



## ДИСКУССИИ / DISCUSSIONS

Редактор рубрики *И. И. Бикеев* / Rubric editor *I. I. Bikeev*

Научная статья

DOI: 10.21202/2782-2923.2023.2.439-450

УДК [004:793.7]:37.01:328.185:343.352:343.9

А. Л. МЕЛЬНИКОВА<sup>1</sup>,

А. С. МИЦУЛ

<sup>1</sup> Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», г. Москва, Россия

### ВИДЕОИГРЫ: ЭСКАПИЗМ ИЛИ ЭФФЕКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ АНТИКОРРУПЦИОННОГО ПРОСВЕЩЕНИЯ?

Контактное лицо:

**Мельникова Анна Леонидовна**, эксперт Проектно-учебной лаборатории антикоррупционной политики, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»

E-mail: [almelnikova@hse.ru](mailto:almelnikova@hse.ru)

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-3963-2581>

Web of Science Researcher ID: <http://www.researcherid.com/rid/ADS-6406-2022>

**Мицун Анастасия Сергеевна**, независимый исследователь

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-4933-8294>

Web of Science Researcher ID: <http://www.researcherid.com/rid/AEQ-8997-2022>

#### Аннотация

**Цель:** анализ имеющихся игр с антикоррупционной составляющей с последующим выводом о возможности использования их в антикоррупционном просвещении с помощью разнообразных механик, сюжетов и нарративов.

**Методы:** анализ и обобщение нарратива коммерческих видеоигр, а также изучения литературы и научных исследований, направленных на выявление воздействия видеоигр на когнитивные способности игрока, и возможности использования видеоигр в образовании и просвещении позволили нам предположить, что видеоигры могут быть использованы как вспомогательный инструмент антикоррупционного просвещения.

Также был проведен анализ аудитории видеоигр на предмет релевантности ее для целей антикоррупционного просвещения. Согласно выделенным нами целям антикоррупционного просвещения, как то: умение распознавать коррупцию, ее виды, формирование негативного отношения к коррупции и позитивного к заявителю, иллюстрация краткосрочных и долгосрочных последствий коррупции – был произведен критический анализ нарратива видеоигр с целью выделения наиболее подходящих для антикоррупционного просвещения.

**Результаты:** в рамках работы мы рассмотрели обучающий потенциал видеоигр и определили уровень эффективности воздействия видеоигр на образовательный процесс. На примере конкретных игровых проектов была практически доказана целесообразность использования видеоигр в качестве инструмента антикоррупционного просвещения.

© Мельникова А. Л., Мицун А. С., 2023

© Melnikova A. L., Mitsul A. S., 2023



**Научная новизна:** в статье доказывается нецелесообразность оценки видеоигр исключительно как формы эскапизма и впервые разобраны примеры практического применения коммерческих видеоигр, не являющихся тренажерами или симуляторами, для организации антикоррупционного просвещения.

**Практическая значимость:** основные выводы статьи могут быть использованы в практической деятельности при разработке долгосрочных стратегий и программ антикоррупционного просвещения, а также в рамках деятельности по созданию видеоигр для оценки долгосрочных последствий используемого нарратива.

**Ключевые слова:** видеоигры, антикоррупционное просвещение, коррупция, антикоррупционное мировоззрение, противодействие коррупции, видеоигры в обучении, Game Studies

Статья находится в открытом доступе в соответствии с Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), предусматривающем некоммерческое использование, распространение и воспроизводство на любом носителе при условии упоминания оригинала статьи.

**Как цитировать статью:** Мельникова А. Л., Мицул А. С. Видеоигры: эскапизм или эффективный инструмент антикоррупционного просвещения? // Russian Journal of Economics and Law. 2023. Т. 17, № 2. С. 439–450. DOI: 10.21202/2782-2923.2023.2.439-450

#### Scientific article

A. L. MELNIKOVA<sup>1</sup>,

A. S. MITSUL

<sup>1</sup> National Research University “Higher School of Economics”, Moscow, Russia

### VIDEOGAMES: ESCAPISM OR AN EFFECTIVE TOOL FOR ANTICORRUPTION ENLIGHTENMENT?

#### Contact:

**Anna L. Melnikova**, expert of the Project-academic laboratory for anticorruption policy, National Research University “Higher School of Economics”

E-mail: [almelnikova@hse.ru](mailto:almelnikova@hse.ru)

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-3963-2581>

Web of Science Researcher ID: <http://www.researcherid.com/rid/ADS-6406-2022>

**Anastasia S. Mitsul**, independent researcher

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-4933-8294>

Web of Science Researcher ID: <http://www.researcherid.com/rid/AEQ-8997-2022>

#### Abstract

**Objective:** to analyze video games with anticorruption components and to make a conclusion of the possibility to use them in anticorruption education with various mechanics, plots and narratives.

**Methods:** analysis and summarization of the narrative of commercial video games, studies of the scientific literature and research aimed at revealing the influence of video games on a player’s cognitive abilities, as well as studying the possibilities of using video games in education and enlightenment allowed us to assume that video games may be used as an auxiliary instrument for anticorruption enlightenment.

Also, we analyzed the audience of video games players to determine its relevancy for the goals of anticorruption education. According to the goals of anticorruption education identified by us, namely: ability to distinguish corruption and its types, developing negative attitude to corruption and positive attitude to a whistle-blower, illustration of short-term and long-term consequences of corruption – we performed a critical analysis of the video games narrative in order to identify the ones most appropriate for anticorruption education.

**Results:** in the work, we studied the educational potential of video games and determined the efficiency level of their influence of the educational process. By the example of particular game projects, we proved in practice the expediency of using video games as a tool of anticorruption education.



**Scientific novelty:** the article proves inexpediency of assessing video games exclusively as a form of escapism and, for the first time, specifies the examples of practical implementation of commercial video games, not being training programs or simulators, for organization of anticorruption education.

**Practical significance:** the main conclusions of the article can be used in practical activity when developing long-term strategies and programs of anticorruption education, as well as within the activity of developing video games to assess long-term consequences of the narrative used.

**Keywords:** Video games, Anticorruption education, Corruption, Anticorruption world outlook, Corruption counteraction, Video games in education, Game Studies

The article is in Open Access in compliance with Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), stipulating non-commercial use, distribution and reproduction on any media, on condition of mentioning the article original.

