

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
( Н И У « Б е л Г У » )

ИНСТИТУТ ОБЩЕСТВЕННЫХ НАУК И МАССОВЫХ  
КОММУНИКАЦИЙ

КАФЕДРА КОММУНИКАТИВИСТИКИ, РЕКЛАМЫ И СВЯЗЕЙ С  
ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ

## **Геймификация как стратегия развития современной интернет-журналистики**

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**

обучающегося по направлению подготовки

42.04.02 Журналистика

очной формы обучения группы 10001730

Лобановской Екатерины Юрьевны

Научный руководитель:  
доцент кафедры журналистики, к. филол. наук  
Ирина Ивановна Карпенко

Рецензент:  
Генеральный директор ООО «Масмедиа»,  
главный редактор сетевого издания FONAR.TV  
Андрей Сергеевич Маслов

БЕЛГОРОД, 2019

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ.....</b>	<b>4</b>
<b>ГЛАВА I. СТРАТЕГИИ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ В СИСТЕМЕ СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРНЕТ-ЖУРНАЛИСТИКИ.....</b>	<b>11</b>
<b>1.1. Стратегии игры и развлекательности в деятельности средств     массовой информации.....</b>	<b>11</b>
<b>1.2. Появление и развитие геймификации как стратегии развития     современной интернет-журналистики.....</b>	<b>14</b>
<b>1.3. Особенности и принципы геймификации .....</b>	<b>18</b>
<b>1.4. Функции геймифицированных материалов интернет-     журналистики .....</b>	<b>22</b>
<b>Выводы к Главе I.....</b>	<b>25</b>
<b>ГЛАВА II. ФОРМАТЫ КОММУНИКАЦИИ В РАМКАХ ИГРОВОЙ СТРАТЕГИИ ИНТЕРНЕТ-СМИ .....</b>	<b>27</b>
<b>2.1. Классификации форм геймифицированных материалов.....</b>	<b>27</b>
<b>2.1.1. Типологизация геймифицированных материалов в СМИ .....</b>	<b>27</b>
<b>2.1.2. Классификационные основания онлайн-игр.....</b>	<b>30</b>
<b>2.2. Классификация геймифицированных материалов в СМИ .....</b>	<b>35</b>
<b>2.2.1. Игры информации .....</b>	<b>35</b>
<b>2.2.2. Игры действий.....</b>	<b>42</b>
<b>2.2.3. Игры контроля .....</b>	<b>47</b>
<b>2.3. Реализация стратегии геймификации в региональных интернет-     СМИ на примере сетевых изданий «БелПресса» и FONAR.TV .....</b>	<b>51</b>
<b>Выводы к Главе II .....</b>	<b>57</b>

<b>ГЛАВА III. ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ РЕАЛИЗАЦИИ СТРАТЕГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ.....</b>	<b>60</b>
<b>3.1. Результативность реализации стратегии геймификации в современной интернет-журналистике .....</b>	<b>60</b>
<b>3.2. Проблемные области реализации стратегии геймификации .....</b>	<b>65</b>
<b>3.3. Перспективы реализации стратегии геймификации в современной интернет-журналистике.....</b>	<b>70</b>
<b>Выводы к Главе III.....</b>	<b>72</b>
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....</b>	<b>74</b>
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>	<b>78</b>
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....</b>	<b>83</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ .....</b>	<b>85</b>

## ВВЕДЕНИЕ

Сегодня современный мир перенасыщен разного рода информацией. В настоящий момент количество транслируемых данных через СМИ превышает объём возможного потребления аудиторией этой информации. По этой причине современные медиа ищут новые формы репрезентации контента, которые бы транслировали нужные смыслы, но при этом не перегружали аудиторию информационными сообщениями.

Второй проблемой, обуславливающей развитие интернет-СМИ, является тот факт, что большое количество распространяемого через глобальную Сеть контента, зачастую, усваивается человеком не полностью. Причиной этого считается психология и физиология нашего восприятия информации с экрана. Так, исследователь Якоб Нильсен в своей книге *Designing web-usability* впервые зафиксировал факт того, что в интернете люди не читают информацию, а просматривают её. Человеку достаточно от 3 до 7 секунд, чтобы понять: оставаться ли на этой странице или переходить на другую. Как утверждает Нильсен, это связано с тем, что экран монитора требует постоянного напряжения глаз. Поэтому при первом просмотре глаз человека «сканирует» картинку и «выхватывает» определенную зону на экране. Таким образом, мозг защищается от ненужной и неактуальной для него информации.

Третьей причиной перестройки парадигмы репрезентации контента современными интернет-СМИ является глобальная интерактивизация медийного контента, которая обусловлена потребностями и возможностями вовлечения аудитории в процесс взаимодействия (пассивный или активный) с интернет-текстом.

Из этих причин вытекает необходимость поиска интернет-СМИ новых форм представления информации. Геймификация медиадискурса, в общем, и в частности, является одним из трендов развития современной журналистики. Геймификация позволяет интернет-СМИ представить контент в интересной,

яркой игровой форме, а аудитории вступить во взаимодействие с представляемым содержанием и в ненавязчивой форме получить информацию.

Геймификация свойственна не только интернет-коммуникациям. Однако именно интернет-среда делает эту стратегию репрезентации контента наиболее яркой, интересной и, что важно, результативной.

Тенденции геймификации, прежде всего интернет-СМИ, на сегодняшний день являются малоизученными, так как стремительное развитие технологий идёт впереди их теоретического осмысления. Данной проблемой обусловлена **актуальность** темы нашего исследования.

**Объектом исследования** магистерской диссертации является стратегия геймификации интернет-СМИ.

**Предмет исследования** – формы, особенности и функции геймификации интернет-СМИ.

**Цель данной работы** состоит в выявлении особенностей и основных черт стратегии геймификации интернет-СМИ.

Цель магистерского исследования, а также характер предмета и объекта определяют **исследовательские задачи**, решаемые в ходе данной научной работы:

1. Дать определение феномену геймификации в интернет-СМИ;
2. Определить место геймификации в системе методов представления информации инфотейнмента и эдьютейнмента;
3. Выявить особенности и принципы геймификации интернет-текстов СМИ;
4. Определить функции геймифицированных материалов интернет-СМИ;
5. Выявить и систематизировать формы геймификации;
6. Обосновать проблемы, связанные с восприятием геймифицированных материалов интернет-СМИ;

7. Определить результативность геймифицированных материалов интернет-СМИ, основываясь на качественных и количественных показателях исследования;

8. Определить и обосновать перспективы развития геймификации в современных интернет-СМИ.

**Методы исследования**, использованные в работе, определяются целью, задачами, объектом и предметом работы и включают в себя:

– метод обобщений – использован в Главе I для выявления особенностей и принципов стратегии геймификации в системе трендов современной интернет-журналистики;

– исторический подход – использован в Главе I для того, чтобы проследить процесс становления стратегии геймификации в системе трендов современной интернет—журналистики;

– метод классификации и типологии – использован в Главе II для классификации форм коммуникации в рамках игровой стратегии интернет-СМИ;

– метод описательный – для изложения хода и результатов исследования;

– метод мониторинга – использован при отборе эмпирического материала исследования;

– метод эксперимента – использован в Главе III при рассмотрении результативности феномена геймификации в современных средствах массовой информации;

– метод включённого наблюдения – также применяется в Главе III, который позволил изучить результативность стратегии геймификации на сайте конкретного СМИ;

– метод экспертных опросов – использован в Главе III для оценки результативности, определения проблем и перспектив развития стратегии геймификации.

**Теоретической базой** данного исследования послужили научные работы по структуре и содержания инфотеймента и эдьютеймента, частью

которых и является стратегия геймификации. Это статьи зарубежных исследователей Нила Постмана, Гайдемари Шумахер, Андреаса Витвена, Лотара Микоса, российских учёных Л.М. Земляной, Е.Л. Вартановой, Б.Н. Лозовского, Е.М. Драгун, М.Е. Аникиной, А.Д. Ерёмина.

Особое внимание в своей работе мы уделили исследованиям в области стратегии геймификации О.В. Орловой, В.Н. Титовой, Е.В. Евпловой, Н.В. Добычиной, М.В. Басовой, В.Е. Беленко, А.В. Бурланченко, И.И. Волковой, Л.Ю. Григорьевой, А.Ф. Иванько, Л.В. Козловой, В.Ф. Олешко, В. Пули, С.Н. Ильченко.

**Эмпирической базой** научной работы выступили федеральные интернет-СМИ Meduza и «Медиазона», а также сетевые издания Белгородской области FONAR.TV и «БелПресса». Выбор данной эмпирической базы обусловлен, во-первых, целью охватить федеральный и региональный уровни интернет-СМИ. Конкретные СМИ были отобраны с учетом рейтингов популярности ресурсов среди пользователей Рунета. С целью получения наиболее объективных данных по использованию стратегии геймификации в ряде рассматриваемых нами СМИ представлены как муниципальные, так и частные ресурсы. В диссертации мы прослеживаем насколько активно используют редакции интернет-СМИ стратегии геймификации на федеральном уровне и региональном уровне.

**Гипотеза научного исследования.** Использование стратегии геймификации журналистских текстов в интернет-СМИ напрямую зависит от формы собственности и источников финансирования редакции. Так, отмечаем, что на сайтах муниципальных интернет-СМИ на сегодняшний день геймифицированные материалы появляются гораздо реже, чем на сайтах частных медийных ресурсов. Этот факт имеет под собой, в первую очередь, экономическое основание: геймифицированные материалы – это трудоемкий контент, который требует больших по сравнению с текстовыми материалами временных затрат, хорошей технической оснащённости редакций и высокого уровня владения технологиями верстки подобных материалов со стороны

журналистов. Таким образом муниципальные СМИ, оставаясь в большей степени еще на государственном софинансировании, остаются не вполне готовыми к работе с подобным контентом. Не изменяет ситуацию к лучшему даже тот факт, что геймифицированный медийный контент является более результативным в плане усвоения излагаемых СМИ фактов в подобных материалах, чем текстовые сообщения.

