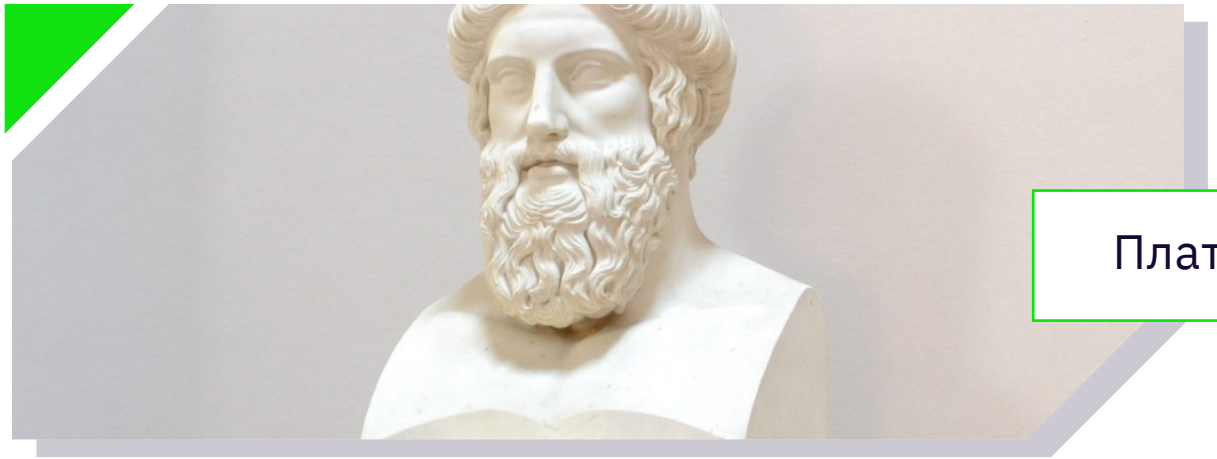
СОЦИАЛЬНО-ОТВЕТСТВЕННЫЕ ИГРЫ:

МОЖЕТ ЛИ ИГРОВОЙ ПРОДУКТ СТАТЬ ОСНОВОЙ ВОСПИТАНИЯ ОБЩЕСТВА?



Марьям Карпова
Руководитель Всероссийского конкурса «Начни игру»,
АНО «Россия –страна возможностей»



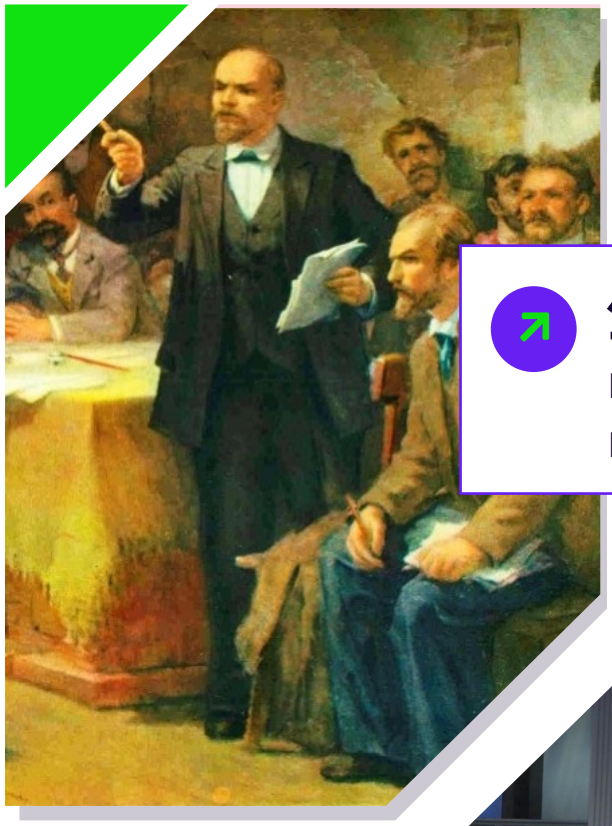
«НАДО ЖИТЬ – ИГРАЯ»

Платон, «Законы»

«ЧЕЛОВЕК В ИГРЕ И ПОСРЕДСТВОМ ИГРЫ ТВОРИТ СЕБЯ И МИР, В КОТОРОМ ЖИВЕТ»