**For citation:** Melnikova, A. L., & Mitsul, A. S. (2023). Videogames: escapism or an effective tool for anticorruption enlightenment? *Russian Journal of Economics and Law*, 17(2), 439–450. (In Russ.). DOI: 10.21202/2782-2923.2023.2.439-450

## Введение

За последние двадцать лет видеоигры превратились из нишевого хобби в широко распространенную и крайне популярную часть современной культуры, став ярким образцом аудиовизуальных средств массовой коммуникации наравне с кино и сериалами. Тенденция к тому, что цифровые медиа стали основным источником проведения досуга у всех возрастных групп населения, а также развитие технологий и международной связности привели к тому, что почти повсеместно игры прочно поселились в персональных компьютерах и мобильных телефонах и стали доступны буквально в одно касание. И хотя в некоторых странах, как, например, в Южной Корее, до сих пор сильны традиции игровых компьютерных клубов (если мы говорим про ПК- и онлайн-игры), распространенность и удешевление мобильных устройств закономерно ведет и к росту популярности мобильных игр, и одновременно видеоигры постепенно вытесняют телевидение.

Таким образом, для того чтобы идти в ногу со временем, необходимо рассмотреть возможность использования компьютерных видеоигр в обучении, а точнее, в формировании у игроков навыков распознавания коррупции и ее видов; негативного отношения к коррупции и позитивного – к человеку, который ей противодействует; показать краткосрочные и долгосрочные последствия коррупции не только для игрока лично, но и для не участвовавших в коррупционной деятельности лиц. Здесь стоит отметить, что в нашем исследовании мы изучаем не специальные обучающие видеоигры, разработанные для решения той или иной проблемы, а уже изданные коммерческие игры различных жанров (*action, quests, strategy* и др.). Основная цель данной работы – проанализировать имеющиеся игры с антикоррупционной составляющей и сделать вывод, дает ли разнообразие механик, сюжетов и нарративов возможность использовать их в антикоррупционном просвещении. Также важно рассмотреть, могут ли видеоигры быть самостоятельным инструментом антикоррупционного просвещения, как, например, социальная реклама, или дополнительным, используемым совместно с другими методами антикоррупционного просвещения под руководством грамотного тьютора.

## Результаты исследования

Тенденция роста популярности игр отмечается уже не первый год, однако взрывной рост интереса к ним произошел в разгар пандемии COVID-19. Повсеместные карантинные меры и необходимость оставаться дома и каким-то образом разнообразить свой досуг заставили людей по всему миру обратиться к играм. Согласно исследованию, проведенному компанией *DFC Intelligence*, количество игроков по всему миру к середине 2020 г. составляло 3,1 млрд человек [1]. Рост интереса к видеоиграм подтверждает и отчет от июля 2022 г. компании *Newzoo*, специализирующейся на анализе индустрии видеоигр и *esport*, в котором дается цифра в 3,198 млрд игроков с приростом в 4,6 % относительно прошлого года [2. С. 21]. А это означает, что практически каждый



второй играет в видеоигры. И при этом рынок непрерывно растет. Согласно другому отчету тех же *Newzoo*, продавцы видеоигр планируют заработать 196,8 млрд долларов в 2022 г., что на 2,1 % [3] больше, чем в 2021 г. Параллельно развивается рынок облачных видеоигр, и, по прогнозам, к концу 2022 г. он вырастет на 74 % [4]. Эти тенденции характерны и для России. На фоне нехватки развлечений, вызванных, к примеру, уходом из кинопроката правообладателей и дистрибьюторов голливудских лент, вырос спрос на мобильные игры. По данным РБК со ссылкой на аналитические агентства, рынок мобильных игр по итогам 2022 г. вырастет на 25 % по сравнению с предыдущим и достигнет \$1,2 млрд [5]. По данным исследований *Mediascope* [6], 55 % россиян регулярно играют в видеоигры, в том числе мобильные. Самый большой процент приходится на группу 12–24 лет (69 %).

Невозможно игнорировать столь огромную и активно развивающуюся отрасль индустрии развлечений. Видеоигры также все больше бросают вызов спортивной индустрии: по количеству зрителей киберспортивные соревнования соперничают со зрителями спортивных трансляций. Так, отчет *Newzoo “Global Esports & Live Streaming Market Report”* сообщает, что в 2022 г. общая киберспортивная аудитория, т. е. количество людей, которые следят за сферой постоянно (*энтузиасты*) или время от времени (*периодически*), вырастет до 532 млн человек, показав рост в +8,7 % относительно 2021 г., при этом аудитория киберспортивных трансляций (крупные чемпионаты, мейджоры, иные важные сезонные события) к концу 2022 г. достигнет 921,2 млн человек, показав рост в +13,8 %. Рубеж в миллиард планируется перешагнуть в начале 2023 г.<sup>1</sup> [7. С. 33].

Наглядно продемонстрировав уровень популярности видеоигр, не можем также не отметить, что игры прямо признаются формой искусства – в первую очередь как предметы цифрового искусства и примеры интерактивного дизайна. Так, еще в 2012 г. некоторые культовые игры с 1980-х по начало 2000-х были включены Музеем современного искусства (MoMA) в постоянную коллекцию, что выводит их из области антропологических артефактов и помещает в раздел произведений искусства [8]. Кроме того, игры, сочетая в себе видеоряд и нарратив, в некотором роде наследуют одновременно кинематограф и литературу, а следовательно, как и кино, выполняют не только развлекательную функцию, но и социализирующую, воспитательную, просветительскую [9. С. 125].

Безусловно, игры и до пандемии и взрывного роста популярности были предметом тщательных исследований и жаростных дискуссий, однако столь широкий интерес к видеоиграм закономерно привел и к росту исследований о влиянии игр на игрока. Мы остановимся в первую очередь на исследованиях, касающихся обучающего потенциала игр. Так, исследователи пришли к выводам, что те инструменты, которые делают игру популярной, также являются инструментами, способствующими обучению. Например, награда – активный инструмент стимулирования в играх. В то же время в процессе обучения вознаграждение играет существенную роль, так как люди склонны запоминать, какие действия приносят им приятные эмоции или приближают к конечной цели. Более того, положительная мотивация способствует более легкой выработке связей между нейронами головного мозга, что способствует улучшению запоминания, а в долгосрочной перспективе – развитию нейропластичности [10]. Второй навык, который необходим для игры в видеоигры, – способность к быстрой обработке информации или отсеиванию информации, относящейся к задаче. Именно системы внимания и вознаграждения являются движущими инструментами видеоигр и одновременно с этим ключевыми в обучении. Обратим внимание, что речь идет именно о коммерческих видеоиграх, а не обучающих [11].

