

УДК 7.08

**БАЛАНС ДОСТОВЕРНОСТИ И ТВОРЧЕСКОЙ СВОБОДЫ В ИГРАХ С
ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИМ УКЛОНОМ**

Филипенко Е.С., Серикбаева С.А. (ИГУ)

**Научный руководитель – кандидат педагогических наук Сокольская М.А.
(ИГУ)**

Введение. В современном мире все большую популярность набирают компьютерные игры с уклоном в просвещение. По оценкам консалтинговой компании Research Nester глобальный рынок онлайн-игр формата edutainment, – то есть формата, сочетающего развлечение и обучение, – в течение ближайших десяти лет вырастет примерно в четыре раза и к 2035 году достигнет 14.69 млрд долларов США [1].

С увеличением предложения повышаются и требования игроков к продукту. Одним из важных, специфичных для жанра требований является качество образовательного процесса, который воспринимается пользователем через игровой процесс. Однако любая игра, будучи лишь моделью реальности, неизбежно оперирует условностями, сокращениями и искажениями — зачастую намеренными, ради оптимизации игрового процесса, повышения и удержания интереса игрока [2]. В контексте просветительских проектов это создаёт проблему: баланс между увлекательностью и достоверностью должен предотвращать формирование ложных представлений у аудитории об изучаемых объектах или явлениях.

Настоящая работа посвящена анализу этой проблемы на примере разработки RPG-игры о культуре народов Сибири в жанре фэнтези. Выбор жанра, который изначально допускает сильную художественную трансформацию реальности, определяет наиболее наглядные условия для обсуждения проблемы.

Основная часть. Компьютерные игры с просветительским уклоном занимают особое место на пересечении образования, культуры и интерактивного искусства. Их создатели стремятся не просто транслировать знания, но вызвать у игрока понимание культурной логики – системы смыслов и ценностей, которые создают целостное восприятие мира. В этом контексте задача баланса между достоверностью и творческой свободой в RPG-игре о культуре народов Сибири выходит за рамки фактической точности: важнее правильно перенести общий контекст, глобальные правила мышления той культуры, на основании которой строится игровая вселенная.

Например, при создании фэнтезийного народа по мотивам сибирских этносов (алтайцев, бурят) важно сохранять не изолированные черты, а их смысловую систему. Вымышленные персонажи могут беречь огонь, как реальные народы, у которых огонь выступает священным символом жизни, духом-хозяином(духом-хозяйкой) очага и посредником между мирами [3]. Без понимания этого основания деталь рискует стать упрощённым фольклорным штампом. Отклонения допустимы, если они вписаны в логику мира: например, "искусственный" огонь защиты от тёмной магии может не требовать почтения, сохраняя мировоззренческую целостность.

Тот же принцип применим к визуальному дизайну: окружению, облику персонажей, интерфейсу. Необходимо опираться на каноны — значения цветов, форм, паттернов, традиционные материалы и техники. Эффективно использовать фольклорные языковые формы: записки или диалоги в стиле якутского стихосложения с аллитерацией как основным ритмическим средством (повтор начальных согласных, семисложник), унаследованным из эпоса олонхо [4]. Дополнительно можно ссылаться на работы мастеров, например, иллюстрации Васнецова к русским сказкам как референс для интерфейса — они передают этнографический колорит через стилизованную графику.

Выводы. Анализ подтверждает: достоверность просветительских игр строится не на копировании фактов, а на верной интерпретации культурной логики — мировоззрения,

ценностей и правил восприятия. Творческая свобода усиливает эту передачу, если остаётся согласованной с контекстом, превращая фэнтези в инструмент глубокого понимания культурных особенностей.

В RPG о народах Сибири такой подход позволяет гармонично соединить этнографию и геймдизайн, и в результате игрок получает увлекательный контент с качественной просветительской составляющей.

Список использованных источников:

1. Online Gaming Edutainment Market Analysis – Growth Outlook 2035. Research Nester. 2025. URL: <https://www.researchnester.com/reports/online-gaming-edutainment-market/4306> (дата обращения: 29.01.2026).
2. Ветренко И. Л. Компьютерная игра как одна из моделей современной реальности // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология и политология. 2006. № 1 (2). С. 64-70. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-igra-kak-odna-iz-modeley-sovremennoy-realnosti> (дата обращения: 15.02.2026)
3. Нам, Е. В. Огонь, соединяющий миры : к вопросу о «шаманской» концепции огня у народов Сибири / Е. В. Нам. – Томск : Изд-во Томск. гос. ун-та, 2018. – 45 с.
4. Тобуроков Н.Н. Истоки якутского стихосложения в «Олонхо» А.Я. Уваровского // Филологические науки. – 2009.