### **Положения, выносимые на защиту:**

1. Геймифицированным материалом можно назвать тот материал, который соответствует следующим принципам: наличие процесса, достижение цели, постановка перед пользователями условий игры, система наблюдения, стимулирующие элементы, конкуренция, возможность рассказать друзьям о своих достижениях;

2. Исследователи в сфере медиа неоднократно пытались квалифицировать геймифицированные материалы в средствах массовой информации: по степени вовлечённости, роли игроков, цели, характеру игры. Рассмотрено три классификации компьютерных игр. Подходящим примером для классификации игр в медиа является классификация по игровым действиям, которые совершает пользователь;

3. Большинство игр представляют собой тесты, которые создаются на основе информационных поводов, событий, высказываний и памятных дат. Данные тесты выполняют, в основном, две задачи: информирование и изучение. Тесты – самый доступный для создания формат игр в СМИ, поэтому они так популярны у региональных изданий. Процесс создания тестов не требует больших финансовых затрат, так как в настоящий момент в Интернете существует несколько бесплатных платформ для создания и редактирования подобных форматов. Также журналист самостоятельно может создать тест, не прибегая к помощи разработчиков игр, программистов и веб-дизайнеров;

4. Геймифицированные материалы пользуются большой популярностью у аудитории. Пользователи охотнее переходят на тесты, чем на текстовые материалы по той же теме. Это связано с тем, что читатель во время игрового



процесса непосредственно становится создателем контента, он чувствует свою причастность к той или иной теме. В прохождении игры он видит конечный результат, что привлекает пользователя рассказывать о своих результатах в игре в социальных сетях и сравнивать их с результатами других игроков;

5. Геймификация – это эффективная современная бизнес-модель для средств массовой информации. Благодаря новым форматам, на сайт издания переходят всё больше читателей. Соответственно, увеличивается статистика, что привлекает рекламодателей, которые хотят создавать интересные нативные проекты на данной платформе.

**Научная новизна** нашего исследования состоит в том, что в нём впервые в научном дискурсе идёт обобщение и составление классификации форматов стратегии геймификации. В данной работе впервые представлен анализ результативности реализации рассматриваемого нами феномена на примере одного из сетевых изданий. В данном исследовании обозначены основные проблемы реализации стратегии геймификации и представлены перспективы их развития.

**Научная достоверность** данного исследования достигается путём использования объемного теоретического и эмпирического материала, а также разработанных на его основе собственных научных выводов, с использованием исследовательских методов, которые, в свою очередь, способствуют выполнению поставленных задач.

**Теоретическая значимость.** В выпускной квалификационной работе мы изучили принципы, функции, особенности реализации стратегии геймификации в современной интернет-журналистике. Также мы обосновали классификацию форматов геймифицированных материалов, что способствует структурированию знания о данном феномене в СМИ для дальнейшего детального изучения.

**Практическая ценность.** Результаты квалификационной работы можно использовать в курсах обучения будущих журналистов и для написания работ по смежным темам.

**Структура работы** определена поставленным целям и задачам и включает в себя введение, три главы, заключение, список использованной литературы, список использованных источников и приложения, которые дополняют основной текст исследования.

Во *введении* дается обзор изученности проблемы, излагаются актуальность, цели, задачи исследования, методы, новизна исследования, теоретическая и практическая значимость работы, определяется степень научной разработанности темы, выдвигается гипотеза, а также определяется научная достоверность.

*Первая глава* — «Стратегия геймификации как тренд в развитии современной интернет—журналистики» — посвящена описанию стратегий развлекательности в системе трендов, в ней определяются особенности и принципы геймификации интернет—текстов СМИ, а также характеризуются функции геймифицированных материалов.

*Во второй главе* — «Форматы коммуникации в рамках игровой стратегии интернет СМИ» — рассматриваются, описываются и анализируются формы стратегии геймификации в рассматриваемых интернет—изданиях.

*Третья глава* — «Проблемы и перспективы реализации стратегии геймификации» — раскрывает проблемные области и результативность реализации стратегии геймификации в современной интернет—журналистике, в ней также описываются перспективы дальнейшей реализации стратегии геймификации в интернет—СМИ.

В *заключении* сформулированы основные выводы работы и намечены перспективы для дальнейших исследований.

# ГЛАВА I. СТРАТЕГИИ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ В СИСТЕМЕ СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРНЕТ-ЖУРНАЛИСТИКИ

## 1.1. Стратегии игры и развлекательности в деятельности средств массовой информации

Одной из главных целей любых средств массовой информации является привлечение аудитории к своему изданию, телеканалу и т.д. Руководители СМИ используют разные средства для увеличения количества читателей, слушателей и зрителей. Самым ярким и эффективным способом привлечения аудитории считается игра. Так, в 1913 году в воскресном приложении «Fun» к изданию «New York World» появляется первый кроссворд. В Советском Союзе впервые кроссворд печатают в журнале «Огонёк» в 1929 году [История появления... 2015, <http>]. Игра стала популярной во всём мире. Кроссворд помогал читателям отвлечься от повседневных рутинных дел, узнать новую информацию, а также проверить свои знания. В дальнейшем кроссворд приобрёл различные формы и виды и по сей день остается одной из ведущих игр в печатной прессе.

На телевидении с момента его появления также пытались создавать различные игровые формы. Так, в 1953 году на телеканале CBS детская программа «Winky Dink and You» предусматривала непосредственно участие детей в передаче. Ребёнку заранее нужно было приготовить цветные мелки и прозрачную плёнку и закрепить её на телеэкране. Она держалась благодаря статистическому электричеству. В кульминационный момент на экране появлялась картинка, которую необходимо было дорисовать. Ребёнок цветными мелками дорисовывал недостающие элементы изображения на плёнке [Волкова 2017].

Отметим, что с развитием телевидения игра стала основой для нескольких жанров, которые сегодня активно используются в телевизионном вещании. По сей день успехом у массовой аудитории пользуются такие

телевизионные форматы, как реалити-шоу, ток-шоу, телевикторины и шоу [Акинфеев 2008].

В процессе роста аудитории телеканалов продюсеры и редакторы стали создавать новые подходы к представлению игры на телеэкранах. Одним из этапов развития игровых технологий на телевидении стало появление программ, где сюжетом управляли зрители. Например, в США были попытки создать телефильм с ветвящимся сюжетом, когда зритель сам мог выбрать один из вариантов развития событий на своём экране [Маковеев 2007]. Однако подобные форматы не пользовались большой популярностью.

Самой успешной программой на телевидении, в которой непосредственно участвовал зритель, стала передача «Позвоните Кузе» на телеканале РТР (в зарубежной версии персонажа называли «Hugo»), выходившая в 40 странах мира в 1990-х годах. Суть её заключалась в том, что дозвонившийся телезритель попадал в эфир, общался с ведущими, а затем, поставив телефон в тоновый режим, играл в различные типы игр, нажимая на кнопки: езда на дрезине, полёт на аэроплане, скейтборд, сноуборд и так далее. В каждой игре был свой сюжет, кульминация которого зависела от игрока. Если игроку удавалось победить, он получал реальные призы. Ближе к двухтысячным годам игра перестала быть популярной, потому что в массовом обращении появились игровые приставки, консоли и компьютерные игры.

В 1980-х гг. XX в. телеканалы начали массово терять аудиторию информационно-аналитических программ. Тогда продюсеры и редакторы телепередач решили внедрить стратегии развлекательности и в эти жанры тележурналистики для привлечения внимания аудитории и упрощения подачи сложной новостной и аналитической информации. Так появился метод инфотейнмента (слово, образованное путём слияния двух английских слов INFORMATION и ENTERTAINMENT, что означает информация и развлечение). Развитие этого метода подачи информации приходится на начало 1990-х гг., в России этот феномен стали активно внедрять в информационно-аналитические передачи в начале двухтысячных годов.

Данное явление представляет собой выразительную, оригинальную, развлекательную форму подачи сложного, в основном, политического материала, делая информацию более доступной и привлекательной для массовой аудитории [Драгун 2015].

Доступность и привлекательность информации для аудитории достигается за счёт использования вербальных и невербальных средств. К вербальным средствам относятся лексические средства языка, а к невербальным – фрагментарность, яркая компьютерная графика, применения различных медийных технологий имитация живого эфира, детализация, имидж ведущего и т.д. При использовании метода инфотейнмента телевизионщики внедряют в программу, в том числе, и средства взаимодействия с аудиторией, за счёт чего создаётся интерактивность той или иной телепрограммы. Зритель может принять участие в онлайн-голосовании, дозвониться в студию и задать свой вопрос.

Исследователь Л.Ю. Григорьева отмечает, что информационно-аналитические передачи такие, как «Поединок», «Воскресное время» Владимира Соловьёва, «Гордон-Кихот» и «Закрытый показ» Александра Гордона строятся по игровым принципам [Григорьева 2013]. То есть на уровне сознания авторы передач и её ведущие вовлекают зрителя в определённый игровой процесс, разворачивающийся в студии. Они заставляют аудиторию испытывать эмоции и переносить различные события и ситуации на себя.

Несмотря на эффективность метода инфотейнмента на телевидении, в информационно-аналитических программах невозможно внедрить игру в её чистом виде. Медиаисследователь И.И. Волкова связывает это с «нацеленностью телезрителей на пассивное восприятие телепрограмм и соответствующей пропагандистской тональностью вещания» [Волкова 2017].

Таким образом, игра является частью любых типов средств массовой информации. На телевидении были удачные и неудачные примеры внедрения игровых процессов. Игра в чистом виде на телевидении не прижилась из-за восприятия телепрограмм аудиторией, а также стремительного развития

игровой компьютерной индустрии. Однако игра стала основой нескольких развлекательных жанров на телевидении, которые пользуются популярностью среди зрителей. В информационно-аналитических жанрах журналисты и редакторы стали использовать методы инфотейнмента, которые также основываются на игровой форме подачи информации.

## **1.2. Появление и развитие геймификации как стратегии развития современной интернет-журналистики**

Параллельно с внедрением инфотейнмента на телевидении появляется и развивается интернет-журналистика. Создаются первые издания в глобальной Сети. В процессе их развития перед владельцами и редакторами встаёт тот же вопрос, что и перед телевизионщиками в конце 1980-х гг.: как привлечь аудиторию и сделать потребление информации наиболее простым и ненавязчивым? Интернет-журналистика впитывает в себя средства метода инфотейнмента: языковую игру, имиджевые разработки, интерактивность, компьютерную графику, аудио и видеоэффекты. В интернет-журналистике происходит процесс конвергенции жанров и форм традиционных СМИ [Варганова 2013].

С развитием технологий, увеличения количества средств массовой информации в Интернете, появлением социальных сетей перед журналистами встаёт ещё одна проблема: человек испытывает переизбыток информации, он не усваивает предоставляемые ему сообщения полностью.

Управляющий редактор «Российской газеты» Всеволод Пуля пишет: «В условиях, когда у читателя есть выбор: пообщаться с друзьями в мессенджере, пролистать смешные фотографии кошек, посмотреть очередной сериал, поиграть в приставку или почитать свежие, но такие скучные новости, – СМИ придумывают все новые способы для того, чтобы сделать новостную повестку более конкурентоспособной по сравнению с морем альтернативного контента. Они осваивают новые форматы, и игры становятся одним из самых

эффективных» [Пуля 2015].