Фридрих Шиллер





РАЗВИТИЕ ИГР В XX В РОССИИ

1913-1917 гг.
широкое внедрение
в практику политических игр



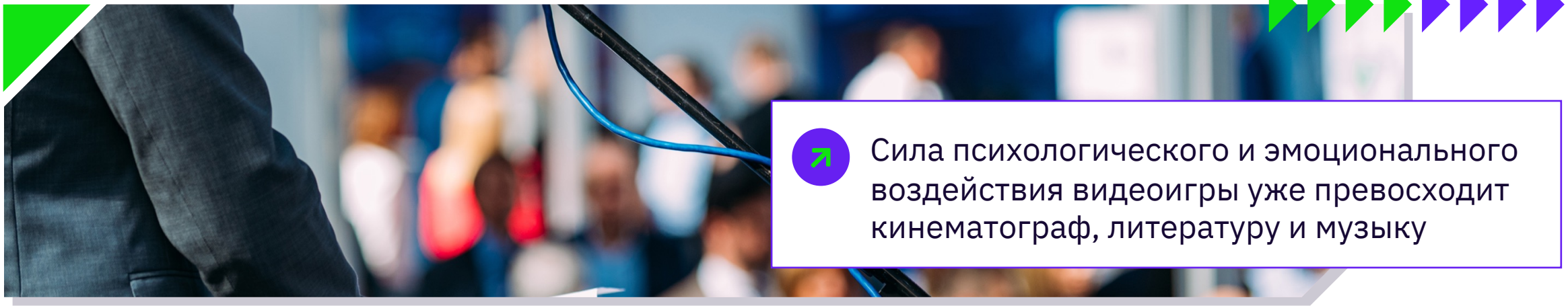
1928-1932 гг.
разработка военных игр как тренинга для военно-стратегических структур

1960-1970 гг.
распространение игр в экономике

1985-1995 гг.
игра-составляющая системы управления

1990-е гг. по настоящее время
интеграция игр в политические технологии и политическое консультирование

ИГРЫ – РЕАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ГОСУДАРСТВЕННОЙ ПОЛИТИКИ



Сила психологического и эмоционального воздействия видеоигры уже превосходит кинематограф, литературу и музыку

Мощный канал коммуникации

Культурная платформа

Инструмент влияния

«Игра должна помогать человеку развиваться, помогать найти себя. Должна помогать воспитывать человека и в рамках общечеловеческих ценностей, и в рамках патриотизма, в хорошем смысле слова, — не квасного, а широкого с гуманитарной точки зрения, основательного»



В.В. ПУТИН

ИГРЫ – РЕАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ГОСУДАРСТВЕННОЙ ПОЛИТИКИ



METAL GEAR SOLID
разработана японской Konami Group Corporation. В качестве противника представлены советские и российские солдаты

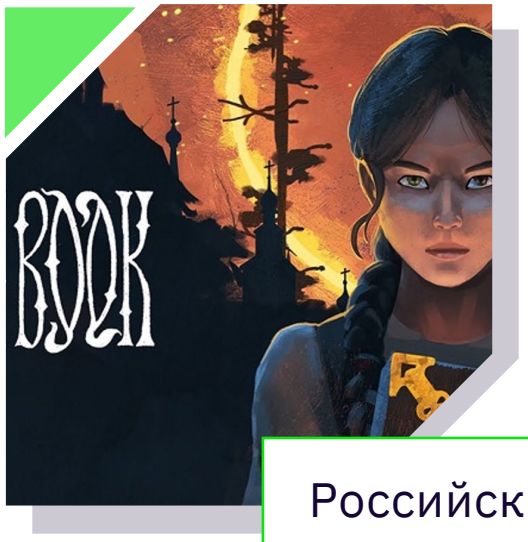


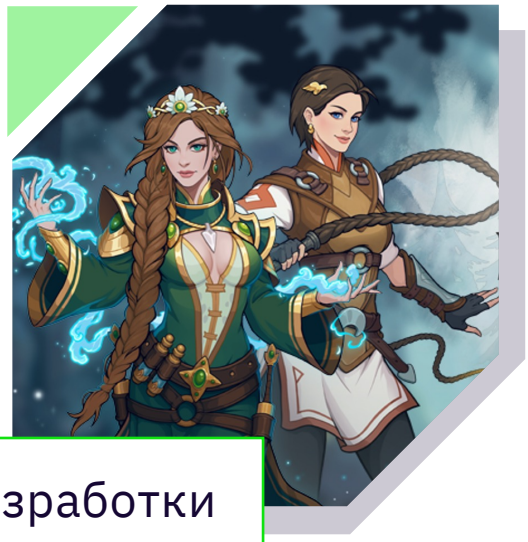
SNIPER: GHOST WARRIOR 3
разработана польской CI Games S.A. в 2017 году. Предлагает убивать «злых русских»



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
от Infinity Ward. В качестве антагонистов появились российские военные, в том числе бойцы ЧВК «Вагнер»









Российские разработки

«СМУТА»
от российской студии Cyberia Nova, историческая игра о событиях смутного времени

«ЧЕРНАЯ КНИГА»
выпущенная российской студией Morteshka, показывающая народно-мифологическую реальность и фольклор народов России

«СКАЗКИ СТАРОЙ РУСИ. БЕССМЕРТНЫЙ»
о борьбе с нечистью в духе русского фольклора от 1С Game studios