В преподавательской среде хорошо известен конус Эдгара Дейла, он же конус обучения, который показывает эффективность усвоения материала в зависимости от метода его подачи. Чем ближе к вершине, тем меньше занятий усвоит ученик. Считается, что самыми малоэффективными являются слушание (лекция) и самостоятельное чтение: усваивается лишь 5–10 % материала. Затем идут визуализация (20 %), демонстрация (30 %), групповое обсуждение (50 %). Самым эффективным является практическое применение знаний – 90 % запоминания.

<sup>1</sup> На момент исследования.



В своем предыдущем исследовании мы уже упоминали про механизм зеркальных нейронов, позволяющий людям обучаться навыкам вне зависимости от того, делаем ли мы это сами или же наблюдаем за тем, как это делает кто-то другой [9]. Позволим себе утверждать, что видеоигры, в которых сочетаются демонстрация и практическое действие, будут еще эффективнее в деле просвещения, нежели кинематограф. В отличие от кинозрителя игрок обладает большей агентностью, он не только проявляет акт воли, непосредственно участвуя в игре, но и предпринимает самостоятельные шаги внутри игрового процесса. Он не занимается пассивным наблюдением за нарративом, а принимает непосредственное участие в его формировании (конечно, в рамках заложенных игрой сценариев) – управляя персонажами, принимая решения на основе полученных в игре знаний и информации; проверяет гипотезы и сценарии, используя функции сохранения и возможности вернуться назад к определенной стартовой точке. Одновременное сочетание действия, визуальной составляющей и повторения, соответственно, усиливает обучающий эффект. Нам вторит основатель студии *11 bit studios* Гжегож Меховски: «Игры говорят на языке, интуитивно понятном молодежи, – на языке интерактива. На нем игры могут рассказать о чем угодно: эмоциях, правде, борьбе добра и зла, человечности, страданиях. В этом они похожи на литературу» [12].

Мы уже доказывали образовательный потенциал кинематографа в области антикоррупционного просвещения. На первый взгляд, видеоигры кажутся еще более перспективным инструментом, но так ли это на самом деле? Учитывая взрывной рост популярности игр, мы считаем, что да, но их потенциал еще не раскрыт в полной мере. Для того чтобы понять перспективы использования коммерческих видеоигр в качестве инструмента антикоррупционного просвещения, рассмотрим для начала нетривиальные примеры их использования, а также несколько «ситуативных» игр, использующих исключительно антикоррупционный нарратив.

Некоторые игры, в частности шутеры от первого лица (*FPS*), часто становятся объектом критики из-за мнения, что они провоцируют жестокость в игроке. Однако они, особенно AAA-проекты вроде *Call of Duty* [13, 14], также часто становятся бестселлерами. Неужели миллионы играющих в них все до одного жестокие и при должных условиях перестанут воспринимать грань между реальностью и игрой? Отнюдь. Исследования показывают, что подобные игры, в частности, помогают в развитии восприятия пространства, памяти и планирования, способствуют развитию коммуникативных навыков и социализации, а также несут огромный терапевтический потенциал для людей, страдающих посттравматическим расстройством. Так, исследование 2015 г. [15], проведенное с добровольцами – ветеранами военных кампаний, показало, что шутеры хоть и не являются полноценной заменой терапии при лечении посттравматического расстройства, но могут стать важным дополнением к стандартным терапевтическим методам, включая *VR*-симуляторы (*VRET*). Ключевая проблема адаптации вернувшихся с войны – нормализация их опыта и включение в гражданскую жизнь, где военный опыт совершенно не будет востребован. Для таких людей повторное проживание опыта через игру служит своего рода эскапизмом в позитивном ключе, возможностью контролировать свои импульсы без риска для окружающих, что в конечном счете уравнивает травмирующий опыт с игрой и примиряет с реальностью. Следует помнить, что терапия через такие игры все же должна проходить под наблюдением профессионалов или хотя бы людей, которым ветеран полностью доверяет, потому что триггер-потенциал шутеров также велик.

Обратный опыт – возможность почувствовать себя стороной конфликта без прямого участия – предлагает польский бестселлер, инди-игра *This War of Mine* (2014, *11 bit studios*) [16]. В отличие от шутеров, глорифицирующих военные действия и подвиги на поле боя, эта игра показывает обратную сторону любого конфликта – бытовую жизнь мирного населения. Создатели, взяв за основу осаду Сараево 1992–1996 гг., которую некоторые из них пережили сами, предлагают опыт выживания в военных условиях. Игрок управляет группой гражданских лиц и вынужден решать бытовые проблемы: поиск пропитания, воды, обогрева, поддержание морального духа и пр. Генерация событий происходит случайным образом, и от прохождения к прохождению опыт и результат игры могут сильно меняться. Вариативность опыта и жесткая демонстрация неприглядной стороны любого конфликта действуют на игроков гипнотически, засасывая в нарратив, посылая при этом очень простой сигнал: война – это травмирующий ад. Игра дает поистине уникальный опыт, проходить через который лучше все же с помощью игр, а не в реальности. Успех игры был и остается колоссальным: по состоянию на апрель 2019 г. игра разошлась 4,5 млн копий [17]. Именно благодаря комбинации такого



успеха, сложности и важности темы, поднимаемой в игре, а также возможности прожить уникальный опыт *This War of Mine* стала едва ли не первой в истории игрой, включенной в официальную школьную программу: в качестве внеклассного чтения «игра рекомендована старшеклассникам (с 2002 г. рождения и старше), изучающим историю и культуру, в частности, специализирующимся на социологии, философии и этике. Им будет обеспечен бесплатный свободный доступ к *This War of Mine*» [18].

Как мы видим, существующие игры активно используются в тех областях, для которых они изначально не создавались, именно благодаря своей иммерсивности, образовательному потенциалу и терапевтическим качествам. Рассмотрим теперь игры, отрабатывающие сугубо антикоррупционный нарратив.

Еще в 2007 г. в Китае появилась игра, где игрокам в прямом смысле слова огнем и мечом предлагали бороться с коррупцией. Игра под названием «Неподкупный боец» была разработана органами региональной власти для привлечения внимания к проблемам коррупции. Незадолго до запуска игры Китай потряс ряд громких коррупционных скандалов, что и послужило толчком к созданию игры. Персонажи игры были разработаны на основе известных фигур в китайской истории и фольклора. Для того чтобы победить, попасть в рай – место, полное справедливости и без коррупции, игрок должен пройти через ряд препятствий и моральных дилемм, убивая коррумпированных чиновников и помогая честным [19]. Изначально игровые серверы были рассчитаны на 500 игроков, но за первые восемь дней с момента запуска количество игроков превысило 100 000 [20] (что в конечном счете послужило ее закрытию – серверы не были рассчитаны на такую нагрузку, несмотря на популярность).