В 2003 г. на сайте newsgaming.com ровно через шесть месяцев после начала войны в Ираке вышла игра «12 сентября». Перед игроком изображены улицы города, по которым ходят люди. Задача пользователя поймать террориста. Он появляется среди толпы, игрок должен щелчком мыши поймать его. Щелчок мыши в этой игре символизируется как ракетный удар. Когда человек нанёс удар, «террорист» начинает перемещаться и на его прежнем месте оказываются дети и женщины, которые погибают от ракеты. Спасшиеся люди подходят к погибшим, падают на колени и плачут. На экране появляется надпись «Новый террорист родился». Цель бесконечной игры заключается в том, что насилие порождает насилие. Единственный способ победить в игре – это не играть в неё.

В 2009 г. газета «The Guardian» опубликовала на своём интернет-ресурсе эксперимент: «сотрудники редакции выложили в сеть копии чеков и прочих документов о расходах членов парламента и предложили читателям стать соавторами политической сенсации» [Иванько 2016]. Эта игра приобрела вирусный характер, привлекла дополнительную аудиторию, а также дала почувствовать читателю свою значимость в общественно—политической жизни страны.

Одной из самых популярных игр в мировой журналистике является игра международного телеканала «Al Jazeera» «Пиратская рыбалка». В 2014 г. она вышла на сайте телеканала. Игроку необходимо провести журналистское расследование, собрать факты и улики, пообщаться с людьми и сделать материал, который на самом деле уже сделали корреспонденты «Al Jazeera». За правильные действия человеку начисляются очки, а дополнительная активность поощряется значками-бейджами. В итоге обычный документальный фильм из двух частей стал игрой, которая принесла 80 % новых посетителей сайта, тем самым позволив телекомпании привлечь новую аудиторию и конвертировать её часть в постоянных посетителей [Пуля 2015].

Также Всеволод Пуля в своей работе приводит в пример игру

журналиста Флорена Морино «Восстанавливая Гаити». Игрок выполняет функции власти страны и должен решить, куда потратить деньги после разрушительного землетрясения на острове. Пользователю на определенных этапах игры предоставляются несколько вариантов развития событий, которые имеют либо краткосрочные, либо долгосрочные последствия. В игре каждый из вариантов имеет объяснение, к чему он приведёт, но объяснения появляются после того, как игрок выберет вариант. В итоге человек попадает в ситуацию, когда от его решения зависит будущее всей страны.

«Основные проблемы, с которыми столкнулась Гаити, заключались в том, что большинство государственных решений были сделаны для получения быстрых результатов, власти не задумывались о далеко идущих последствиях, которые во много были ужасными и ещё более разрушительными для страны», – цитирует Всеволод Пуля создателя игры Флорена Морино [Пуля 2015].

В отечественных СМИ яркими примерами внедрения игр в журналистику стали проекты РИА «Новости». Иванько А.Ф. и Козлова Л.В. в своей работе пишут об игре «Не переизбрали», которая вышла в 2011 году после парламентских выборов. Читатель оказывается на месте депутата, который потерял все привилегии. В 2012 г. на портале вышла игра «Не пусти Pussy Riot в храм». Используя в качестве оружия крестик, игрок должен уничтожить людей в балаклавах, которые бегут к храму.

Использование подобных игровых элементов в неигровых контекстах получило название геймификации. М.В. Басова и В.Е. Беленко в своей работе «Геймифицированные практики современных СМИ» пишут, что геймификация — это явление, которое относится не только к журналистике. Эту стратегию используют в образовании, маркетинге, бизнесе, рекламе и даже вере [Басова 2017].

А.Ф. Иванько и Л.В. Козлова дают следующее определение понятию «геймификации»: «это использование игровых элементов в неигровых ситуациях, которое подразумевает получение заранее определенного



награждения при достижении результата» [Иванько 2016].

В российской науке встречается другое название этого процесса. Исследователь И.И. Волкова использует понятие игрофикация. Она ссылается на понятие Оксфордского словаря английского языка и даёт свой перевод понятию gamification — это применение типовых элементов игр в неигровых процессах [Волкова 2013].

Кстати, в 2011 г. слово геймификация было номинировано редакторами Оксфордского словаря на премию «Слово года» [Григорьева 2013].

В.Ф. Олешко в учебном пособии «Журналистика как творчество» называет геймификацию игрореализацией. Исследователь пишет, что игрореализация — это одна из форм диалоговых взаимодействий, это форма творческой (спонтанной) реализации возможностей человека, свободы его индивидуальных действий. Он разделяет технологии игрореализации на процессуальные и творчески обусловленные. Процессуально обусловленные ситуации игрореализации предполагают использование манипулятивных методов воздействия на аудиторию и носят прагматический характер. [Олешко 2008].

Несмотря на различные вариации названия геймификация в российских исследованиях, в отечественной науке (не только в журналистике) основным названием стало слово «геймификация».

Таким образом, журналисты стали использовать форму игры для того, чтобы облегчить получение аудиторией различного рода информации. Этот процесс получил название «геймификации» — использование игровых элементов в неигровых ситуациях, которое подразумевает получение заранее определенного награждения при достижении результата. В отечественной журналистике пытались подобрать свои названия для данной стратегии (игрореализация, игрофикация), однако слово «геймификация» получило большее распространение. Отметим, что стратегия геймификации свойственна не только журналистике, но и маркетингу, бизнесу, образованию.

### 1.3. Особенности и принципы геймификации

Исследователь В.Н. Титова считает, что называть введение в какой-либо журналистский сюжет любого игрового контента, не верно. Она утверждает, что геймификация – «это не создание игры на выбранную тему, но комплекс мер, сопровождающих выполнение пользователем какого—либо серьёзного, требующего значительных усилий вида деятельности» [Титова 2015].

Именно В.Н. Титова подробно описала признаки геймифицированного журналистского продукта. Она выделяет три особенности геймификации в СМИ, которые чётко отделяют игру в журналистике от геймификации.

*Первый признак* исследователь называет наличие рутинного процесса. То есть это какая-либо деятельность пользователя, которая требует его усилий, процесс, носящий трудоёмкий затратный характер. Геймификация формирует и усиливает мотивацию к этому процессу посредством включения разных видов удовольствия.

Например, интернет издание «Медуза» в 2016 г. выпустило игру «Останови девальвацию рубля». Выпуск игры был связан со стремительным падением курса рубля, а также выступлением пресс—секретаря президента России Дмитрия Пескова, который заявил, что «это далеко не обвал» и курс рубля изменчив. Пользователю требовалось самим остановить девальвацию, то есть понять процесс девальвации и применить свои знания по экономике. Следовательно, игрок тратит свой интеллектуальный ресурс для решения проблемы. Игра даёт возможность пользователю почувствовать ответственность за экономику целой страны, а также увидеть реальные причины нынешней девальвации. То есть в этой игре прослеживается мотивационность и ресурсозатратность пользователя.

*Второй особенностью* геймифицированного продукта является прогрессия. Она включает в себя цель и построенный маршрут достижения этой цели. В.Н. Титова пишет, что «о важности наличия цели говорят многие исследователи, и эта составляющая видится самым значимым движущим

элементом, влияющим на формирование внутренней мотивации пользователя» [Титова 2015].

Для читателя также важно наличие *цели* в игре, как и для её создателя. Это дополнительная возможность проверить свои знания, получить новую информацию, усилить свои позиции среди других пользователей, развить определенные навыки, решить какую-либо проблему или, наконец, развлечься.

Например, ко Дню конституции России в 2017 году издание «Медуза» выпустило тест: *«12 декабря – День Конституции в России. Когда-то он был выходным, но в середине нулевых годов значение праздника сильно понизилось. А уже через несколько лет её – впервые с 1990-х – начали менять. Знаете ли вы современную версию главного закона страны?»*. Пользователь должен был ответить на девять вопросов. Создатели игры придерживались цели напомнить своей аудитории о празднике не простой заметкой или посредственным материалом, допустим, об истории конституции, а тестом. В свою очередь, пользователи проверили свои знания и, возможно, узнали новую информацию о конституции России.

В любой игре важны поощрения. Существуют различные *способы стимулирования* пользователей [Иванько 2016]:

- статус;
- открытие доступа к новым функциям и возможностям;
- снятие ограничений при выполнении каких-то действий;
- материальные вознаграждения.

Одним из ведущих стимулирующих пользователей признаков является *конкуренция* и возможность рассказать о своих достижениях. Так, разработчики игры могут создать рейтинг участников или ТОП-10 самых высоких результатов. Это мотивирует пользователей и заставляет оставаться на сайте дольше и несколько раз проходить игру. Стимулирует участвовать в игре и получение определенного статуса. В.Н. Титова отмечает, что «давая возможность игроку продвинуться дальше, чем он способен изначально,

можно сформировать вероятность повода для гордости» [Титова 2015].

Например, в тесте издания «Медуза», посвященном главным мемам (остроумная картинка, фраза или концепция) 2017 г., есть несколько результатов:

– от 0 до 2 баллов – *«Это фиаско, Карл! Мемы – не ваша стихия. Превед!»;*

– от 2 до 4 баллов – *«Ave Maria! У вас белый пояс мемного карате»;*

– от 5 до 7 баллов – *«Эцкере. Вы кандидат в мастера мемного спорта»;*

– 8 баллов – *«Изи-изи. Вы доктор мемных наук».*

Данный результат можно разместить на своих страницах в различных социальных сетях. Распространение итогов теста разных игроков может повысить количество заходов на сайт, а также увеличит поток «расшаривания» данной игры в социальных сетях.

Немаловажно, и *создание трудностей, ограничений* для прохождения той или иной игры. Своеобразные сложности мотивируют игроков на преодоления своеобразных «болевых точек». Так, в издании «Лента.ру» выпустили игру «Игра в дома». Задача каждого участника открыть все пары окон, кликая на них по очереди. Пользователю необходимо запомнить эти пары. Однако в течение игры им будут мешать. Во время игры на экране всплывают различные картинки, которые отвлекают игрока и мешают ему проходить задание.

Отметим, что в идеале в игре должны сочетаться и создание ограничений, и конкуренция, и способы стимулирования. «Игра в дома» от «Ленты.ру» показательна. Кроме сложностей при выполнении задания, игрок замотивирован справляться с трудностями – три участника, которые быстрее всех пройдет игру, получают телефон, велосипед или гироскутер. Также их имена и результаты остаются на сайте. Так, в игре победил Антон Кавыцын, Денис Чуеков и Екатерина Хрыкина, прошедшие игру за 11 секунд.

*Третий признак* геймифицированного продукта – это возможность

наблюдения пользователя за своим поведением, продвижением, процессом выполнения задания. «Ученые-бихевиористы обнаружили, что как собственное, так и стороннее наблюдение за деятельностью человека меняет его поведение в рамках наблюдаемой деятельности», пишет В.Н. Титова. Исследователь утверждает, что «обратная связь позволяет скорректировать поведение и добиться лучшего результата» [Титова 2015].