«МИР ТАНКОВ»
посвящённая бронированным машинам середины XX века от Леста Игры

МИРОВОЙ ОПЫТ ПОДДЕРЖКИ **ЗНАЧИМЫХ ИГР**

Некоммерческая организация



GAMES FOR CHANGE

стремится «вдохновлять на прямые действия и оказывать влияние на реальный мир посредством увлекательного игрового процесса». Для содействия глобальным гуманитарным усилиям и образовательным потребностям Games for Change способствует созданию и распространению игр социального воздействия

МИРОВОЙ ОПЫТ ПОДДЕРЖКИ **ЗНАЧИМЫХ ИГР**

Международная ассоциация моделирования и игр



ISAGA

англ. International Simulation and Gaming Association — международная организация ученых и практиков, которые разрабатывают и используют моделирование, игры (в значении обучающих игр) и связанные с ними методологии: ролевые игры, структурированный опыт, практические упражнения, компьютерное моделирование, игры, виртуальная реальность, теория игр, разбор полетов, обучение на основе опыта и активное обучение

МИРОВОЙ ОПЫТ ПОДДЕРЖКИ **ЗНАЧИМЫХ ИГР**

Ассоциация исследований цифровых игр

DIGRA

англ. Digital Games Research Association — некоммерческое международное научное общество, нацеленное на изучении игр и связанных с ними явлений. DiGRA была официально основана в 2003 году в Финляндии. DiGRA координирует деятельность, связанную с научными исследованиями игр в рамках разных дисциплин в разных частях света



НАВЫКИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЧЕРЕЗ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ



РАЗВИТИЕ ЛОГИКИ
и освоение естественных наук

КООПЕРАЦИЯ
и командная работа

РАСШИРЕНИЕ КРУГОЗОРА
и усвоение новой информации:
изучение истории и стратегии

КОНКРЕТНЫЕ ПРИКЛАДНЫЕ НАВЫКИ
скорочтение, быстрая печать,
поведение в определенных ситуациях,
развитие музыкального слуха

МЕХАНИЗМЫ ВОЗДЕЙСТВИЯ
СОЦИАЛЬНО-ОТВЕТСТВЕННЫХ ИГР

ДИЗАЙН И СЦЕНАРИИ
играют ключевую роль в том, как игроки воспринимают социальные темы

НЕЛИНЕЙНЫЕ СЮЖЕТЫ
позволяющие делать моральные выбор, могут показать игрокам последствия их решений

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ИГРОЙ
обратная связь и возможность изменять ход событий позволяют глубже понять социальные проблемы





ВЛИЯНИЕ ИГР
НА ВОСПИТАНИЕ В ОБЩЕСТВЕ

Ссылка
на статью-исследование
«Atomic Heart»



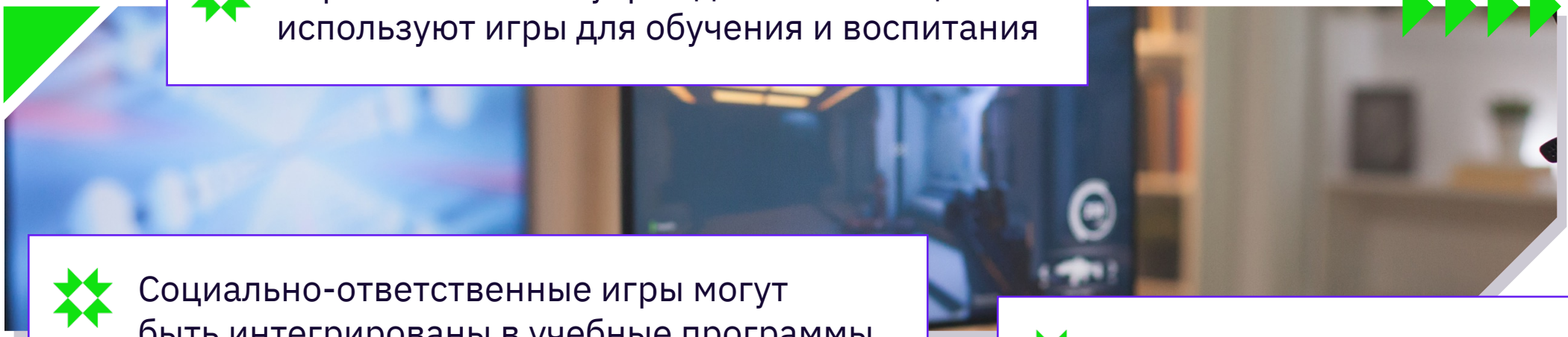
МОЩНОЕ ВЛИЯНИЕ
на формирование ценностей и убеждений, особенно среди молодежи

ПОМОГАЮТ РАЗВИВАТЬ
эмпатию, критическое мышление и осознание глобальных проблем (социально-ответственные игры)

ВАЖНОСТЬ
осознания ответственности и создания контента, способствующего позитивному воспитанию со стороны разработчиков

