УДК 070.4:004.946:004.738.5
DOI: 10.26456/vtfilol/2026.3.213

ИГРОВЫЕ ФОРМАТЫ КУЛЬТУРНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОГО МЕДИАПРОЕКТА «ARZAMAS»

В. Е. Карпусь

Новгородский государственный университет им. Ярослава Мудрого,
г. Великий Новгород

В статье анализируются игровые форматы культурно-просветительского медиапроекта «Arzamas». Целью работы является выявление функций таких форматов. Выявлено, что в проекте опубликовано 65 игр, составлена таблица типов игровых форматов. Функции игровых форматов медиапроекта определяются на основе нарративного подхода по аналогии с функциями компьютерных игр. Установлено, что наиболее частотными функциями являются информационно-познавательная, просветительская, культурно-ценностная и культурно-историческая.
Ключевые слова: *игровые форматы, медиапроект, культура, функции*

В условиях цифровизации отмечается появление новых форматов и преобразование уже устоявшихся. Тема культуры освещается с помощью различных инструментов, которые требуют определенной подготовки от авторов материалов. Важно не только разбираться в теме, знать современные тренды, но и уметь их адаптировать. В данной работе проанализирован культурно-просветительский медиапроект «Arzamas».

Выделяют разнонаправленные типы проектов: просветительский, образовательный, исследовательский, ресурсный, презентационный, организационный [1, с. 205]. Выбор именно культурно-просветительского обусловлен следующим. Исследователи отмечают, что культурно-просветительские издания «рассчитаны для широкой аудитории, в них доступно и увлекательно освещаются проблемы культуры, философии, истории, искусства» [4, с. 5], что «просветительские ресурсы с точки зрения функционально-целевого назначения относятся к категории специализированных. Их главная задача – распространение знаний из разных областей науки, культуры, искусства в доступной форме» [9, с. 117].

В проектах такого типа могут быть использованы различные формы представления информации, так как материалы направлены на широкую аудиторию и авторам необходимо применять разнообразные способы привлечения и удержания внимания. Так, молодая аудитория может ожидать от медиапроекта интерактивных функций, мультимедийных публикаций. Необходимо не просто подобрать формат, но и адаптировать

© Карпусь В. Е., 2026

его под направление проекта. Система форматов и жанров постоянно развивается, появляются новые формы. «Для современных потребителей контента важно быть вовлеченными в материал, а этому как раз способствуют игровые механики: различные тесты и игры. <...> …в мультимедийные проекты интегрируются игры совершенно различных механик, чаще всего это гиперказуальные игры» [6, с. 193]. Следовательно, игры являются актуальным форматом для привлечения и удержания внимания аудитории. Они имеют развлекательную функцию, но в проектах культурной тематики их диапазон более широк.

Целью данной работы является выявление функций игровых форматов в культурно-просветительских медиапроектах, ответ на вопрос, какие виды игр наиболее часто используются в медиапроектах и для чего.

Изучение игровых форматов находит отражение в работах таких авторов, как Л.Р. Низаметдинова, В.Н. Титова, О.А. Зубова, Е.Н. Прохорова и др. Исследователи анализировали функции игр, разницу между геймификацией и игрой, процесс геймификации в медиа, игровые форматы медиа. Остается неясным, какие типы игр превалируют в культурно-просветительских медиапроектах, важен анализ игровых форматов как интерактивных инструментов с целью выявления их функций.

Мультимедийные проекты в современной медиасреде разноформатны. Информация преподносится с помощью новых и интересных для аудитории инструментов, включая гипертексты и геймификацию. Гипертекстуальность помогает связывать различные медиатексты, что важно в изучении культурной тематики. Геймификация и игровые форматы не являются синонимичными понятиями. Геймификация – рутинный процесс [8, с. 171], «геймификация не ставит задачу создать полноценную игру, а только использует определенные игровые фрагменты» [3, с. 38], позволяет сделать неигровой процесс интерактивнее и интереснее.

Виды игровых форматов: «…тесты, кроссворды, настольные игры, интерактивные видео, текстовые квесты, полноценные цифровые игры и игры на основе AR-VR-технологий» [7, с. 11]. Наиболее распространенный тип – тесты, которые «представляют собой самостоятельный медиапродукт или дополнительный контент, позволяющий разнообразить длинные тексты. Самый трудоемкий, но при этом наиболее прибыльный продукт в линейке игровых форматов – полноценные игры» [Там же]. Наличие полноценных игр выделяет проект в медиасреде.

Принято различать следующие функции компьютерных игр: социализирующая, образовательная, информационно-познавательная, рекламная, коммуникационная, культурно-ценностная, развлекательная, трансляционная, управленческая, функция идентификации [2]. Широкий спектр функций, и только на 7-м месте развлекательная. Конечно, в

культурно-просветительских медиапроектах могут встречаться игры, не имеющие перечисленных функций. К тому же типы игр, которые могут быть опубликованы, не подходят для изучения с помощью нарративного подхода. Тем не менее и данные функции могут встречаться в таких игровых форматах.