Вторая игра появилась в 2014 г., после того как Си Цзиньпин провозгласил курс на борьбу с коррупцией. Лозунгом игры стал «Каждый несет ответственность за борьбу с коррупцией и казнокрадством» [21]. В этот раз сюжет оказался гораздо проще: игроку нужно было *бить* электрошокером по голове коррумпированных чиновников, высовывающих голову из тюремных камер, и *не бить* по головам полицейских; в зависимости от количества правильных ходов начисляются очки. Механика игры напоминает популярную механику *whac-a-mole*, формат еще аркадных игр, впервые появившихся в Японии в 1975 г. В 1976 г. аркадный автомат попал в США, с тех пор игра завоевала мир, активно используется как инструмент тренировки реакции и в целом является понятной и повсеместно узнаваемой механикой [22]. Соответственно, игра 2014 г. сочетала в себе узнаваемость с актуальной темой, что потенциально увеличивало ее популярность и эффективность.

Тем не менее непосредственно обучающего антикоррупционного потенциала описанные выше игры не несут. Хотя они и преподносятся как направленные на борьбу с коррупцией, на самом деле выполняют всего одну, хоть и важную функцию – привлечение внимания к проблеме.

Есть примеры, когда организации пишут специальные обучающие игры для того, чтобы научить граждан или своих сотрудников распознавать коррупцию и правильно себя вести в случае столкновения с ней. Так, в Боливии Министерство по институциональной прозрачности и борьбе с коррупцией при поддержке ООН (а именно Управления ООН по наркотикам и преступности, далее – УНП ООН) разработало серию из семи игр, направленных на повышение осведомленности о борьбе с коррупцией, продвижения права на доступ к информации и привлечения общества к антикоррупционной борьбе [23]. Представитель УНП ООН в Боливии Сесар Гедес отметил уникальный подход, использованный в играх: «Это инновационный способ повысить осведомленность гражданского общества о проблемах, связанных с коррупцией. Благодаря этим играм граждане станут ключевыми защитниками и информаторами в выявлении незаконных практик в своих общинах» [23]. Однако эти игры направлены на очень узкую аудиторию и, имея сугубо практическое применение, скорее относятся к симуляторам и тренажерам для формирования и/или закрепления конкретных навыков, а не к видеоиграм в обиходном понимании.

Итак, мы уже можем сделать осторожные выводы, что антикоррупционная тематика может заинтересовать широкие слои населения в том случае, если это в первую очередь развлекательные игры, а не тренажеры и позволяют не только отрабатывать навыки, но и дают возможность развлечься. Игры, которые сочетают в себе эти черты, имеют шанс на успех у аудитории. Однако разработка видеоигры с нуля – это дорогостоящий и длительный процесс. Возможно, пока что мы сможем использовать те, которые уже существуют, для



достижения тех же самых целей? Для этого рассмотрим несколько примеров коммерческих игр (а не тренажеров или сделанных под сиюминутную повестку), которые прямо или косвенно используют тему коррупции и являются при этом популярными, а в отдельных случаях и культовыми. Все рассмотренные игры доступны на PC и приставках; являются *midcore* 'ными (т. е. с достаточно длинной игровой сессией, созданы не исключительно для развлечения, нацелены на игроков, которым важны баланс между развлечением и серьезностью и достижения в игре); целевую аудиторию игр мы определяем как мужчины и женщины 30+ в силу сложных игровых механик и поднимаемых играми моральных дилемм.

В первую очередь рассмотрим пример игры в сеттинге Нового времени: *Europa Universalis IV* (2013, *Paradox Development Studio*) [24]. Она в жанре глобальной стратегии и охватывает исторический период между серединой XV и первой половиной XIX в., игрок управляет целой страной, в геймплее учитываются политические, экономические, социальные события, повторяющие реальный ход истории. Несмотря на исторический сеттинг, в игре проскальзывают коррупционные сюжеты, при этом представленные так, что игрок распознает в них коррупцию.

Итак, игрок выступает в роли правителя, перед которым стоит постоянная дилемма: поступить по закону или так, как от него ожидают придворные? Как отказать в просьбе военачальнику, с которым воевали плечом к плечу? В итоге коррупция слегка повышает лояльность сословий и немного уменьшает уровень беспорядков в стране, однако в других сферах игровой жизни она оборачивается колоссальными издержками. В игре коррупция отображена в числовом значении: чем больше число, тем больше игрок получает штрафов, влияющих на управление его страной. Коррупция бьет по эффективности использования ресурсов, а также делает каждое действие, завязанное на так называемых очках монарха (ресурс, нужный для практически всех взаимодействий в игре, начиная исследованием технологий и заканчивая улучшением провинций), более дорогим. Помимо того, при появлении в государстве коррупции начинают происходить неприятные для игрока события – советника уличат во взяточничестве, что ударит по престижу и очкам монарха, генералы будут заниматься кумовством на службе, ухудшая качество армии, и т. д. Борьба с коррупцией очень дорого и тяжело. Таким образом, в абсолютном большинстве случаев игрок постарается избежать коррупционных действий, дабы избежать значительных неудобств при игре. И хотя с исторической точки зрения некорректно было бы говорить об антикоррупционном просвещении, в игру все же играют современные игроки, которые на примерах из современного мира видят риски от коррупции, и игровые решения они принимают, пропуская через оптику своего современного опыта. То есть мы можем сделать вывод, что исторический аспект игры в данном случае уходит на второй план, а игра наглядно демонстрирует риски, к которым ведет коррупционное поведение, особенно у правителей.

Более приближенными к реальности являются два игровых проекта, которые мы рассмотрим следующими. Они оба являются примерами инди-игр (т. е. это проекты маленьких студий с ограниченным бюджетом), главными героями в которых являются представители властных институтов.

Первый проект – игра *This Is the Police* (2016) белорусской студии *Weappy* [25]. Вся серия состоит из двух частей и одного спин-оффа, но мы подробно рассмотрим только первую часть, в которой игрок управляет шерифом полиции небольшого городка, где жизнь медленно идет под откос. Под давлением коррумпированного мэра города его вынуждают уйти в отставку, но, прежде чем уйти, он должен добиться поставленной цели: любой ценой заработать \$500 000 себе на пенсию. Геймплей не требует от игрока специальных навыков или сложного обучения, задача игрока – реагировать на вызовы, формировать отряды и иногда решать за подчиненных, как именно стоит поступить. По мере развития игры сложность вызовов нарастает, появляется риск совершить неправильный выбор и лишиться, например, финансирования, но самое главное – протагонисту начинают поступать откровенно коррупционные или противозаконные запросы от мэра или мафии, за неповиновение которым также можно лишиться ресурсов. Игрок стоит перед сложным моральным выбором: оставаться честным до конца, рискуя собственными сотрудниками и их благополучием; встать на путь меньшего зла и стать марионеткой в руках мэра или же присоединиться к мафиозной структуре, предав свои идеалы «честного копа». В любом случае в конце игрок не достигает обозначенной в начале игры цели, протагонист уволен и вынужден бежать. В данном случае игра наглядно демонстрирует: какой бы безобидной и благо-



родной ни была изначальная цель, атмосфера тотальной коррупции и беззакония постепенно превращает человека в чудовище, засасывает, развращает и в конечном счете морально уничтожает.