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ И ВОСПИТАТЕЛЬНЫ ИГРЫ

Образовательные учреждения все чаще используют игры для обучения и воспитания

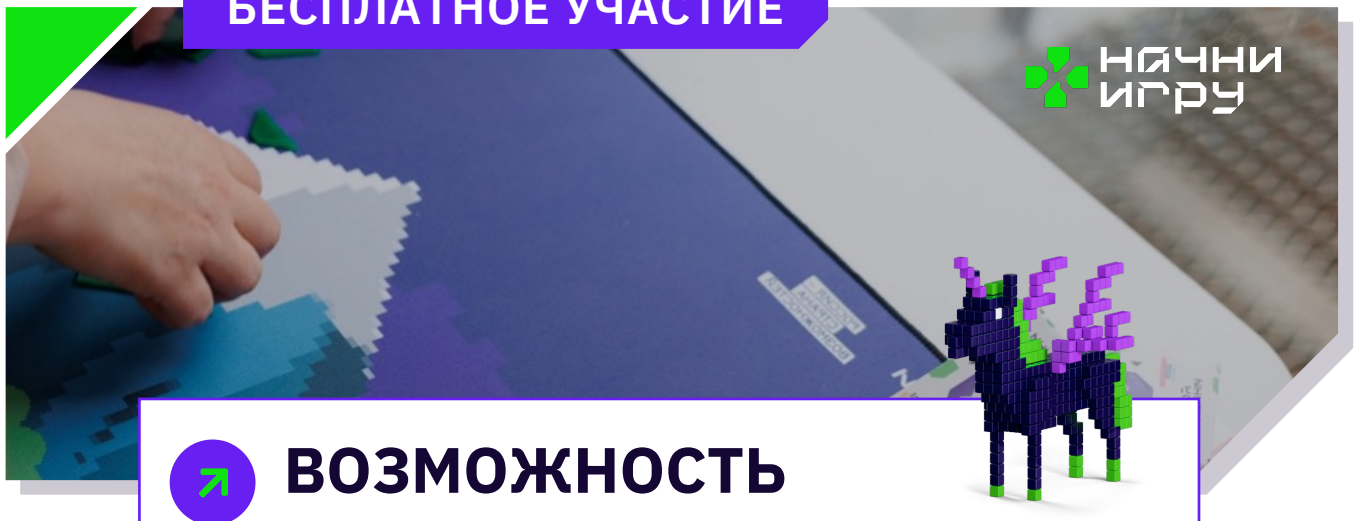


Социально-ответственные игры могут быть интегрированы в учебные программы для развития навыков критического мышления, экологического сознания и социальной справедливости

Такие игры помогают не только освоить учебный материал, но и развивать важные моральные и социальные качества

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС «НАЧНИ ИГРУ»

БЕСПЛАТНОЕ УЧАСТИЕ



ВОЗМОЖНОСТЬ
вовлечь молодежь в создание продуктов с национальным контентом

МАСШТАБНАЯ ПЛОЩАДКА

для развития компетенций и знаний в области разработки и управления игровыми проектами, профессионального ориентирования, реализации способной молодежи в профессиях индустрии игр, а также для поддержки российских создателей игровых проектов

ОТ 14 ЛЕТ



О ТРЕТЬЕМ СЕЗОНЕ

НАЧНИ ИГРУ

28 ИЮНЯ 2024

стартовал третий сезон конкурса под девизом «Делай игры». Он объединил участников на треке «Создатель игр»



ТРЕК «СОЗДАТЕЛЬ ИГР»

это верный путь от проработки идеи и создания команды до релиза игрового продукта. Присоединиться к нему смогут как начинающие, так и опытные игровые разработчики, желающие заявить о себе инвесторам и работодателям

РЕЗУЛЬТАТ

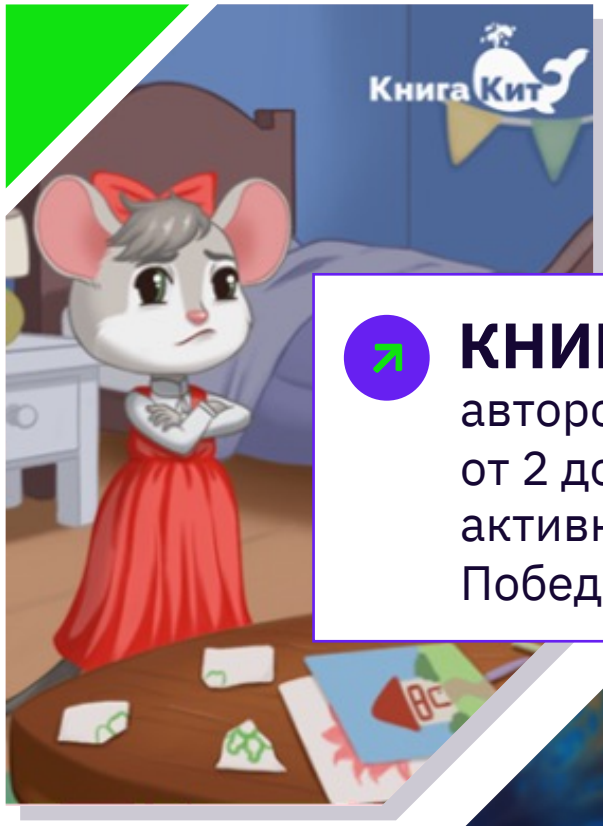
демоверсии и прототипы игр, посвящённых социально-экономической жизни России и включающие в себя национальный контент