На сайте культурно-просветительского медиапроекта «Arzamas» представлено такое описание: «…проект, посвященный истории культуры. Мы рассказываем самыми разными способами о литературе, искусстве, истории и других гуманитарных науках, то есть о самом интересном в мире» [5]. В правилах использования сайта отмечается, что миссия «Арзамаса» заключается в распространении гуманитарного знания, в предоставлении пользователям возможности знакомиться с лекциями и статьями признанных ученых в сфере гуманитарных наук. Данную миссию можно назвать просветительской.

Методы анализа медиатекстов проекта: выборочный мониторинг и контент-анализ. Выборка включает 65 опубликованных игр. Использованные количественный метод и метод обобщения помогают сделать выводы о наиболее популярных видах игровых форматов и об их функциях.

Зачастую материалы проекта включают ссылки на дополнительные материалы. Так, например, после прохождения теста «Узнай художника по мазку» предлагается перейти в материал «Как устроены шедевры XIX–XX веков» из спецпроекта «Пушкинский музей». Так изучение темы становится интерактивным, игра оказывается познавательной и просветительской. Сведения о рассмотренных играх систематизированы в табл. 1.

Таблица 1

Игры просветительского медиапроекта «Arzamas»
(цифра в скобках указывает количество публикаций)

Вид игры	Раздел	Тематика	Функция
«От и до» (расставить события)	Запись в журнале (6)	Кино, история, литература.	Культурно-познавательная
«Угадайте», «узнайте» (например, где звучит музыка, узнайте художника по мазку)	Материал из курса (6). Запись в журнале (1)	Архитектура, музыка, язык, история (2), еда, живопись (3), литература (2)	Просветительская

Симулятор (иногда с элементами визуальной новеллы)	Материал из курса (1). Материал из спецпроекта (2). Запись в журнале (2)	История (5)	Просветительская, информационно-познавательная, культурно-ценностная, культурно-историческая
«Мемори»	Материал из курса (2).	Живопись, история.	Культурно-ценностная, мнемоническая.
Загадки	Материал из спецпроекта (1)	Для детей	Информационно-познавательная, развивающая
Проверить знания (например, понимание абстрактной живописи)	Материал из курса (2). Запись в журнале (1). Материал из спецпроекта (1)	Живопись (1), история (2), религия (1), литература (1)	Просветительская, информационно-познавательная
«Узнать о себе» – тесты	Материал из курса (5). Материал из спецпроекта (1). Запись в журнале (1)	Литература (3), история (3), живопись	Просветительская, самоидентификационная
Игры на сопоставление	Материал из курса (8). Материал из спецпроекта (1). Запись в журнале (1)	Религия, литература, антропология, живопись (2), история (4), архитектура, мода	Просветительская, информационно-познавательная, культурно-ценностная, культурно-историческая
Визуальная новелла	Материал из спецпроекта (1)	История	Просветительская, информационно-познавательная, культурно-ценностная, культурно-историческая
Тест	Материал из курса (2). Запись в журнале (1). Одна публикация, отмеченная как «материал»	Кино, фольклор, история (2), антропология	Просветительская
Интерактивный кроссворд	Материал из курса (1)	Язык	Просветительская, культурно-ценностная
Интерактивный учебник, тотализатор	Материал из курса (1)	История	Образовательная, информационно-познавательная, культурно-историческая, трансляционная

Лингвистическая игра	Материал из курса (4)	Литература (4)	Просветительская
Интерактивный квест	Материал из курса (1). Запись в журнале (1)	Антропология, история	Просветительская
Голосование (например, за любимого писателя)	Материал из курса (2)	История, литература	Самовыражения
Эмодзи-викторина	Материал из курса (1)	Литература	Просветительская
Викторина	Материал из спецпроекта (2)	История (2)	Просветительская, культурно-ценностная, культурно-историческая
Ролевая игра	Материал из спецпроекта (2). Запись в журнале (1).	История (3).	Просветительская, культурно-ценностная, культурно-историческая, трансляционная
Дебаты с компьютером	Материал из спецпроекта (1)	История	Просветительская,культурно-ценностная
«Игра в признания»	Материал из курса (1)	Литература	Самовыражения
Ребусы	Запись в журнале (1)	Антропология, история	Просветительская

Социальная, рекламная, коммуникационная, управленческая функции и функция идентификации не были обнаружены. Отмечаются просветительская, самовыражения, самоидентификационная, мнемоническая, развивающая, познавательная, культурно-историческая. Так как развлекательная и интерактивная функции присутствуют у всех игр как априорные, в таблице они не выделялись.

У медиапроекта «Arzamas» достаточно широкий выбор игр (21 вид) и тематик. Наиболее частотны такие тематики, как история, живопись, литература. Функции игровых форматов разнообразны, при этом общий посыл – просвещение.