Второй проект, который мы хотели бы рассмотреть, – *Papers, Please* (2013, соло-разработчик Лукас Поуп) [26]. Выступая в жанре головоломки, игра представляет собой антиутопический документальный триллер. Игрок представляет сотрудника службы пограничного контроля в вымышленном государстве Арстотцка на контрольно-пропускном пункте (далее – КПП) в городе Грештин, ровно на границе Арстотцки с соседней Колечией. Игровой сюжет разворачивается в 1982 г., и, по словам автора, вдохновением для создания атмосферы послужили страны восточного блока и история разделенной Германии. Основная задача главного героя – проверять документы людей, проходящих через его окно на КПП.

Это могла бы быть просто очередная игра на внимательность, но в игру добавлена психологическая составляющая. Персонажи, у которых нет документов, уговаривают игрока воспользоваться своим должностным положением и пропустить их: они рассказывают истории, что им нужна операция, что боятся за свою жизнь, что их преследуют дома и т. д. При этом с каждым игровым днем добавляется больше критериев проверки документов. Игроку предстоит не только решать, кого пропустить, а кого арестовать и почему, но и выполнять определенный норматив. Стоит игроку нарушить инструкции и пропустить кого-то не того, случается какая-то беда (убийство, теракт и т. п.), за что игрока незамедлительно штрафуют; стоит не выполнить норматив, в конце дня вычтут из денег, а значит, нечем будет оплачивать счета и пр. То есть на протяжении всей игры игрок находится под постоянным прессингом со всех сторон: слезные рассказы людей и моральная дилемма, угроза штрафов и стресс от невыполнения нормативов, общая атмосфера и цветовой тон игры (доминирующие цвета – серый и болотно-зеленый). Более того, в игру заложено 20 вариантов концовок, но лишь три из них счастливые. Главный вывод игры в целом созвучен предыдущему примеру: злоупотребление служебным положением не приводит к добру.

Отдельно хотелось бы отметить, что игра при всем минимализме дизайна и игровых механик получила статус культовой. Именно *Papers, please* наглядно демонстрирует нам прямую связь видеоигр и кинематографа, взаимодополняемость этих медиумов (а значит, и общие функциональные направленности). Так, в 2018 г. по мотивам игры был выпущен короткометражный фильм «Ваши документы!» (реж. Никита Ордынский) [27]. По состоянию на октябрь 2022 г. фильм только на платформе YouTube посмотрели почти 15 млн раз.

Основные действующие лица в обеих играх – представители государственных институтов, в первом примере у которых больше обязательств, во втором – больше агентности. Обе игры позволяют познакомиться с коррупцией и ее видами, понять, что будет, если ей поддаться, сделать выводы о долгосрочных последствиях. Иными словами, это именно те знания, которые должны приобретаться через инструменты антикоррупционного просвещения, но получены через иммерсивный опыт, т. е. имеющие гораздо более высокий уровень закрепления.

Последний пример, который мы хотели бы рассмотреть, – игра *Beholder* (2016) [28] от российской студии *Warm Lamp Games*. Вся серия состоит из трех игр, но, как и с *This Is the Police*, рассмотрим мы только первую часть, лозунгом которой могла бы стать фраза «У каждого выбора есть последствия». В отличие от предыдущих примеров игрок исполняет роль уже не представителя власти, а зрителя многоквартирного дома в неназванной тоталитарной стране. Главный герой Карл должен балансировать между выполнением порой абсурдных государственных директив, личными целями и совестью. У героя также есть семья, нужды которой тоже необходимо учитывать. По мере развития сюжета жильцы постепенно раскрываются протагонисту, и у него (а точнее, у управляющего им игрока) возникает дилемма: соблюдать закон или помогать жильцам и, как следствие, подпольной организации. Любые действия, моральные или аморальные, имеют свои последствия и влияют на концовку игры. Мир, представленный в игре *Beholder*, показывает нам государство, в котором победила коррупция. Не бывает никакой плохой и хорошей коррупции. Любая в долгосрочной перспективе ведет к росту беззакония и самоуправства. Игрок, проигрывая те или иные сценарии, может сам убедиться в последствиях коррупционных действий.

Данная игра, на наш взгляд, больше всего приближена к идеалу антикоррупционного просвещения в силу того, что главный герой, хоть и является технически госслужащим, относится скорее не к актерам, наделенным





властью, а к функционерам, тем, с кем среднестатистическому игроку проще будет выстроить ассоциативную связь. Последствия коррупционного поведения при этом также весьма наглядны. Как и в *This Is the Police*, мы видим разрушительные последствия коррупции; как и в *Europa Universalis IV*, мы понимаем, что бороться с коррупцией тяжело и лучше просто избегать коррупционного поведения; как и в *Papers, Please*, соблазн велик, а последствия катастрофические. Отметим также, что *Beholder* и *Papers, Please* роднят не только атмосфера тоталитарной страны, беззакония и необходимость делать сложный моральный выбор, но и то, что по *Beholder* также была снята короткометражка, и снова режиссером выступил Никита Ордынский. Фильм увидел свет в 2019 г., и по состоянию на октябрь 2022 г. на платформе YouTube его посмотрели более 1,5 млн раз [29].

### Выводы

Итак, мы рассмотрели несколько примеров эффективного использования игр для достижения целей, отличных от тех, которые были заложены разработчиками; описали несколько примеров игр, использующих ситуативные вопросы борьбы с коррупцией (эксплуатация скандалов или игра, выпущенная для отработки каких-то отдельных навыков); и наконец, мы рассмотрели достаточно примеров коммерческих игр, использующих тему коррупции в качестве сквозного мотива внутри нарратива. Все рассмотренные нами примеры наглядно демонстрируют: игры популярны, востребованы, в них можно найти гораздо больше, чем банальный эскапизм, игры прямо наследуют методы кинематографа и литературы, запуская те же механизмы обучения, наконец, в играх легко используется тема коррупции и ее последствий. Более того, в отличие от фильмов игры дают возможность проиграть несколько версий развития событий и самостоятельно сделать выводы о плюсах и минусах выбранных стратегий. Соответственно, игры могут и должны использоваться в антикоррупционном просвещении. Разнообразие механик и сюжетов позволит рассмотреть такое сложное и комплексное явление, как коррупция, с разных сторон, при этом в достаточно легком и увлекательном формате.