НОМИНАЦИИ КОНКУРСА «НАЧНИ ИГРУ»



- Языки и регионы России
- Семейные игры
- Наука, образование и здравоохранение
- Спорт и киберспорт
- Спецноминации от партнеров

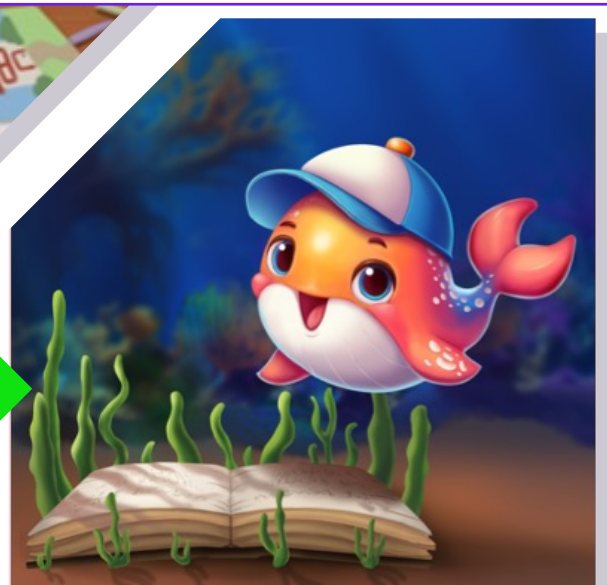
АКСЕЛЕРАТОР ИГРОВЫХ ПРОЕКТОВ



КНИГАКИТ

авторские сказки для детей от 2 до 5 лет, а еще множество активностей.
Победитель второго сезона