Наиболее популярны игры на угадывание, узнавание, сопоставление, проверку знаний. Превалирование таких форматов связано с просветительской направленностью медиапроекта. Интерактив помогает узнать пользователю, насколько хорошо он разбирается в той или иной теме, причем положительный эффект от игры будет и до прохождения курса, и после, так как игра может заинтересовать для дальнейшего изучения темы. Публикуемые игры качественно отличают медиапроект в цифровом пространстве: здесь и симулятор, и визуальная новелла, и ролевые

игры, а также экспериментальные форматы, как эмодзи-викторина. Несмотря на то что тесты популярный формат в медиапространстве, в разделе игр их немного – 4, в основном они публикуются в отдельном разделе.

Таким образом, игровые форматы медиапроекта «Arzamas» не ограничиваются развлекательной функцией. Во-первых, игры зачастую входят в состав курсов или спецпроектов, содержат гиперссылки на дополнительные материалы по теме. Во-вторых, иногда они требуют подготовки от пользователя. Аудитории представляется познавательная информация, которую необходимо прочесть перед тем, как играть. Некоторые игры, будучи созданы для школьников, включают и методички для учителей.

Игровые форматы не всегда строятся по нарративному принципу, но игры на историческую тематику можно отнести именно к таким. Информационно-познавательная функция оказалась самой популярной. Это можно объяснить тем, что в игровых форматах медиапроекта объясняются сюжеты, которые лежат в основе. Налицо схожесть с просветительской функцией, но они не идентичны. Информационно-познавательная знакомит с фактами, сюжетами, а задачи просветительской функции шире. Игровые форматы зачастую становятся частью объемного материала, они направлены на распространение знаний, закрепление информации, популяризацию культуры. Целью может быть не просто предоставление справки, а более глубокое погружение в тему с помощью интерактива. Игры могут стать неким анонсом к курсу или спецпроекту, пользователь может сначала познакомиться именно с данными форматами, а уже потом с материалом.

Таким образом, игровые форматы в медиапроекте «Arzamas» имеют широкий спектр функций. Даже если игры не входят в состав курсов, то могут включать ссылки на полезные материалы, помогают изучать различные направления культуры.

Список литературы

1. Горбатенко, Е. А. Особенности управления проектами в сфере культуры // Экономика и социум. 2018. № 10 (53). С. 204–206.
2. Жешко, Е.И. Функции компьютерных игр как средства массовой коммуникации // Молодой ученый. 2019. № 26 (264). С. 267–268.
3. Зубова, О. А. Как отличить геймификацию от обучающей игры // Евразийский научный журнал. 2022. № 3. С. 38–40.
4. Колоев, А. С. Научно-просветительские издания как типологическая ниша // Медиаскоп. 2012. № 2. С. 1–8.
5. О проекте [текст: лектронный] // Проект «Arzamas.academy». URL: https://arzamas.academy/about (дата обращения: 09.01.2026).
6. Прохорова, Е. Н. Понятие мультимедийного проекта и тенденции его развития // Вестник Российского государственного гуманитарного университе-

та. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2023. № 10–2. С. 188–196. DOI 10.28995/2686-7249-2023-10-188-196
7. Салихова, Е. А. Игровые форматы контента в российских медиа // Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика. 2024. № 1 (49). С. 3–28. DOI 10.30547/vestnik.journ.1.2024.328
8. Титова, В.Н. Геймификация в медиа: признаки геймифицированного продукта // Журналистский ежегодник. 2015. № 4. С. 170–173. DOI 10.17223/23062096/4/42
9. Чередниченко, Л. В., Лапко, А. В. Формы представления контента в просветительских медиа (на примере просветительского медиапроекта Arzamas) // Litera. 2021. № 5. С. 115–131.

GAME FORMATS OF CULTURAL AND EDUCATIONAL MEDIA PROJECT "ARZAMAS"

V. E. Karpus

Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, Veliky Novgorod

The article analyzes the game formats of the cultural and educational media project "Arzamas". The aim of the work is to identify the functions of such formats. It has been found that the project has published 65 games, and a table of types of game formats has been compiled. The functions of the game formats in the media project are determined based on a narrative approach, by analogy with the functions of computer games. It has been established that the most common functions are informational and cognitive, educational, cultural-value-based, and cultural-historical.
Keywords: game formats, media project, culture, features

Об авторе:

КАРПУСЬ Вероника Евгеньевна – аспирант кафедры журналистики Новгородского государственного университета им. Ярослава Мудрого (173003, Великий Новгород, ул. Большая Санкт-Петербургская, д. 41), e-mail: karpusveronika@gmail.com.

About the author:

KARPUS Veronika Evgenievna – Postgraduate Student at the Department of Journalism, Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (173003, Veliky Novgorod, 41 Bolshaya St. Petersburg str.), e-mail: karpusveronika@gmail.com.

Дата поступления рукописи в редакцию: 20.01.2026 г.
Дата подписания в печать: 14.09.2026 г.