Так чего же можно достичь при помощи компьютерных игр? Во-первых, используя систему наград и стимулов, можно сформировать нетерпимое отношение к коррупции. Во-вторых, как мы видим, в сюжетах некоторых из проанализированных компьютерных игр сокрыты разные виды коррупции, а значит, с помощью игр мы можем научить распознавать эти виды. Игры могут показать краткосрочные и долгосрочные последствия от коррупции, причем не только для игрока, но и для игрового мира в целом. И наконец, игры могут сформировать положительное отношение к заявителю о коррупции.

В ходе исследования мы пришли к выводу, что видеоигры могут эффективнее использоваться совместно с другими инструментами антикоррупционного просвещения, такими как публичные лекции, семинары или социальная реклама, для того чтобы игрок мог погрузиться в дискурс и перенести игровой нарратив на повседневную жизнь. Однако если игрок уже находится в антикоррупционном дискурсе, то игры помогут ему закрепить имеющиеся модели и узнать новые.

Социальная реклама (*показываем и объясняем*), кинематограф (*показываем и позволяем пассивно «примерить» на себя*) и видеоигры (*показываем, объясняем, позволяем активно «прощупать» сценарии*) являются эффективной триадой прикладных инструментов антикоррупционного просвещения и образования. Каждый из этих инструментов эффективен сам по себе, однако комбинированное использование позволит создать рабочий формат прикладного антикоррупционного просвещения. Потенциал всех трех инструментов до конца не раскрыт и используется не в полной мере, но при грамотном подходе (рассказы о видах коррупции; не запугивание, а объяснение; позитивный выход, т. е. не только минусы коррупции, но и плюсы жизни без коррупции и т. д.) антикоррупционное просвещение может выйти на качественно иной уровень воздействия и эффективности.

---

### Список литературы

1. Bankhurst A. Three Billion People Worldwide Now Play Video Games, New Report Shows. 2020, Aug. URL: <https://www.ign.com/articles/three-billion-people-worldwide-now-play-video-games-new-report-shows> (дата обращения: 29.10.2022).
2. Newzoo Global Games Market Report 2022. 2022, Jul 26. URL: [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2022\\_Newzoo\\_Free\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report.pdf](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2022_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf) (дата обращения: 29.10.2022).



3. Wijman T. The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach \$196.8 Billion. 2022, Jul. URL: <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022> (дата обращения: 29.10.2022).
4. Fernandes G. Cloud Gaming Revenues to Hit \$2.4 Billion in 2022, up +74% Year-on-Year; Revenues Will Triple by 2025. 2020, Oct. URL: <https://newzoo.com/insights/articles/cloud-gaming-revenues-to-hit-2-4-billion-in-2022-up-74-year-on-year-revenues-will-triple-by-2025> (дата обращения: 29.10.2022).
5. Стогова Е. Отмены кинопремьер и стресс от новостей увеличили спрос на мобильные игры. 2022, октябрь. URL: [https://www.rbc.ru/technology\\_and\\_media/25/10/2022/63567f3e9a79475a941f2733?from=from\\_main\\_6](https://www.rbc.ru/technology_and_media/25/10/2022/63567f3e9a79475a941f2733?from=from_main_6) (дата обращения: 29.10.2022).
6. Мобильные игры в России: аналитический отчет по данным Mediascope // Mediascope. 2022, май. URL: [https://mediascope.net/library/presentations/Mobile%20games%20audience%20in%20Russia\\_Mediascope.pdf](https://mediascope.net/library/presentations/Mobile%20games%20audience%20in%20Russia_Mediascope.pdf) (дата обращения: 29.10.2022).
7. Global Esports & Live Streaming Market Report. 2022, Apr. URL: [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Esports/2022\\_Newzoo\\_Free\\_Global\\_Esports\\_Live\\_Streaming\\_Market\\_Report.pdf](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Esports/2022_Newzoo_Free_Global_Esports_Live_Streaming_Market_Report.pdf) (дата обращения: 29.10.2022).
8. Eveleth R. Video Games Are Officially Art, According to the MoMA. 2012, Dec. URL: <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/video-games-are-officially-art-according-to-the-moma-150115811/> (дата обращения: 29.10.2022).
9. Мельникова А. Л., Мицул А. С. Роль кинематографа в проведении антикоррупционного просвещения: мировой опыт // Russian Journal of Economics and Law. 2022. № 16(1). С. 122–135. DOI: <http://dx.doi.org/10.21202/2782-2923.2022.1.122-135>
10. Dynamic interaction between reinforcement learning and attention in multidimensional environments / Y. C. Leong, A. Radulescu, R. Daniel, V. DeWoskin, Y. Niv // Neuron. 2017. Vol. 93, № 2. Pp. 451–463.
11. Mayer R. E. What should be the role of computer games in education? // Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences. 2016. Vol. 3, Iss. 1. Pp. 20–26.
12. Аскарян А. В Польше игру This War of Mine добавили в школьную программу. 2020, июнь. URL: <https://knife.media/school-game/> (дата обращения: 29.10.2022).
13. Call of Duty. Официальный сайт игры. URL: <https://www.callofduty.com/ru/> (дата обращения: 29.10.2022).
14. Call of Duty. Сайт игры. URL: <https://store.steampowered.com/franchise/callofduty> (дата обращения: 29.10.2022).
15. More than Just a Game? Combat-Themed Gaming Among Recent Veterans with Posttraumatic Stress Disorder / L. Elliott, A. Golub, M. Price, A. Bennett. Games for Health Journal. 2015. № 4 (4). Pp 271–277.
16. This War of Mine. Сайт игры. URL: [https://store.steampowered.com/app/282070/This\\_War\\_of\\_Mine/](https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/) (дата обращения: 29.10.2022).
17. Handrahan M. This War of Mine will be added to school reading list in Poland. 2020, June. URL: <https://www.gamesindustry.biz/this-war-of-mine-will-be-added-to-polish-schools-reading-list> (дата обращения: 29.10.2022).
18. Пи Л. This War of Mine добавят в польскую школьную программу. 2020, июнь. URL: [https://www.igromania.ru/news/94880/This\\_War\\_of\\_Mine\\_planiruyut\\_dobavit\\_v\\_polskuyu\\_shkolnuyu\\_programmu.html](https://www.igromania.ru/news/94880/This_War_of_Mine_planiruyut_dobavit_v_polskuyu_shkolnuyu_programmu.html) (дата обращения: 29.10.2022).
19. China enjoys anti-corruption game. 2007, Aug. URL: <https://news.bbc.co.uk/2/hi/6928279.stm> (дата обращения: 29.10.2022).
20. Sliwinski A. Chinese anti-corruption game a local hit. 2007, Aug. URL: <https://www.engadget.com/2007-08-06-chinese-anti-corruption-game-a-local-hit.html> (дата обращения: 29.10.2022).
21. China: Computer game hopes to zap corruption. 2014, Jan. URL: <https://www.bbc.co.uk/news/blogs-news-from-elsewhere-25812175> (дата обращения: 29.10.2022).
22. Van Hooker B. An oral history of whac-a-mole. 2020, Mar. URL: <https://melmagazine.com/en-us/story/whac-a-mole-oral-history> (дата обращения: 29.10.2022).
23. Not playing around: using games to fight corruption// United Nations office on Drugs and Crime. 2011, Sep. URL: <https://www.unodc.org/unodc/en/frontpage/2011/September/not-playing-around--using-games-to-fight-corruption.html>
24. Europa Universalis IV (сайт игры). URL: [https://store.steampowered.com/app/236850/Europa\\_Universalis\\_IV/](https://store.steampowered.com/app/236850/Europa_Universalis_IV/) (дата обращения: 29.10.2022).
25. This Is the Police (сайт игры). URL: [https://store.steampowered.com/app/443810/This\\_Is\\_the\\_Police/](https://store.steampowered.com/app/443810/This_Is_the_Police/) (дата обращения: 29.10.2022).
26. Papers, Please (сайт игры). URL: [https://store.steampowered.com/app/239030/Papers\\_Please/](https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/) (дата обращения: 29.10.2022).
27. PAPERS, PLEASE – The Short Film (2018) 4K SUBS. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YFHHGETsxE> (дата обращения: 29.10.2022).
28. Beholder (сайт игры). URL: <https://store.steampowered.com/app/475550/Beholder/> (дата обращения: 29.10.2022).
29. BEHOLDER. Official Short Film (2019) 4K. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MBviyr97Dok> (дата обращения: 29.10.2022).
30. Miller A. How Video Games Are Saving Those Who Served. 2020, Oct. URL: <https://www.wired.com/story/video-games-therapy-veterans-ptsd-treatment/> (дата обращения: 29.10.2022).



