предшествующие события в подробностях – ему будет сложно ориентироваться и понимать причинно-следственные связи.

Таким образом, видеоигра может использоваться как дополнительная визуализация для лучшего понимания эпохи и вовлечения в исторический процесс «изнутри», но параллельно требует определённой базы знаний. Как говорят разработчики: «Видеоигры такой тематики позволяют как на машине времени перенестись в атмосферу того периода развития нашей страны, примерить на себя роль исторического персонажа, понять его мотивы» [3]. Вероятно, дальнейшие проекты по геймификации исторических процессов позволят любителям видеоигр узнать больше об истории России через геймплей.

Источники и литература

- 1) Земский собор: отзывы // VK Play. [Электронный ресурс]. – URL: <https://vkplay.ru/play/game/zemskij-sobor> (дата обращения: 21.02.2026).
- 2) Козолупенко Д.П. Трансформация образования в цифровую эпоху: тенденции и возможности // Вопросы медиабизнеса. 2024. №4. [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/transformatsiya-obrazovaniya-v-tsifrovuyu-epochu-tendentsii-i-vozmozhnosti> (дата обращения: 21.02.2026).
- 3) «Мы отвечаем за интерес игрока» – интервью с автором экшена «Земский собор» // VK Play. [Электронный ресурс]. – URL: <https://vkplay.ru/media/feat/intervyu-s-avtorom-ekshena-zemskii-sobor/> (дата обращения: 21.02.2026).
- 4) Первые впечатления от «Земского собора» – новой игры авторов «Смуты» // Кинопоиск. [Электронный ресурс]. – URL: https://www.kinopoisk.ru/media/article/4011698/?utm_referrer=yandex.ru (дата обращения: 21.02.2026).
- 5) «Уход западных компаний – старт». Эксперты – о рынке видеоигр в России. Как «пере собирали» отрасль и чего ждать потребителям // РБК. [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.rbc.ru/life/news/68b18c489a79476e2d8b4bce> (дата обращения: 21.02.2026).