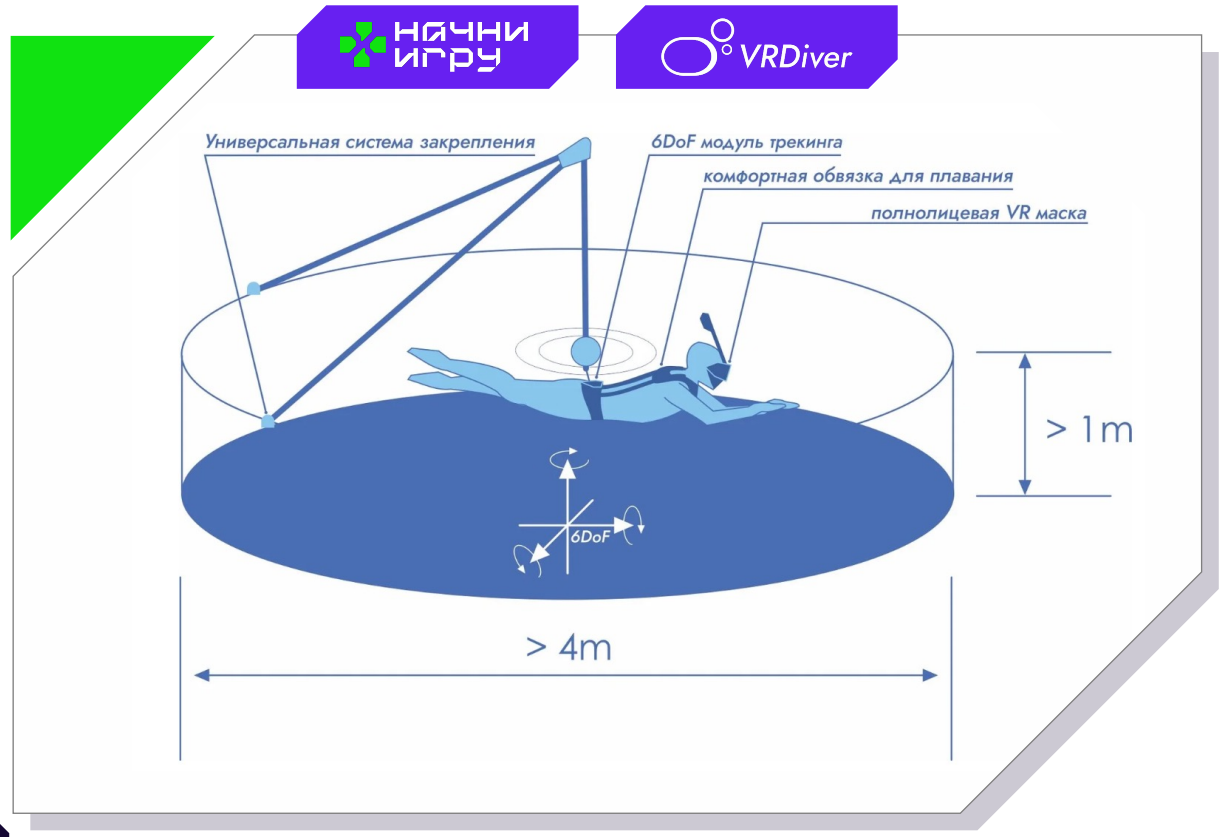
начни игру



ПОГРУЖЕНИЕ В СКАЗКУ

дополнительные активности помогают детям тренировать память, мелкую моторику, внимание.
За два месяца в «Начни игру» команде удалось выпустить приложение в AppStore, реализовать две новые механики и переделать дизайн

АКСЕЛЕРАТОР
ИГРОВЫХ ПРОЕКТОВ

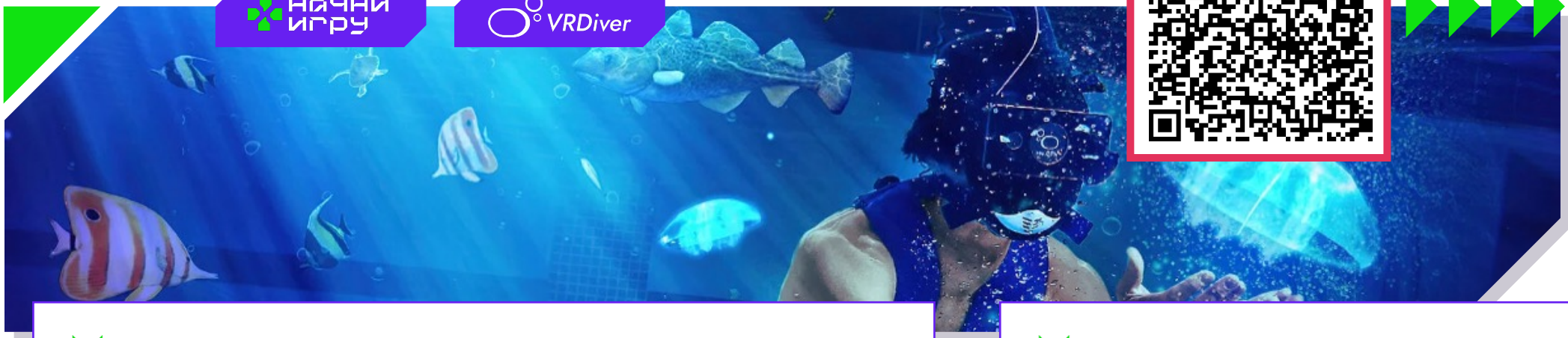


Ссылка
на страницу VK

FLOW RACER

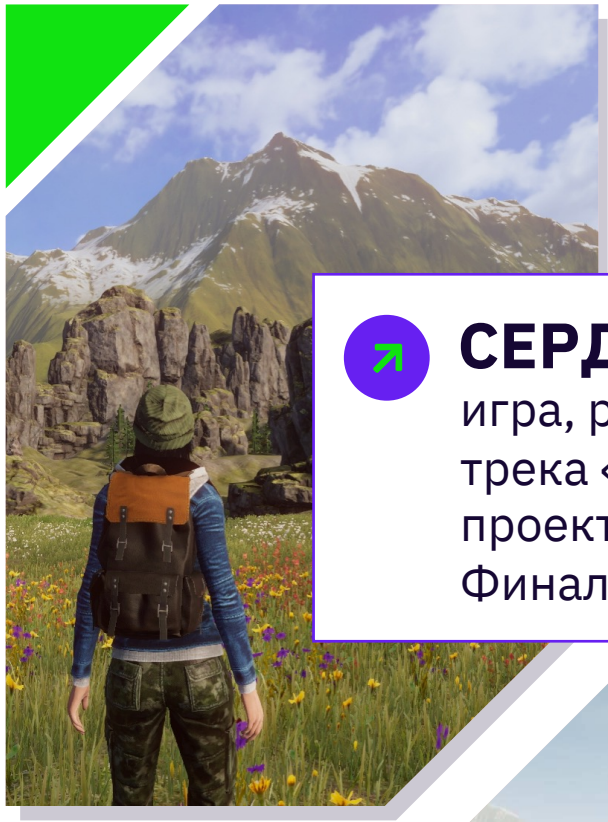
Flow Racer — динамичный подводный racer от первого лица на бесконечных усложняющихся генеративных тематических подводных VR-трассах.
Время игры — 5 минут.
Одиночная игра на рекорд против времени.
Призер второго сезона конкурса