Выделим способы наблюдения пользователя за продвижением в игре. В зависимости от темы и цели игры, данные способы могут использоваться параллельно друг с другом:

- процентная полоса. Этот способ позволяет увидеть, насколько процентов игрок выполнил своё задание;
- счётчик ответов. С помощью него, пользователь видит, на сколько вопросов ему предстоит ответить. Есть счётчики, которые отражают, правильно или не правильно ответил игрок;
- таймер. Если игра на время, или оно ограничено, то это даёт пользователю возможность ускориться;
- игровая валюта. Этот способ помогает игроку следить и контролировать бюджет, который выделен на игру;
- списки лучших результатов. Стимулируют читателя выполнить задание лучше, чем лидеры;
- уровни. Если игра состоит из нескольких уровней, то информация на мониторе о том, на каком этапе находится игрок, напоминает ему о том, что он может продвинуться на новый уровень и открыть новые возможности игры.

И.И. Волкова также отмечает ещё одну особенность геймифицированных материалов – это то, что *игра не является обязательной*. Исследователь отмечает, что игра «основывается на добровольном согласии и желании человека играть» [Волкова 2013].

Необходимо отметить, что эффективность геймифицированного продукта заключается не столько от использования компьютерных технологий при создании игры, а сколько от продуманности всей игры в

целом: цель, стимулирующие элементы, преграды при выполнении заданий пользователем, выделение рутинного процесса, выстраивание системы наблюдения за результатом и создание конкуренции среди аудитории.

Таким образом, исследователи выделяют несколько принципов и особенностей геймифицированных игр в журналистике. Это наличие рутинного процесса, прогрессия, цель, простроенный маршрут выполнения заданий, система наблюдения, стимулирующие элементы, конкуренция, возможность рассказать друзьям о своих достижениях, трудности и способы их преодоления. Именно при сочетании данных принципов журналисты получают интересный геймифицированный материал, а пользователи – возможность реализовать себя в игре и добиться определенных задач, которые заложены в данном продукте.

#### **1.4. Функции геймифицированных материалов интернет-журналистики**

Исследователи М.В. Басова и В.Е. Беленко в своём труде «Геймифицированные практики современных СМИ» называют три основных функции геймифицированных материалов: увеличение глубины погружения в материал; самопиар издания; игра (тест) как инфоповод. Рассмотрим их подробнее.

1. *Увеличение глубины погружение в материал.* Как было сказано ранее, современный мир перенасыщен информацией. Аудитория не может воспринимать все предлагаемые ей сообщения. И.И. Волкова называет это *коммуникативной усталостью*, то есть возрастание ощущения нехватки времени. Привлечь читателя в этих случаях можно формой передаваемого сообщения. Форма игры или теста одна из самых эффективных, так как информация, подаваемая через игру, воспринимается на подсознательном уровне, а мозг человека не напрягается при её получении;
2. *Самопиар издания.* Основная задача издания – регулярное привлечение на свою страницу аудиторию. Для этого необходимо создавать оригинальный

контент, который будет привлекать пользователей и возвращать их на интересующую страницу. Форма игр здесь также эффективна, особенно в региональной журналистике, где не так много инфоповодов. Например, сетевое издание Белгородской области FONAR.TV выпустило тест *«Мы перевели наши новости на язык эмодзи в Яндекс.Переводчике. Попробуйте теперь соотнести их с реальными заголовками»* (см. Приложение 1, рис.1.1). Тем самым редакция привлекла читателей на сайт издания благодаря интересному формату и таким образом рассказала о том, какие новости они выпускают и где их можно прочитать.

Геймифицированные проекты в СМИ – это долгосрочный механизм увеличения трафика и узнаваемости издания за счёт расшаривания и некой «вирустности» контента, это работа над собственным имиджем и ликвидностью конкретного СМИ [Басова 2017];

3. *Игра как инфоповод.* Мы уже приводили в пример знаменитую игру «Пиратская рыбалка», о которой писали не только профильные сайты, но и СМИ-конкуренты телеканала «Al Jazeera». В этом случае, игра стала инфоповодом, чем привлекла дополнительную аудиторию на сайт. Напомним, что игра принесла 80% новых читателей на интернет-ресурсе телеканала «Al Jazeera». На российском медиарынке в 2012 г. на портале «РИА Новости» вышла игра *«Не пусти Pussy Riot в храм»* (см. Приложение 1, рис. 1.2). Используя в качестве оружия крестик, игрок должен уничтожить людей в балаклавах, которые бегут к храму. Данная игра вызвала большой интерес к СМИ: она была представлена на акции «Православный F.A.Q.» и вызвала осуждение со стороны Русской Православной церкви, о чём написали несколько крупных федеральных изданий [Рамблер, [http](http://)].

Помимо рассмотренных функций, выделим ещё несколько функций, которые выполняют геймифицированные материалы:

– *рекреационно-гедонистическая* функция. Благодаря играм и тестам человек отвлекается от рутинных дел и таким образом отдыхает, снимает напряжение, параллельно получая новую информацию. Нередко издания при

создании игр ставят целью только развлечь свою аудиторию. Например, игра «Медузы», которая вышла в конце 2018 года, *«Что нас ждёт в 2019 году? Лотерейные билеты от «Медузы»*. Пользователь должен только нажать на кнопку «Узнать своё будущее» и ему выпадет карточка с тремя картинками, которые читатель с легкостью может интерпретировать: самолёт, книга, деньги, свадьба и т.д (см. Приложение 1, рис. 1.3);

– *культурно-просветительская* функция. С помощью игры можно преподнести различную информацию, которую человек легко воспримет. Так, сетевое издание Белгородской области «БелПресса» нередко публикует тесты на тему культуры, науки и образования. Одним из последних геймифицированных продуктов является тест *«Какой ты театрал?»*, который выпустили во Всемирный день театра. Возможно, читатель, благодаря этой игре, захочет подробнее узнать о театральной жизни в Белгороде. Всё это позволяет изданию влиять на культурное развитие человека (см. Приложение 1, рис. 1.4);

– *рекламно-справочная* функция. Игры и тесты, зачастую, создаются изданиями как партнёрские или полностью рекламные продукты. Эта форма позволяет привлечь не только аудиторию, но и рекламодателей, которые хотят оригинально представить свой продукт или услугу. В отечественной журналистике одними из первых стало использовать игру в качестве партнерских материалов издание «Медуза». Например, 29 марта 2019 года на сайте издания вышел тест *«Эта монета что-нибудь стоит? А вот эти редкие часы?»*. Данный тест сделан совместно с девелопером из Грузии Alliance Group о том, как отличить хорошие инвестиционные идеи от сомнительных (см. Приложение 1, рис. 1.5).

Таким образом, геймифицированные материалы выполняют ряд функций. Они привлекают аудиторию на сайт, могут сами быть инфоповодом, являются эффективной формой подачи сложной информации. Геймификация – это форма подачи сообщений, которая выделяет издание из других конкурирующих СМИ. Благодаря геймифицированным материалам



журналист может просто и доступно донести информацию. Наконец, геймифицированные журналистские продукты могут быть одной из форм подачи рекламной информации.

## Выводы к Главе I

Из-за перенасыщения мира разного рода сообщений, коммуникативной усталости человека, который не способен усваивать всю предоставляемую глобальной сетью информацию, журналисты стали искать новые формы подачи сообщений. Одним из трендов современной интернет-журналистики стала геймификация. Данная стратегия позволяет интернет-СМИ представить контент в интересном, ярком игровом формате, с помощью которого аудитория получает информацию в ненавязчивой форме и лучше её усваивает.

Анализ стратегии геймификации как тренда в развитии современной интернет—журналистике позволил нам выявить ряд особенностей данного явления:

- 1) игра присутствует во всех видах средств массовой информации. На телевидении с момента его возникновения старались внедрить формы игры в программы. Однако не всегда такая форма приживалась на телевидении. Это происходило по той причине, что аудитория не воспринимали игру в чистом виде на телевидении. Одним из самых успешных геймифицированных проектов стала программа «Позвони Кузе», которую транслировали в 40 странах мира;
- 2) журналисты стали использовать форму игры для того, чтобы облегчить получение аудиторией различного рода информации. В интернете этот процесс получил название «геймификации»;
- 3) геймификация — это использование игровых элементов в неигровых ситуациях, которое подразумевает получение заранее определенного награждения при достижении результата» [Иванько 2016];
- 4) основные принципы геймифицированных продуктов – это наличие рутинного

процесса, прогрессия, цель, простроенный маршрут выполнения заданий, система наблюдения, стимулирующие элементы, конкуренция, возможность рассказать друзьям о своих достижениях, трудности и способы их преодоления;

- 5) именно при сочетании данных принципов журналисты получают интересный геймифицированный материал, а пользователи – возможность реализовать себя в игре и добиться определенных задач, которые заложены в данном продукте;
- б) основными функциями геймифицированных материалов являются рекреационно—гедонистическая, рекламно-справочная, культурно-просветительская, а также функции самопиара, увеличение глубины погружение в материал и «игра как инфоповод».

## ГЛАВА II. ФОРМАТЫ КОММУНИКАЦИИ В РАМКАХ ИГРОВОЙ СТРАТЕГИИ ИНТЕРНЕТ-СМИ

### 2.1. Классификации форм геймифицированных материалов

#### 2.1.1. Типологизация геймифицированных материалов в СМИ

Исследователи с области медиа несколько раз пытались квалифицировать геймифицированные материалы в СМИ: по степени вовлеченности, роли игроков и так далее. Например, М.В. Басова и В.Е. Беленко в своей работе «Геймифицированные практики современных СМИ» классифицируют игры по их характеру. Они проанализировали 38 зарубежных проектов, которые упоминались в СМИ и исследовательской литературе на тему геймификации, и выделили следующие группы: «игровые элементы», «новостные игры» и «серьезные игры». К «игровым элементам» относятся публикации в интернет-СМИ с элементами игрового сюжета. Что именно за элементы относятся к этой группе, в исследовании не указано. Несколько проектов исследователи отнесли к «новостным играм». В основе данных геймифицированных журналистских материалов лежит настоящий новостной повод, заложенный в сюжет игры. Цель «серьезных игр» – объяснить социальную проблему. К слову, исследователи выделяют материалы, которые соединяют в себе как «новостные», так и «серьезные» игры [Басова 2017].

Классифицировали геймифицированные материалы в СМИ эксперты А.Ф. Иванько и Л.В. Козлова. Они типологизировали игровые публикации по степени вовлечения читателя: сервисы «ленивого авторства» и сами «новостные игры». По их мнению, геймификация в СМИ начала появляться с разнообразных сервисов «ленивого авторства». Именно такие проекты в СМИ стали первой ступенью вовлечения читателя в процесс создания новостей, при этом играми подобные материалы назвать трудно. В пример исследователи

приводят инициативу редакции «Московские новости». Они предложили своим читателям сервис «Законодартор», где читатели могут предложить свой законопроект, тут же опубликовать его в сети и найти поддержку со стороны других людей [Иванько 2016].