31. Offenhartz J. How Video Games Are Helping young veterans Cope. 2016, Nov. URL: <https://www.complex.com/life/2016/11/veterans-day-millennials-video-games-ptsd> (дата обращения: 29.10.2022).
32. De Simone J. J. What is good can also be bad: The prosocial and antisocial in-game behaviors of young video game players // *Atlantic Journal of Communication* . 2013. № 21(3). Pp. 149–163.
33. Ли Р. Киберспорт / пер. с англ. А. В. Соловьева. Москва: Эксмо, 2018. 352 с.
34. Game Based Anti-Corruption Training Program. 05.03.2015. URL: <https://www.repatriationgroup.org/wp-content/uploads/2013/02/RGI-Grant-Proposal-DigitalVersion-050315.pdf> (дата обращения: 29.10.2022).
35. Takahashi D. This game fights the corruption of politicians, crooks, and greedy tycoons across the globe. 2015, Jul. URL: <https://venturebeat.com/games/designers-of-follow-the-money-hope-to-combat-global-corruption-with-a-game/> (дата обращения: 29.10.2022).
36. Westman N. Kids who play video games score higher on brain function tests. 2022, Oct. URL: <https://www.theverge.com/2022/10/24/23420502/video-game-kid-brain-function-fmri> (дата обращения: 29.10.2022).
37. Bavelier D., Green C. S. Enhancing attentional control: lessons from action video games. *Neuron*. 2019. № 104(1). Pp. 147–163.
38. Mayer R. E. What should be the role of computer games in education? // *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*. 2016. № 3(1). Pp. 20–26.
39. MBA@Syracuse. With Viewership and Revenue Booming, Esports Set to Compete with Traditional Sports. 2017, Oct. URL: <https://onlinegrad.syracuse.edu/blog/esports-to-with-traditional-sports/> (дата обращения: 29.10.2022).
40. Cardoso-Leite P., Bavelier D. Video game play, attention, and learning: how to shape the development of attention and influence learning? // *Current opinion in neurology*. 2014. № 27(2). Pp. 185–191.
41. Drummond A., Sauer J. D. Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading // *PloS one*. 2014. № 9(4). e87943.
42. The impact of digital media on children’s intelligence while controlling for genetic differences in cognition and socioeconomic background / B. Sauce, M. Liebherr, N. Judd, T. Klingberg // *Scientific reports*. 2022. № 12(1). Pp. 1–14.

---

### References

1. Bankhurst, A. (2020, Aug). *Three Billion People Worldwide Now Play Video Games, New Report Shows*. <https://www.ign.com/articles/three-billion-people-worldwide-now-play-video-games-new-report-shows>
2. *Newzoo Global Games Market Report 2022*. (2022, Jul 26). [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2022\\_Newzoo\\_Free\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report.pdf](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2022_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf)
3. Wijman, T. (2022, Jul). *The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach \$196.8 Billion*. <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022>
4. Fernandes, G. (2020, Oct). *Cloud Gaming Revenues to Hit \$2.4 Billion in 2022, up + 74% Year-on-Year; Revenues Will Triple by 2025*. <https://newzoo.com/insights/articles/cloud-gaming-revenues-to-hit-2-4-billion-in-2022-up-74-year-on-year-revenues-will-triple-by-2025>
5. Stogova, E. (2022, Oct). *Cancelled film premieres and stress due to the news have increased demand for mobile games*. (In Russ.). [https://www.rbc.ru/technology\\_and\\_media/25/10/2022/63567f3e9a79475a941f2733?from=from\\_main\\_6](https://www.rbc.ru/technology_and_media/25/10/2022/63567f3e9a79475a941f2733?from=from_main_6)
6. Mobile games in Russia: analytic report by Mediascope data. (2022, May). *Mediascope*. (In Russ.). [https://mediascope.net/library/presentations/Mobile%20games%20audience%20in%20Russia\\_Mediascope.pdf](https://mediascope.net/library/presentations/Mobile%20games%20audience%20in%20Russia_Mediascope.pdf)
7. *Global Esports & Live Streaming Market Report*. (2022, Apr). [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Esports/2022\\_Newzoo\\_Free\\_Global\\_Esports\\_Live\\_Streaming\\_Market\\_Report.pdf](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Esports/2022_Newzoo_Free_Global_Esports_Live_Streaming_Market_Report.pdf)
8. Eveleth, R. (2012, Dec). *Video Games Are Officially Art, According to the MoMA*. <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/video-games-are-officially-art-according-to-the-moma-150115811/>
9. Melnikova, A. L., & Mitsul, A. S. (2022). Role of cinematography in Anticorruption enlightenment: Global experience. *Russian Journal of Economics and Law*, 16(1), 122–135. (In Russ.). <http://dx.doi.org/10.21202/2782-2923.2022.1.122-135>
10. Leong, Y. C., Radulescu, A., Daniel, R., DeWoskin, V., & Niv, Y. (2017). Dynamic interaction between reinforcement learning and attention in multidimensional environments. *Neuron*, 93(2), 451–463.
11. Mayer, R. E. (2016). What should be the role of computer games in education? *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 3(1), 20–26.
12. Askaryan, A. (2020, June). *In Poland, This War of Mine game was added to the school curriculum*. (In Russ.). <https://knife.media/school-game/>
13. Call of Duty (official website of the game). <https://www.callofduty.com/ru/>