АКСЕЛЕРАТОР
ИГРОВЫХ ПРОЕКТОВ



- Команда «VRDiver» в игре «Flow Racer» реализовали первую и на данный момент единственную в мире полноценную 6DoF виртуальную реальность под водой
- Она позволяет действительно плыть в любом направлении в виртуальной реальности

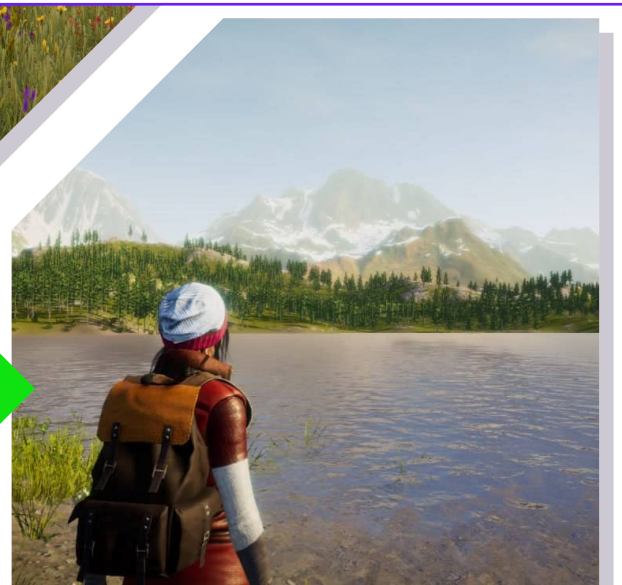
АКСЕЛЕРАТОР ИГРОВЫХ ПРОЕКТОВ



СЕРДЦЕ АЛТАЯ

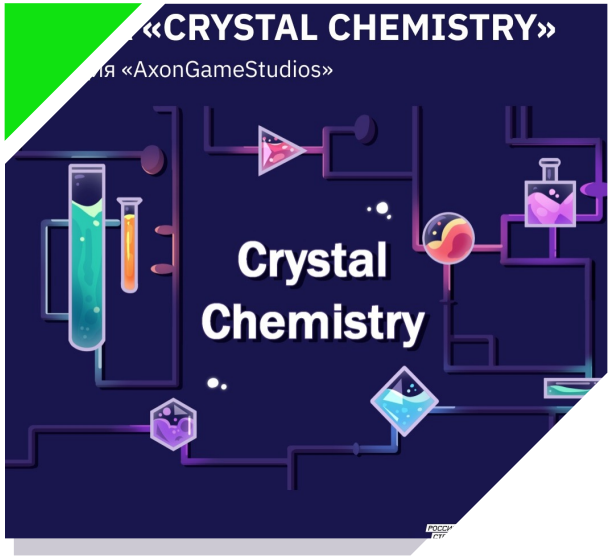
игра, разработанная в рамках трека «Акселератор игровых проектов».
Финалист второго сезона

НАЧНИ ИГРУ



АУТЕНТИЧНАЯ ИГРА

посвящённая культурному коду Республики Алтай.
В августе 2024 года команда Aeroplan Games пригласила финалистов «Начни игру» в экспедицию по Республике Алтай. Проект широко поддерживается региональным руководством

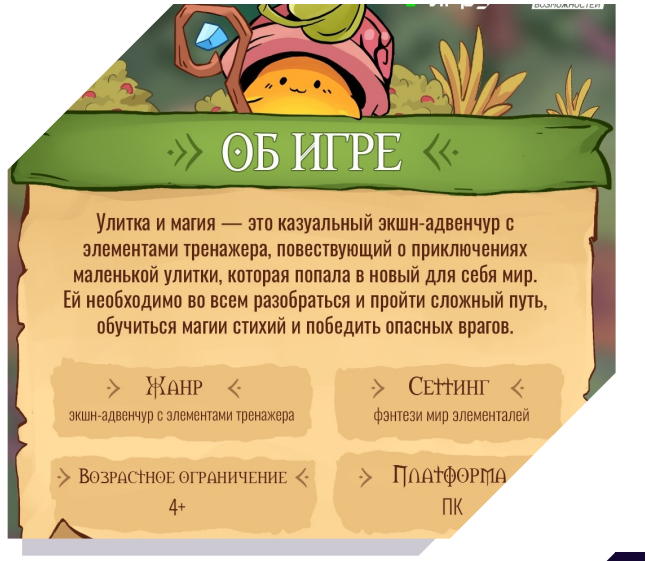

«CRYSTAL CHEMISTRY»
«AxonGameStudios»
Crystal
Chemistry


ИГРА «CHESS PEAK»
Студия «OUTERAME GAMES»


«Улитка и магия»
Игра сделана на геймджеме «Начни игру»
УЛИТКА +МАГИЯ


ОБ ИГРЕ
Crystal Chemist — это point'and'click симулятор, где игроку предстоит попробовать себя в роли химика и научиться создавать кристаллы из имеющихся реактивов.
Жанр
Симулятор
Платформа
ПК
Сеттинг
Научпоп
Возрастное ограничение
12+
C#
Be