«Новостные игры», по мнению А.Ф. Иванько и Л.Д. Козловой, стали следующей ступенью развития геймификации в СМИ. «Новостные игры» – это цифровые игры, применяемые в журналистском контексте для его осмысления, посредством погружения в реальную ситуацию, которую символически транслирует игра [Иванько 2016]. Исследователи выделяют несколько видов «новостных игр». Во-первых, это редакционные игры. Они возникают в ответ на актуальные события и пытаются повлиять на мнения игроков по определённой проблеме. Во-вторых, «таблоид-игры» или «бульварные игры» – это геймифицированные материалы о знаменитостях, спорте или политических сплетнях. Наконец, эксперты выделяют «репортажные игры», которые являются промежуточным звеном для редакционных и бульварных игр.

В работе «Геймификация в современных СМИ: методы и жанры» Муратова А.А. выделяет игры по целям: *интеллектуальные, развлекательные и имидживые*. Также автор предлагает делить игры по следующему признаку: отношению к *актуальной новостной тематике и игры, не привязанные к конкретной дате или событию – увеселительные тесты*. «В новостных тестах можно выделить образовательные, то есть те, что направлены на проверку знаний игрока и способствуют тому, чтобы он узнал новую для себя информацию, и также персонифицированные тесты, такие, в которых участник находит «свое место» в мировой картине событий» [Муратова 2017].

Американский учёный Кевин Вербах в своём видеокурсе по геймификации берёт за основу классификацию британского разработчика и исследователя игр Ричарда Бартла. Он выделяет игры по типам игроков: «убийцы», «покорители», «социализаторы» и «исследователи» (см. Рис. 1). Первая категория игроков стремится занять первые места в рейтингах,

последние две – стремятся найти новые контент и взаимодействовать с другими пользователями [Bartle 2019].



Рис. 1. Типы игроков

Стоит отметить, что приведённые выше примеры классификации геймифицированных материалов в СМИ не показывают конкретных форматов, используемых журналистами при создании игры. В своих работах медиаисследователи М.В. Басова и В.Е. Беленко пишут только об одном подавляющем формате «знаете ли вы» или «угадайте, как правильно» [Басова 2017]. Проанализировав игры, выпущенные изданием Meduza.io в 2016, эксперты пришли к выводу, что, в основном, геймифицированные материалы – это тесты, большинство из которых носят развлекательный характер.

В исследовании «Геймификация в российских интернет-СМИ» В.А. Рязанцев считает, что существуют только игровые элементы, которые «не являются полноценными играми, но облачают в игровую форму неигровые материалы». К игровым элементам он относит: лайки и дизлайки, личные профили, комментарии, чаты, таймлинии, инфорграфику, тесты и калькулятор [Рязанов 2018].

Таким образом, исследователи в сфере медиа выделяют геймифицированные материалы по вовлечению аудитории, характеру игр,

роли игроков и так далее. Однако, в основном, эксперты рассматривают и анализируют лишь игровые элементы журналистских материалов. При этом в российских и зарубежных исследованиях нет работ по классификации геймифицированных материалов на форматы согласно жанровым признакам.

### 2.1.2. Классификационные основания онлайн-игр

Геймификация, как было сказано ранее, – это использование игровых элементов в неигровых ситуациях, которое подразумевает получение заранее определённого вознаграждения при достижении результата [Иванько 2016]. Соответственно, многие аспекты геймификации в СМИ заимствованы из компьютерных игр. В том числе и игровые форматы, большинство из которых сделаны именно на основе компьютерных игр. Рассмотрим, по каким принципам эксперты выделяют те или иные жанры компьютерных игр.

Автор работы «Технология компьютерных игр» Кебиков Е.В. классифицирует жанры компьютерных игр *по сложности их технического выполнения*, техническим характеристикам. В данном исследовании выделяются следующие жанры:

– *Quest* («ходилка-бродилка») – игра, в которой герой перемещается по вымышленному миру, зарабатывая очки и баллы, собирая различные предметы или выполняя задания. У каждого квеста есть свои задачи, решив которые игрок становится победителем. Процесс создания квеста нетрудоёмкий, однако для среднего разработчика в этом жанре практически невозможно сделать качественную видеосъёмку сюжетных линий и спецэффекты;

– *3D-action* – игра, в которой сюжет сюжета, как такового нет. Технология данного жанра основана на трёхмерном «движке». Для игрока создаётся иллюзия того, что окружающий мир реален: ямы, стены, небо и другие текстуры;

– *Role Playing Games* – *ролевые игры*. Данный жанр включает в себя

признаки квестов и 3D-action. Этот жанр ориентирован на людей, которые любят оружие, магию, атрибутику средних веков и жанр «фэнтэзи». Задача игрока наращивать свои характеристики и выполнять определённые роли;

– *стратегии* – игра, в которой пользователь управляет большим количеством юнитом. В качестве юнитов могут выступать танки, пехота, космические корабли, отряды и другие совокупности людей и техники. Стратегические игры делятся на ходовые и online-игры. В ходовых играх пользователь делает ход своим юнитом, потом компьютер – своим. В режиме online-пользователь соревнуется со своими реальными соперниками;

– *симуляторы* – это имитация автомобиля, самолёта и других объектов. Для подобных игр характерно сложное управление, в котором, зачастую, задействована вся клавиатура;

– *смешанные игры или игры вне жанра*. Автор относит к данной категории головоломки, имитаторы. Например, «Тетрис» или «Норнология» [Кебигов 2011].

В англоязычной статье The many different types of video games & their subgenres компьютерные игры разделяются *по основным целям*, которые преследует игрок. Так, выделяют девять жанров игр и их поджанров:

– *экшн-игры*. В этом случае игрок находится в центре действия и преодолевает физические проблемы, которые возникают у него на пути. К данному жанру относятся следующие поджанры: шутеры, боевые игры, стелс-игры, игры на выживание, ритм-игры. Автор пишет, что в настоящий момент это один из самых популярных жанров в мире;

– *экшн-приключенческие* игры включают в себя две механики: квесты на протяжении всей игры и препятствия, которые необходимо преодолеть с помощью собранного инструмента или предмета. Экшн-приключенческие игры сосредоточены на исследованиях, разгадывании головоломок, обнаружении добычи;

– *приключенческие* игры. В статье указано, что аудитория данных игр обычно взаимодействует со своим окружением и другими персонажами,

чтобы решить головоломки для развития сюжета;

– *ролевые игры* – вторые по популярности игры в мире. В основном, они имеют средневековый или фантастический сюжет. Особенностью ролевых игр является то, что действие происходит в режиме реального времени и зависит от скорости и точности игрока по отношению к лучшим противникам. Сотни игроков взаимодействуют друг с другом в одном и том же мире. Как правило, игроки имеют одну и ту же цель;

– *игры-стимуляторы*. Самая популярная игра-стимулятор – «The Sims». В ней игроки контролируют основные аспекты жизни. Симуляции позволяют игрокам управлять персонажем, его экосистемой и реакцией. Все игры в жанре симуляции имеют одну общую черту – все они предназначены для имитации реальной или вымышленной реальности;

– *стратегические игры* основаны на традиционных стратегических настольных играх. Стратегии дают игрокам доступ к миру и ресурсу. Эти игры требуют от игрока использования тщательно разработанной стратегии и тактики для преодоления трудностей. В последнее время такие игры перешли от пошаговой системы к игровому процессу в реальном времени;

– *спортивные игры* имитируют разные виды спорта: хоккей, футбол, баскетбол, гольф, лыжные гонки и так далее. Противниками игроков часто выступают компьютеры, однако сейчас популярнее становится форма реального соперника в режиме онлайн;

– *игры на логику*. Обычно такие игры требуют от игрока решения логической головоломки или навигации по сложному лабиринту. Как и в реальных викторинах, игроки, участвующие в играх на логику, должны ответить на вопрос, прежде чем истечёт время таймера. Так набирают очки. Особенно популярны такие игры на мобильных устройствах;

– автор также выделяет жанр «*праздных игр*». Это новые жанры или жанры «расширяющие границы жанров». Например, в этот жанр входят холостые игры – упрощенные игры, которые требуют минимального участия игрока, например, только нажимать одну кнопку. Поджанр «вечеринка»



подразумевает игры, предназначенные для нескольких игроков, которые соревнуются друг с другом. Настольные игры – это электронная версия шахмат, шашек, нардов и карточных игр. Рекламные игры создают для продвижения продукта или бренда. Художественная игра демонстрирует искусство и предназначена для того, чтобы вызвать эмоциональное чувство у своей аудитории. В этот жанр входят «обучающие игры», которые чаще всего используются в качестве учебного пособия по разным школьным предметам.

В работе «Классификация жанров компьютерных игр» исследователь А.А. Киризов пишет о том, что «игровые жанры определяются не по сюжету, а *по игровым действиям, которые наиболее часто совершает игрок*» [Киризов 2014]. Автор статьи отмечает, что чётко структурированной системы жанров компьютерных игр нет, так как большинство экспертов считает, что игры – это произведения искусства, и их невозможно определить в определённые «жанровые границы». Однако А. Киризов уверен, что жанры – «структуры простые» и выделяет три элементарных жанра, исходя из действий, которые совершает игрок: игры информации (обучение, загадки, общение, роль, изучение), игры действий (собирающие, уклонение, уничтожение, соревнование, вождение), игры контроля (забота, создание, контроль, тактика, планирование).

Данная схема разделена на 15 вертикальных полос, называющие конкретные действия. Каждая из этих пяти групп формирует жанры (см. рис. 2):

- *игры информации* позволяют игроку получать информацию, изучать мир и общаться с другими пользователями;
- *в играх действиях* пользователь перемещается в пространстве, соревнуется, использует оружие и технику;
- *игры контроля* предназначены для управления, распределения

средств, командования.

