НОВАЯ ГАЗЕТА

КОММЕНТАРИЙ • ОБЩЕСТВО

Игры — это вам не игрушки!

В Силиконовой долине за успехи в виртуальных соревнованиях теперь можно получить престижную стипендию



Фото: Наталья Шатохина / NEWS.ru / ТАСС

17:02, 18 июля 2026,

Антон Меркуров

полную версию материала со всеми мультимедиа-элементами
вы можете прочитать по этой ссылке или отсканировав QR-код ⟶

Достижения в играх не просто становятся предметом хвастовства и показателем прогресса, но и дают возможность получить расширенную стипендию. Грант «Максимальные достижения» смогут получить студенты University of Silicon Valley на основании статистики своих игровых аккаунтов. Это отличная демонстрация того, что множество навыков актуально не только в реальном мире, но и в цифровом.

Формально многомиллиардная игровая индустрия живет своей жизнью и никого не спрашивает, а только затягивает новых фанатов. Но претензии как к содержанию продуктов, так и к самому занятию остаются. Вечные мемы о том, что «много играть вредно», а «насилие в играх опасно», уже невозможно воспринимать всерьез, особенно в ожидании следующей версии GTA. Теперь у тех, к кому возникают претензии на тему времени, проведенного в виртуальных мирах, появился еще один аргумент.

Способы оценки прозрачны: название игры, метод доказательства (скриншоты, ключи, внешние сервисы) и, наконец, образовательный смысл — от планирования ресурсов до управления командой. Среди представленных наименований — все самое популярное: от World of Warcraft, где среди прочих достижений ваш персонаж должен освоить все профессии, до Minecraft или аккаунта на Chess.com. По идее, это охватывает большинство групп интересов. Для большей справедливости есть возможность выиграть стипендию просто по количеству баллов на аккаунте платформы — PlayStation, Xbox и Steam. Никого не забыли.

> Награда более чем достойна — до $15 тысяч ежегодно. Хорошая возможность существенно

> срезать косты на обучение. Но главное — это понятный ответ на вопрос «а зачем?».

Стоит повторить очевидное: игры, помимо собственно праздного времяпрепровождения и ухода от реальности, — это навороченные виртуальные симуляторы примерно всего. Аукцион в том же World of Warcraft — прототип товарно-сырьевой биржи с возможностью манипулирования рынком: скупай дешевые позиции редких товаров и выставляй их дороже. Перечислять приятное занятие: упорство и дисциплина, ресурсная оптимизация, стратегическое мышление.

Игровая индустрия окончательно институционализировалась. Еще недавно хардкорный геймер был объектом усмешек, сегодня это потенциальный киберспортсмен. А там — соревнования, призы, слава. Игра — либо событие, либо легенда. Популярный нынче мем «воспоминание разблокировано» тоже взялся не из воздуха, а из игры Zelda. Выставки, фильмы, академические курсы — компьютерные игры стали отличным предметом исследований. Теперь — официальное признание ценности затраченных на это усилий.

У многих жизнь — игра в прямом смысле этого слова. Игровые стримы по расписанию, запись прохождения уровней, тренировки или дейли-квесты.

> Это требует дисциплины, реакции, математического склада ума или чего-то еще. Важно понимать, что это в результате тяжелый сознательный труд. Так что при всей кажущейся романтичности все достижения, по

> которым можно получить стипендию, более чем заслужены.



Фото: Михаил Терещенко / ТАСС

Диплом больше не главное доказательство ваших знаний. Игровой профиль, в отличие от красиво оформленной бумаги со специальностью, говорит о вас намного больше. Быть заядлым игроком недостаточно, надо еще уметь объяснить в письменной форме, в чем смысл и идея всех этих виртуальных достижений. Впрочем, эссе по тому или иному поводу — базовый минимум для всех зарубежных институтов.

Получается, что из развлечения игры превращаются в симулятор реальности. По сути, вызовы и задачи всё те же: дисциплина, экономика ресурсов и принятие решений в неопределенной ситуации.

> Но в отличие от жизни всегда есть другая попытка, всегда можно сохраниться или, в конце концов, просто начать заново. Да и просто плюнуть на всё это дело и переключиться на другое занятие. Тут можно всё, и, главное, за это ничего не будет.

Все любят рекомендации и советы на тему дальнейшей жизнедеятельности, что в условиях общей турбулентности объяснимо. Так вот, если опираться на текущие тренды, получается, что лучший выход из текущей ситуации — начать играть. Никаких минусов, сплошные плюсы.

Уход в виртуальное пространство — не самый плохой выбор, даже если это единственная цель. В конце концов, это безопасно. Особенно если вы не забываете поесть и поспать. В игре вы наконец-то обретете пресловутую агентность. Это тут мы ничего не решаем, а там, в цифровом мире, всё зависит от нас. Думай головой, пробуй еще — и обязательно получится. Вон у других же получается — значит, и ты сможешь.

Если у вас есть потомство, это хороший способ найти общие интересы с ребенком. Вместо тупой критики («Как можно часами из кубиков фигню складывать?!») попробуйте сами, разделите радость игры — и у вас появится еще одна тема для разговоров. Это сближает. Да и просто для общего развития полезно: традиционно игрушки во многом опережают прогресс. Сегодня это не просто тупые стрелялки и бродилки, а сложные сюжеты, красивая графика, продуманные и захватывающие задания. Быть в курсе актуальных трендов полезно само по себе.

И главное, ничто не проходит бесследно. Еще недавно казалось,

что игровой профиль нужен исключительно для сравнения себя с другими игроками и внутренней социализации, а все эти ачивки — исключительно для бездельников.

> Теперь это становится новым резюме. Ссылка на LinkedIn? Научные публикации? Оставим это в прошлом веке. Таблица игровых достижений как доказательство собственной компетенции — вот оно, настоящее будущее.

Если исключить базовый материальный порог вхождения (приставка стоит денег, игры небесплатны, да и в процессе надо есть реальную пищу), то в остальном царит полная справедливость. Именно в виртуальных мирах реализовалась идея «каждому по способностям».

Тут никто не смотрит на национальную или гендерную принадлежность — на одном аккаунте может быть масса разных персонажей. Тут можно выбрать занятие по душе. Любишь активные действия и обладаешь хорошей реакцией — иди в бой громить врагов. Хочешь гулять по виртуальному миру — осваивай профессии, ищи редкие материалы. Твои клиенты перед очередной битвой выстроятся в очередь. Можно стать кем угодно без блата, связей и вне зависимости от происхождения. Хоть где-то наступила справедливость.

Выводы делайте сами. Тут действительно каждому свое. Для критиков — очередное доказательство вреда луддизма: пора открыть глаза и понять, что мир, а тем более виртуальный, несколько шире, чем представляется. Для родителей — повод задуматься: возможно, не так уж и плохо, если чадо вместо чтения классики мировой литературы проводит время за компьютером. В конце концов, историю можно изучать по

играм, да и кто знает, может, это путь в новую профессию. Игровая индустрия — это не только игроки, это дизайнеры, писатели, исследователи.

А тем, кто уже активно играет, рекомендуется проверить свой профиль и посмотреть, что там с достижениями. Вдруг соберетесь поступать в институт — глядишь, и стипендию получить можно. Инициатива University of Silicon Valley — это первый шаг. Скоро такое будет и в других учебных заведениях. Так что когда на экране появится уведомление «Вы получили награду «Покоритель земель», — это, возможно, первый шаг к большой карьере. Ну или к солидной стипендии.