14. Call of Duty (website of the game). <https://store.steampowered.com/franchise/callofduty>
15. Elliott, L., Golub, A., Price, M., & Bennett, A. (2015). More than Just a Game? Combat-Themed Gaming Among Recent Veterans with Posttraumatic Stress Disorder. *Games for Health Journal*, 4(4), 271–277.
16. This War of Mine (сайт игры). URL: [https://store.steampowered.com/app/282070/This\\_War\\_of\\_Mine/](https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/) (дата обращения: 29.10.2022)
17. Handrahan, M. (2020, Jun). *This War of Mine will be added to school reading list in Poland*. <https://www.gamesindustry.biz/this-war-of-mine-will-be-added-to-polish-schools-reading-list>
18. Pi, L. (2020, June). *This War of Mine will be added to the Polish school curriculum*. (In Russ.). [https://www.igromania.ru/news/94880/This\\_War\\_of\\_Mine\\_planiruyut\\_dobavit\\_v\\_polskuyu\\_shkolnuyu\\_programmu.html](https://www.igromania.ru/news/94880/This_War_of_Mine_planiruyut_dobavit_v_polskuyu_shkolnuyu_programmu.html)
19. *China enjoys anti-corruption game*. (2007, Aug). <https://news.bbc.co.uk/2/hi/6928279.stm>
20. Sliwinski, A. (2007, Aug). *Chinese anti-corruption game a local hit*. <https://www.engadget.com/2007-08-06-chinese-anti-corruption-game-a-local-hit.html>
21. *China: Computer game hopes to zap corruption*. (2014, Jan). <https://www.bbc.co.uk/news/blogs-news-from-elsewhere-25812175>
22. VanHooker, B. (2020, Mar). *An oral history of whac-a-mole*. <https://melmagazine.com/en-us/story/whac-a-mole-oral-history>
23. Not playing around: using games to fight corruption. (2011, Sep). *United Nations office on Drugs and Crime*. <https://www.unodc.org/unodc/en/frontpage/2011/September/not-playing-around--using-games-to-fight-corruption.html>
24. Europa Universalis IV (website of the game). [https://store.steampowered.com/app/236850/Europa\\_Universalis\\_IV/](https://store.steampowered.com/app/236850/Europa_Universalis_IV/)
25. This Is the Police (website of the game). [https://store.steampowered.com/app/443810/This\\_Is\\_the\\_Police/](https://store.steampowered.com/app/443810/This_Is_the_Police/)
26. Papers, Please (website of the game). [https://store.steampowered.com/app/239030/Papers\\_Please/](https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/)
27. PAPERS, PLEASE – The Short Film. (2018). 4K SUBS. <https://www.youtube.com/watch?v=YFHHGETsxkE>
28. Beholder (website of the game). <https://store.steampowered.com/app/475550/Beholder/>
30. Miller, A. (2020, Oct). *How Video Games Are Saving Those Who Served*. <https://www.wired.com/story/video-games-therapy-veterans-ptsd-treatment/>
31. Offenhartz, J. (2016, Nov). *How Video Games Are Helping oung veterans Cope*. <https://www.complex.com/life/2016/11/veterans-day-millennials-video-games-ptsd>
32. De Simone, J. J. (2013). What is good can also be bad: The prosocial and antisocial in-game behaviors of young video game players. *Atlantic Journal of Communication*, 21(3), 149–163.
33. Li, R. (2018). *Cybersport*. Moscow: Eksmo. (In Russ.).
34. *Game Based Anti-Corruption Training Program*. (05.03.2015). <https://www.repatriationgroup.org/wp-content/uploads/2013/02/RGI-Grant-Proposal-DigitalVersion-050315.pdf>
35. Takahashi, D. (2015, Jul). *This game fights the corruption of politicians, crooks, and greedy tycoons across the globe*. <https://venturebeat.com/games/designers-of-follow-the-money-hope-to-combat-global-corruption-with-a-game/>
36. Westman, N. (2022, Oct). *Kids who play video games score higher on brain function tests*. <https://www.theverge.com/2022/10/24/23420502/video-game-kid-brain-function-fmri>
37. Bavelier, D., & Green, C. S. (2019). Enhancing attentional control: lessons from action video games. *Neuron*, 104(1), 147–163.
38. Mayer, R. E. (2016). What should be the role of computer games in education?. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 3(1), 20–26.
39. MBA@Syracuse. (2017, Oct). *With Viewership and Revenue Booming, Esports Set to Compete with Traditional Sports*. <https://onlinegrad.syracuse.edu/blog/esports-to-with-traditional-sports/>
40. Cardoso-Leite, P., & Bavelier, D. (2014). Video game play, attention, and learning: how to shape the development of attention and influence learning?. *Current opinion in neurology*, 27(2), 185–191.
41. Drummond, A., & Sauer, J. D. (2014). Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading. *PLoS one*, 9(4), e87943.
42. Sauce, B., Liebherr, M., Judd, N., & Klingberg, T. (2022). The impact of digital media on children’s intelligence while controlling for genetic differences in cognition and socioeconomic background. *Scientific reports*, 12(1), 1–14.

Конфликт интересов: авторами не заявлен.

Conflict of Interest: No conflict of interest is declared by the authors.

Дата поступления / Received 05.03.2023

Дата принятия в печать / Accepted 20.05.2023