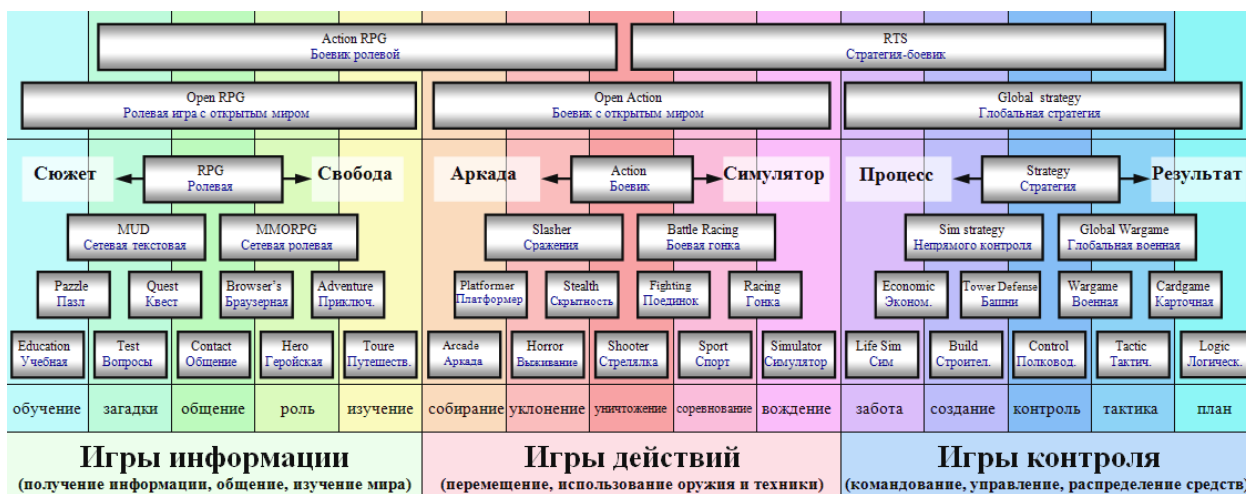


Рис. 2. Классификация компьютерных игр по жанрам

Вхождение блока в несколько полос означает то, что в игре присутствует сразу несколько игровых механик. Например, в жанре «квест» есть признаки загадки и общения одновременно.

Автор статьи обосновывает данное деление на жанры тем, какие действия выполняет игрок при прохождении игры. А. Киризлев отмечает, что движение времени, количество игроков и положение камеры не являются жанрообразующими факторами. При этом исследователь уточняет, что подобная классификация подходит для настольных, дворовых, телевизионных и обучающих игр [Киризлев 2014].

Таким образом, мы рассмотрели три классификации компьютерных игр и пришли к выводу, что наиболее подходящим примером для классификации игр в медиа является классификация по игровым действиям, так как это максимально развёрнутая жанровая характеристика игр, с помощью которой можно составить классификацию игр в медиа. Оценить игры в средствах массовой информации по техническим характеристикам не предоставляется возможным, и это не является целью нашей работы. Классификация по целям игрока не даёт точной характеристики каждого жанра.

В следующих главах мы классифицируем игры в средствах массовой информации и рассмотрим каждый игровой жанр на примерах игр

федеральных сетевых изданий Meduza.io и «Медиазона», белгородских изданий FONAR.TV и «БелПресса». Данные средства массовой информации были выбраны потому, что указанные издания чаще всего прибегают к использованию геймифицированных материалов на своих платформах.

## 2.2. Классификация геймифицированных материалов в СМИ

### 2.2.1. Игры информации

Основной функцией геймификации в СМИ является информационная функция. С помощью игровых элементов журналист рассказывает о том или ином событии, факте, проблеме. Из 120 рассмотренных нами игр в двух федеральных средствах массовой информации, 92 мы отнесли к «играм информации». Данные игры выполняют не только информационную функцию, но и другие функции, которые были описаны нами ранее. Участвуя в играх информации, пользователь выполняет следующие действия: отвечает на вопросы, решает головоломки, участвует в викторинах.

Исследователи М.В. Басова и В.Е. Беленко утверждают, что «подавляющее большинство геймифицированных материалов, выпускаемых российскими интернет-СМИ, представляют собой тесты формата «знаете ли вы» или «угадайте, как правильно» [Басова 2017]. Они проанализировали геймифицированные проекты сайта «Медуза» за 2016 г. и пришли к выводу, что самый частый формат, используемый журналистами и редакторами издания, – это тесты. Мы, в свою очередь, также изучили игры в данном интернет-издании с января 2017 г. по май 2019 г.: 68 % игр, представленных на сайте «Медузы», являются тестами (см. Приложение 2).

Что представляет собой *классический тест «Медузы»*? Это викторина, состоящая из небольшого количества вопросов. В среднем, журналисты предлагают ответить на 8-10 вопросов. Отвечая на вопрос, пользователь получает следующую информацию: как проголосовали за тот

или иной вариант ответа другие пользователи в процентном соотношении, правильно ли проголосовал сам пользователь, объяснение, какой вариант ответа был правильным и почему. В конце теста подсчитываются результаты, которые в дальнейшем можно опубликовать на страницах в социальных сетях. Тем самым соблюдаются главные признаки геймифицированного материала в СМИ: пользователь прилагает усилия для достижения цели; в тесте есть способы поощрения игрока, а именно: возможность рассказать о своём результате друзьям в социальных сетях; создаётся конкуренция за счёт публикации в каждом вопросе процентного соотношения пользователей, ответивших тем или иным образом; счётчик ответов позволяет отследить, насколько хорошо пользователь разбирается в теме представленного теста.

Отметим, что у каждого теста есть своя тематика. Она определяется информационным поводом, по которому журналисты создают тест. Например, в тесте *«Что за «Скарамуш»? Какое такое «фанданго»? Причём тут «бисмилля»? Непростой тест по «Богемской рапсодии» «Queen»* информационным поводом стало то, что лейбл «Universal Music» объявил «Bohemian Rhapsody» группы «Queen» стала самой прослушиваемой песней XX века. «Медуза» предложила своим читателям проверить, насколько они хорошо понимают смысл «Рапсодии» и знают ли они её историю.

Поводом может стать не только определённое событие, но и высказывание чиновников и других должностных лиц. Так, поводом для создания теста *«Уверены, что знаете правила дорожного движения? Наш экзамен по теории вождения вы точно провалите!»* Игра «Медузы» стало то, что Госавтоинспекция России решила временно перестать вносить поправки в правила дорожного движения, так как руководитель научного центра по безопасности дорожного движения МВД Дмитрий Митрошин заявил, что правила стали меняться так часто, что уже «всех замучили и запутали».

Согласно классификации исследователя А.А. Киризева, игры информации делятся на следующие поджанры: обучение, загадки, общение, роль и изучение [Киризев 2014]. При рассмотрении тестов издания «Медузы»

мы пришли к следующему выводу, что они относятся к поджанрам загадок и изучения. Разница заключается в том, насколько тест информативен и к какой тематике относится. Так, 8 января 2019 г. на сайте издания вышел тест *«Узнайте телефон по челочке. Разбираетесь ли вы в технологических причёсках?»*. Задача пользователя угадать телефон по его «чёлке». Конкретных знаний данный тест не даёт, следовательно, его можно отнести к поджанру загадок, в отличие, например, от теста *«Вы тревожный родитель? Уверены, что нет? Сейчас проверим! Тест педиатра Фёдора Катасонова»*. В данном материале пользователь не только отвечает на вопросы и узнаёт, насколько он тревожный родитель, но ещё получает дополнительную информацию о воспитании детей, какие лекарства и в каких случаях им следует давать, почему пристальное внимание может испортить поведение ребёнка и так далее.

21 марта 2019 г. на сайте «Медузы» вышел тест *«Собрать подснежники или продать клюкву? Проверьте, как вы знаете свои лесные права»*. В данном тесте читатель при выборе ответа на вопрос получает информацию из лесного законодательства Российской Федерации. Тем самым, игрок не только проверяет свои знания, но и получает новые.

Одной из разновидностей тестов «Медузы» является **географическая игра**. Пользователь должен указать на карте место, которое указано в задании. Например, в тесте *«Где Венесуэла? А где родился Месси?»* читателю необходимо отметить на карте ту или иную страну Южной Америки, о которой идёт речь в вопросе. В географическом тесте *«А где Курилы? А где Сахалин?»* пользователь проверяет, насколько хорошо он знает острова России.

**Хронологический тест** представляет собой таблицу, в которой пользователь должен расставить события, согласно их хронологии. Например, игра «Медузы» *«Что было раньше: отставка Ельцина или концерт “The Prodigy” на Манежной площади?»*, выпущенная 25 февраля 2019 года.

Ещё один формат тестов «Медузы» — **тест со свободным ответом**.

Отличия этого теста от классических в том, что пользователь не знает, как отвечают другие игроки, он не получит правильного ответа, а только узнаёт ответил он корректно или неправильно. Например, 28 сентября 2018 года «Медуза» выпустила игру к 20-летию канала MTV *«Я угадаю Земфиру и «Иванушек» за пять секунд! Нет, за три! Игра «Медузы» на знание главных клипов MTV»*. Игроку задают вопрос в виде «гифки» из клипов, он должен самостоятельно написать, чей это клип.

Формат тестов интересен не только читателям «Медузы», но и рекламодателям. Такие тесты являются *партнёрскими*. В мае 2019 г. «Медуза» выпустила партнёрский тест с «Vietnam Airlines» про Вьетнам *«У 40 % жителей Вьетнама одинаковая фамилия. Угадайте какая?»*. В апреле 2019 года на сайте вышел тест *«Угадайте из чего сделали этот топ – из апельсина или из кактуса?»*. Он сделан совместно с компанией H&M. У пользователя спрашивают про технологии производства тканей: от исторических изобретений до современных экологичных нововведений. К слову, данные тесты носят нативный характер. Читатель может узнать интересные факты, а также получить информацию об акциях, событиях и новостях компании, в партнёрстве с которой был создан тот или иной тест.

Кроме тестов, «Медуза» выпускает *игры на выбор*. Игроку даётся, в большинстве случаев, 60 секунд. Он должен выбрать из двух вариантов один правильный. За каждый корректный ответ пользователь получает балл. Задача игрока собрать как можно больше баллов за минуту. Например, в начале 2017 года журналисты издания делали серию тестов по русскому языку. Они спрашивали пользователей про ударения, слитное и раздельное написание «не» и другие сложные случаи. Одной из игр стала игра *«Ни разу не ошибиться: игра «Медузы» на не, ни»*. Аудитории даётся 60 секунд и 23 примера. За данное время пользователь должен собрать максимальное количество баллов.

Во всех рассмотренных случаях такие игры на выбор относятся к поджанру загадок, так как реальными знания подчеркнуть из них практически

невозможно, однако можно проверить себя. Так, пользователь может узнать, сколько оттенков красного он видит. В игре *«Цвет настроения – красный»* у игрока есть 60 секунд, за которые нужно пройти как можно больше уровней, кликая на отличающийся по цвету элемент в полотне одного цвета.

В издании «Медуза» выходили *игры на сопоставление*. В игре *«Радость или сюрприз. Игра «Медузы» про оружие и модели спецсредств силовых структур»* пользователь должен перетаскивать названия оружия к виду. Информационным поводом для создания игры стала новость о том, что МВД планирует массово закупить 30 тысяч пар наручников «Нежность» к Новому 2019 г., на это из бюджета планировали выделить 26 миллионов рублей.