ОБ ИГРЕ
Chess Peak — это простая, на первый взгляд, трёхмерная головоломка, основанная на шахматах: как и в них, твоей целью будет поставить противнику мат, однако не всё так просто.
Жанр
Шахматная головоломка
Платформа
ПК
Сеттинг
Абстрактное приключение
0+


ОБ ИГРЕ
Улитка и магия — это казуальный экшн-адвенчур с элементами тренажера, повествующий о приключениях маленькой улитки, которая попала в новый для себя мир. Ей необходимо во всем разобраться и пройти сложный путь, обучиться магии стихий и победить опасных врагов.
Жанр
экшн-адвенчур с элементами тренажера
Сеттинг
фэнтези мир элементалей
Возрастное ограничение
4+
Платформа
ПК

ИГРЫ РОССИЙСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ

ВОПРОС

Скажите, в течение последних 2-3 лет
Вы играли или нет в видеоигры,
созданные российскими разработчиками?

29%

Россиян играли в видеоигры, созданные российскими разработчиками в течение последних двух-трех лет

63%
Среди молодежи 18-24 года

35%
Среди мужчин

56%

Респондентов отрицательно ответили на вопрос

62-66%
35+ лет

58%
Среди женщин

Всероссийский телефонный опрос «ВЦИОМ-Спутник» проведен 24.06 2024
В опросе приняли участие 1600 россиян в возрасте 18 лет



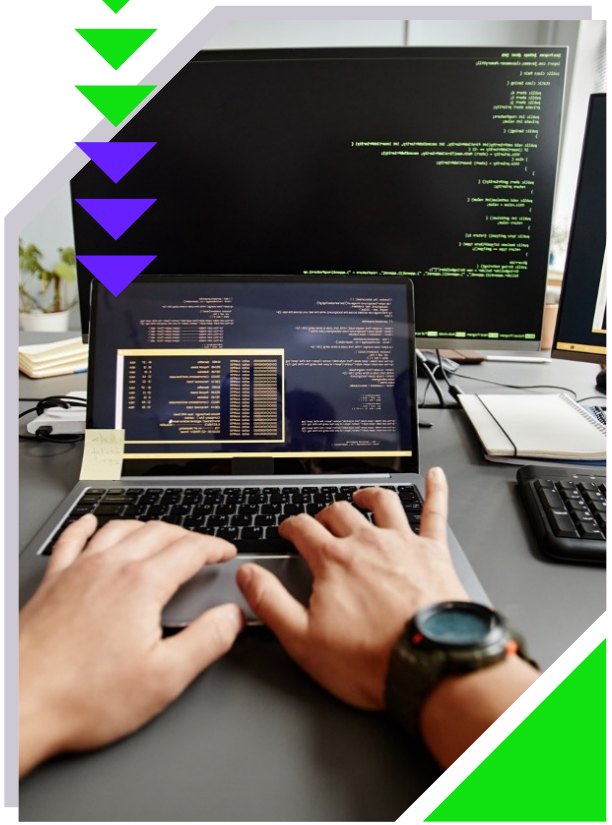
РОЛЬ РАЗРАБОТЧИКОВ И ИНДУСТРИИ

РАЗРАБОТЧИКИ ИГР

играют ключевую роль в формировании социально-ответственного контента. Этическая ответственность предполагает создание игр, которые не только развлекают, но и положительно влияют на общество

ЭТИЧЕСКАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

предполагает создание игр, которые не только развлекают, но и положительно влияют на общество





РОЛЬ РАЗРАБОТЧИКОВ И ИНДУСТРИИ

КОМПАНИИ «NAUGHTY DOG» «CD PROJECT RED»

активно включают в свои проекты социальные темы, делая игры не только коммерчески успешными, но и значимыми для общества

СОЦИАЛЬНО-ОТВЕТСТВЕННЫЕ ИГРЫ

могут быть прибыльными, если правильно выстроить бизнес-модель, учитывающую как интересы игроков, так и общественные потребности





СОСТОЯНИЕ СЕГОДНЯ

НЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ
на рынке компьютерных игр уровня ААА (высокобюджетных, рассчитанных на массовую аудиторию)

МАЛО ОРИГИНАЛЬНЫХ СЮЖЕТОВ
посвященных нашей стране и ее идентичности

ОТСУТСТВИЕ ПРОФЕССИОНАЛОВ
по регулярной цифровой разработке



РОЛЬ ГОСУДАРСТВА В КОНТЕКСТЕ СОЦИАЛЬНО ЗНАЧИМЫХ ИГР



Обеспечение государственного заказа на качественные игры с национальным контентом

Снижение себестоимости масштабных проектов за счет подготовки массовых кадров для разработки игр и анимации

Создание экосистемы возможностей для субсидированного продвижения в сети социально значимых игр