Периодически издание выпускает *игры-гадания*. Пользователь вводит свой вопрос в специальную графу и получает ответ из каких—либо музыкальных произведений или книг. Так, 27 ноября 2018 года в честь 65-летия Бориса Гребенщикова на сайте издания вышла игра *«Включить БГ. Гадание «Медузы» на песнях Бориса Гребенщикова»*.

Наконец, ещё одной разновидностью игр в жанре информации является *игра-рейтинг*. В основном, их создают для того, чтобы пользователь смог оценить своё поведение, состояние или мнение, а также поделиться с ним со своими подписчиками в социальных сетях. В данном случае приведём в пример игру *«Вы поддерживаете политику Путина или нет? Точно? Давайте проверим на неочевидных вопросах!»*. Игрок должен ответить на вопросы, после каждого, в зависимости от ответов, цвет дисплея меняется на зелёный или красный.

С 2017 по 2019 г. на сайте «Медиазоны» вышло 13 игр. В большинстве случаев они относятся к жанрам действий и контроля. В данном СМИ каждая игра выступает отдельным форматом. В данной главе рассмотрим те, которые относятся к жанру игр информации. Отметим, что при создании игр журналисты «Медиазоны» не основываются на информационном поводе, в отличие от «Медузы». Известно, что издание «Медиазона» пишет на судебные

темы, о беспределе в системе правоохранительных органов, знакомит аудиторию с правозащитнической деятельностью (см. Приложение 3).

Первые две игры «Медиазоны» сделаны на основе *ролевого теста*. В первой судебной игре «*Приговори мне ещё*» игрок становится судьей. Он «рассматривает» 10 разных дел и должен вынести приговоры. При этом до и после ответа он может ознакомиться с реальными приговорами по предоставленным делам. После вынесения приговора пользователь получает информацию о реальном приговоре, судебной статистике по данному делу, а также другую информацию, касающуюся работы судебной системы в России. Единственное условие, игрок не может вынести оправдательный приговор, так как, по статистике, указанной авторами игры, в практике среднего российского судьи такое случается лишь один раз в семь лет. В итоге, читатель не только выполняет определённую роль, но и изучает судебную статистику в России, как работает судья и так далее.

Игра «*Совет депутатам. Найди своё место в органах местного самоуправления*» также сделана в формате ролевого теста. В данном случае пользователь выполняет роль кандидата в депутаты. Затем ему необходимо отвечать на вопросы так, чтобы пройти в муниципальный совет. Если в судебной игре, игрок решает все задачи и результат не зависит от количества правильных ответов, то в игре про депутатов от неправильного решения задачи пользователь может проиграть. В течение игры аудитория узнаёт больше о российском избирательном законодательстве и о том, как баллотироваться на выборы независимому кандидату.

Выпущенная 7 марта 2018 года игра «*Не совершай ошибку! Игра на выживание для фаталистов*» является *игрой-бродилкой*. В ней игрок примеряет для себя роль среднестатистического россиянина из маленького города. Первое и последнее, что ему необходимо решить: выходить или не выходить из комнаты. Если пользователь выбрал первый вариант, то он в течение игры идёт по городу, в котором взрываются дома из-за бытового газа, происходят убийства людей на улице, бьют чужие машины, заканчивают



жизнь самоубийством задержанные в СИЗО. Суть игры авторы объясняют следующим образом: *«Всякий выходит на улицу в странной уверенности, что с ним-то – во всяком случае, сегодня – ничего такого на 99 процентов не случится. Пытаясь разрешить это кажущееся противоречие, редакция смастерила игру, в которой вероятность наступления одного из описанных в новостях «Медиазоны» событий для каждого шага составляет 1 процент»*. Так как кроме исполнения роли пользователь никаких действий в игре не совершает, мы относим данный формат в жанр «игр информации», а именно ролевым играм.

Ещё одной разновидностью информационных игр в СМИ является формат *конструктора*. Например, в издании «Медиазона» 4 сентября 2018 года выпустили игру-конструктор *«Сборная России. Конструктор абсурдных новостей»*. Пользователю предлагают ответить на восемь вопросов: когда вы впервые поцеловались, в каком регионе вы проживаете и так далее. Затем из полученных ответов конструктор собирает новость в стиле издания «Медиазона». Авторы игры говорят, что таким образом пользователь «собирает мозаику русской жизни».

Последняя выпущенная игра «Медиазоны», проанализированная нами, также относится к «играм информации». В игре *«ВИСЕЛИЦА. Игра «Медиазоны» на знание аббревиатур»* читателю предлагают собрать аббревиатуру различных правоохранительных органов власти. Первоначально пользователю дают 10 жизней, однако с каждой ошибкой их становится меньше.

К слову, функции информирования и создания познавательного контента присутствуют и в других жанрах: «играх действий» и «играх контроля». Подобное объединение жанров мы рассмотрим в следующих главах.

Мы делаем вывод, что жанр «игры информации» является самым часто используемым жанром в современной интернет-журналистике. Во-первых, потому что цель геймифицированных материалов донести информацию с

помощью игровых элементов, облегчающих понимание той или иной новости. Соответственно, журналисты создают игры, в большинстве случаев, под конкретный информационный повод. Во-вторых, форматами, которые используют журналисты для реализации данного жанра, являются тесты, игры на выбор, географические диктанты, ролевые тесты, тесты с развёрнутым ответом и так далее. Создание таких форматов не является проблемным, так как на сегодняшний день существуют несколько платформ, на которых журналист может создать тест и другой информационный продукт без помощи профессионального разработчика игр. В-третьих, игры информации в СМИ основаны на изучении, загадках и выражении пользователем определённых ролей.

### 2.2.2. Игры действий

Согласно классификации исследователя А.А. Кирилёва, в «играх действиях» пользователь перемещается в пространстве, соревнуется, использует оружие и так далее. К данному жанру относятся следующие игры: аркады, симуляторы, стрелялки и так далее [Кирилёв 2014]. Подобные игры делают и в средствах массовой информации, однако такие геймифицированные материалы в жанре «игры действий» выглядят намного проще и примитивнее, в силу того, что издания не обладают теми средствами, которые могут позволить создавать полноценные многофункциональные игры.

Рассмотрим несколько форматов, которые используют средства массовой информации для создания геймифицированных материалов. В первую очередь, это *аркады*. Согласно информации независимого игрового портала, аркада – это игра с упрощённым процессом, графикой, требующей от игрока быстроты и реакции. К признакам таких игр относятся: отсутствие явно прослеживаемого сюжета; бесконечное количество уровней; возможность набирать очки за выполнение различных действий; наличие нескольких

жизней для того, чтобы пользователь мог пройти один и тот же уровень несколько раз; определённое количество времени, необходимое для прохождения уровня [Аркады, <http>].

Так, 7 июля 2017 г. на «Медузе» вышла игра *«Солнышко моё, вставай! Разгоните тучи над вашим городом»*. Пользователь должен освободить как можно больше клеток на экране от облаков, то есть очистить небо от плохой погоды. Игрок может двигать тучи, ливни и туманность, так чтобы получилось три ряда по горизонтали и вертикали. В игре несколько уровней, на новый игрок переходит после того, как наберёт нужное количество очков. Соответственно, данную игру мы можем отнести к «играм действиям», которая выполняет задачи собирания баллов (см. Приложение 2).

Ещё один пример аркады игра *«Из «Редкой кильки» в «Шерстяного Ленина»*. *Сможете дойти до ближайших баров? Праздничная игра «Медузы»*, вышедшая на сайте издания 3 января 2019 года. Смысл игры в том, что пользователь должен постараться определить, какой бар находится ближе к нему, и выбрать его. Если игрок выберет бар подальше – игра закончится. Информационным поводом для создания данного материала стало то, что наступили новогодние каникулы и «Медуза» предложила пройтись по барам.

16 апреля 2019 года вышла игра *«Оградите Россию от интернета!»*. В игре пять уровней. На первом необходимо «захватить» 70 процентов поля, на втором – 75, далее – больше и больше. Пользователь должен двигать квадратом с логотипом Роскомнадзора, чтобы отсечь часть Интернета. На последних двух уровнях появляются иностранные ресурсы, от которых необходимо отбиваться.

На эту же тему создали игру представители издания «Медиазона». Создатели аркады предлагают читателю поставить себя на место главы Роскомнадзора Александра Жарова и заблокировать телеграм. Пользователь должен нажимать на выскакивающие иконки с логотипом мессенджера. Каждое попадание «блокирует» один миллион IP-адресов. У игрока на блокировку есть только полторы минуты. При этом если человек по ошибке

блокирует другой сервис, из отведённого времени вычитают по 10 секунд. Игра *«Блокировщик действительности»* вышла 20 апреля 2018 года (см. Приложение 3).

В жанре игр действий, также, как и в играх информации, журналисты создают материалы совместно с коммерческими компаниями. Например, игра *«Мой хвост – моя гордость»* сделана вместе с «Тинькофф Мобайл». Это классическая аркада – змейка. При этом в игре есть бесплатные бонусы. Игрок должен собирать очки, за которые он может получить реальный подарок. Например, бесплатные гигабайты, SMS, звонки и безлимитные абонементы на месяц на различные сервисы.

В интернет-издании «Медуза» существуют игры, сделанные по принципу *скроллеров*: это игровой процесс, во время которого экран непрерывно движется в одну сторону. Например, 5 сентября 2018 года на сайте издания вышла игра *«Не благодарите!» Игра «Медузы». Попробуйте пройти по Москве, не поблагодарив Собянина»*. Пользователь должен продержаться сердце на нужном уровне максимально долго «без благодарностей Собянину».

Игра «Медузы» *«Пролети над Россией и не оскорби власть!»* также сделана в формате скроллера. Она вышла после того, как в марте 2019 года Владимир Путин подписал закон о запрете публикаций, выражающих неуважение к власти. После чего в Новгородской области местного жителя оштрафовали на 30 тысяч рублей за пост «Путин – сказочный \*\*\*\*\*». Пользователь должен нажимать на мышку или на экран и держаться на нужном уровне. Задача – пролететь весь день и не задеть ни одного оскорбительного столба.

Нижеперечисленные примеры мы отнесём к понятию *«платформер»* – это игры, смысл которых заключается в прохождении уровня и преодолении различных препятствий, ловушек с помощью прыжков, бега, смекалки и других действий [Что такое аркада? <http>]. Первый пример – игра «Медиазоны», выпущенная 25 января 2018 года, *«Поднять плакат, увернуться от зелёнки и не попасть в автозак»*. Игроку нужно протестовать

и агитировать так, чтобы его не задержали. Для победы необходимо целиком заполнить зелёную шкалу, как можно быстрее, получая очки за разные действия: привлечение новых агитаторов, прямые трансляции с журналистами и защиту других участников акции от сотрудников полиции, а также продержаться на площади как можно дольше. К слову, за победу в игре пользователь может получить подарок из магазина мерча «Медиазоны». Выигравших приз «Медиазона» объявляла в своём твиттере. Отметим, что данная игра была разработана совместно с «ОВД-Инфо» (см. Приложение 3).

Вторая игра «Медиазоны», сделанная на основе игры-платформера, игра *«Конец игры. Здесь вам не Никольская! Программно-аппаратный комплекс «Медиазоны» для возвращения в реальность после чемпионата мира»*. Пользователю предлагают сыграть роль полицейского, который выполняет приказы генерала Козлова. Игрок должен навести порядок на улице: задержать нарушителей, которые мешают прохождению других граждан, и отвести их в автозак. На решение задачи даётся ограниченное время. Если пользователь не укладывается в это время, он проигрывает, а именно его увольняет генерал Козлов.

7 марта 2018 года на «Медиазоне» вышла игра *«Не совершай ошибку! Игра на выживание для фаталистов»*, созданная по мотивам новостей «Медиазоны». Создатели игры объясняют её сюжет тем, что при поиске новостей в интернете по запросу «случайный прохожий», в основном, появляются ссылки на сайты, где пишут о том, как случайный прохожий погиб от взрыва, хулиганов и других несчастных случаев. Редакция создала игру, в которой вероятность наступления одного из описанных в новостях «Медиазоны» событий для каждого шага составляет всего один процент. Единственное решение, которое принимает пользователь в – выходить из комнаты или нет. Если он выбирает первый вариант, на экране появляется улица среднестатистического российского города, по которому игрок должен просто идти. Больше никаких действий он не совершает. Всё зависит от воли случая. Смысл игры – показать пользователям, что быть полностью

уверенным в своей безопасности на улицах городов нельзя.

Данную игру мы отнесём к *симуляторам*. Это жанр компьютерных и видеоигр, где основой геймплея является наиболее подробная имитация какого—либо действия [Что такое аркады? <http>]. Авторы игры «Не совершай ошибку!...» создают имитацию жизни в одном из российских городов. Конечно, с точки зрения компьютерных характеристик рассмотренный нами геймифицированный материал не совсем корректно относить к симуляторам. Однако он реализует основную цель игры-симулятора – игрок совершает реальные действия в виртуальном мире.

Стоит отметить, что некоторые рассмотренные нами геймифицированные материалы в жанре «игры действий» имеют признаки и информационных игр. Например, аркада «*Собери долги за газ. Сложная игра «Медузы» о регионах, задолжавших миллиарды рублей*». Информационным поводом для создания игры стало то, что в суд в Грозном обязал дочернюю компанию «Газпром» простить местным жителям долг в размере 9 миллиарда рублей. Игрок становится представителем компании «Газпром». Ему необходимо с помощью стрелок на экране помочь «платежам» добраться до счёта. За минуту пользователю нужно собрать максимальное количество долгов. То есть в данном случае игра соединяет в себе признаки «игр действий» (собираение баллов) и «игр информации» (исполнение роли).

Таким образом, всего из 128 проанализированных нами игр 16 – относятся к жанру «игры действий». Данный жанр менее популярен у журналистов потому, что создание сложных, многоступенчатых игр более трудозатратно, чем создание тестов и примитивных игр. Однако несмотря на редкое использование жанра, форматы таких игр более разнообразны, чем игры информации. В данной главе мы рассмотрели такие форматы: аркады, симуляторы, платформеры, скроллеры. Журналисты используют игры действий и для создания партнёрских материалов, розыгрыша призов и подарков. Каждая рассмотренная игра имеет свой информационный повод, который является основой для создания игры. Также игры действий могут

соединять в себе признаки игр информации, в особенности функцию роли.

### 2.2.3. Игры контроля

Изучив 12 игр контроля, опубликованных в интернет-изданиях «Медуза» и «Медиазона», мы выделим четыре формата, которые используют для создания игр представители средств массовой информации: шахматная, карточная, текстовая игры, стратегии и симуляторы. Данные игры выполняют функции игр контроля, а именно пользователю необходимо продумывать тактику, создавать что—либо, использовать логику для решения задач, контролировать процессы, происходящих в игре.

В *текстовой игре* пользователю, чтобы выиграть, необходимо отвечать на вопросы и решать задачи, при этом следить за определёнными показателями. Визуально, текстовая игра похожа на классический тест. Однако, в отличие от теста, текстовая игра может закончиться в любой момент, когда игрок либо выбирает неверную тактику, либо не справляется с решением определённой задачи. В игре есть несколько уровней и на каждый ответ пользователя имеется свой сценарий.

Так, 3 ноября 2017 года на «Медузе» вышла игра *«Пережить тюрьму малой кровью. Игра Олега Навального. С иллюстрациями автора!»*. Пользователю предлагают отвечать на вопросы и пережить заключение «малой кровью». В игре 10 задач, которые необходимо решить. На каждый вопрос предоставляют четыре варианта ответа. Например, вопрос: *«По прибытии в карантинное отделение представитель исправительной колонии предлагает взять вам тряпку и вымыть пол. Предложение сопровождается отборным матом должностного лица.*

- *Пол вымою. Сам хотел предложить;*
- *Откажусь мыть пол. Мыть пол – это не наше дело;*
- *Откажусь мыть пол, а после начала избивания вскрою себе вены лезвием, заблаговременно спрятым за щекой;*

– *Откажусь мыть пол, но передумаю и соглашусь после 20-го удара сапогом по голове».*

В зависимости от ответа показатели игры «здоровье» и «авторитет» либо уменьшаются, либо увеличиваются. В том случае, если данные показатели снизятся до минус 100 очков, игра закончится (см. Приложение 2).

21 января 2018 года издание опубликовало игру *«Допустим, вы открыли бар. К вам пришли полиция, налоговая, санинспекция. Справитесь?»*. Материал выполнен в формате тестовой игры. В предлагаемых задачах описаны реальные ситуации, которые произошли с владельцами малого бизнеса в России за последние годы. Задача игрока – выдержать все проверки, заработать деньги и сохранить репутацию. Также, как и в предыдущем варианте, пользователь должен следить за показателями «деньги» и «популярность».

На «Медиазоне» 18 апреля 2018 года вышла игра *«Есть пять башен. Византийская игра «Медиазоны». Симулятор аппаратных интриг и политаналитики»*. Несмотря на то, что авторы игры заявляют, что данный материал, является симулятором, на самом деле он сделан в формате тестовой игры. По смыслу игры, в Кремле существуют пять фракций. В начале игры силы каждой из этих фракций равны и имеют по пять очков аппаратного веса. Пользователь выполняет роль главы государства, задача которого не дать «пасть» хотя бы одной из башен. Игроку предлагается решить задачу, после его ответа две фракции будут усиливаться, а три – ослабляться. Авторы игры в правилах отмечают, что последствия некоторых решений невозможно предугадать (см. Приложение 3).

Такие текстовые игры помогают игроку понять, как он будет вести себя в той или иной ситуации, пользователь решает реальные задачи, используя логику и прослеживая тактические ходы. При этом они получают реальную информацию и играют определённые роли, следовательно, мы можем утверждать, что игры контроля включают в себя и задачи игр информации.

***Карточные игры*** используют, в основном, для развлечения читателей.



Однако в них игрок должен продумывать свои ходы для того, чтобы выиграть. Например, пользователь должен избежать тюрьмы, будучи генералом Следственного комитета, на которого оперативники собирают информацию и планируют задержать. Эта игра *«Карты мародёра. Переиграй ФСБ и останься на свободе!»* вышла на «Медиазоне» 17 сентября 2018 года. Чтобы избежать срока, пользователь должен решать, каким обратившимся к нему людям помогать, чтобы «добраться до вершины любой из этих иерархий и открыть туз, который спасет игрока». Всего у игрока 16 ходов. Персонажи, которые обращаются к генералу, — силовики, криминал, коммерсанты и чиновники. После каждого выбора возрастает или уменьшается достоинство той или иной карты. Чем меньше авторитет у игрока, тем больше вероятность его проигрыша.

На «Медузе» также публиковали материалы в виде карточной игры. Так, 5 ноября 2018 года на сайте издания появилась игра *«Кто дольше? Карточная игра «Медузы» про мировых лидеров, которые никак не хотят уходить»*. У пользователя и его оппонента есть по три карты, на каждой из которых изображен глава какого-либо государства. Кто дольше находится у власти, тот «старший» в колоде. Игроку необходимо обыграть компьютер и победить все карты, которые оппонент бросает на стол.

Разновидностью игр контроля является формат *стратегии*. Это жанр компьютерных игр, который характеризуется тем, что игроку для достижения цели необходимо применять стратегическое мышление, и оно противопоставляется быстрым действиям и реакцией, которые, как правило, не обязательны для успеха в таких играх [Что такое стратегия игры? <http>].

Например, 15 марта 2018 года на сайте издания «Медиазона» вышла игра *«День тишины. Симулятор выборов»*. Пользователю необходимо помочь победить своему начальнику в определённом округе на выборах 1996, 2000, 2004, 2008, 2012 годов. В начале он – мелкий функционер. Игроку нужно кликать по домам и таким образом зарабатывать очки, а затем тратить их по своему усмотрению на законную агитацию или скупку голосов. Также с

каждым уровнем пользователь повышается в должности, а его полномочия увеличиваются. По мере развития игры будут развиваться и избирательные технологии, которые нужно использовать так, чтобы электорат не заподозрил манипуляций. Данную игру мы отнесём к формату стратегий потому, что пользователь должен выстроить стратегию поведения, понимать время и расставлять грамотные акценты.

В игре *«Мрачный чтец. Создай свой трек из новостей «Медиазоны»*, которая вышла 14 ноября 2018 года, пользователь может создать свой трек, используя робота-битмейкера и робота-МС. Данная игра также относится к стратегиям, так как в процессе создания игрок получает результат – трек, который он может опубликовать в своих социальных сетях.

Разновидностью стратегий в СМИ являются *шахматные игры*. Так, 26 ноября 2016 года издание «Медуза» выпустила шахматную игру *«Мат или нет мат?»*. Игра была создана в тот период, когда в Нью-Йорке шёл главный шахматный матч россиянина Сергея Карякина и действующего на тот момент чемпиона мира Магнуса Карлсена. За 115 секунд игрок должен решить максимальное количество игровых задач, а именно определить, стоит ли мат чёрному королю или нет. Приблизительно, на каждый вопрос игрок должен потратить пять секунд. Проанализированная игра носит характер соревнования, следовательно, согласно классификации, её стоит отнести к играм действиям.

31 января 2019 года «Медуза» опубликовала игру *«14-й чемпион мира по шахматам Владимир Крамник объявил о завершении карьеры. Вот вам шахматная игра!»*, в которой игроку предлагают решить тактические задачи на основе настоящих партий чемпиона мира. Данную игру помог составить тренер и автор шахматного инстаграма София Бузукашвили. После ответов эксперт поясняет, почему ответ был неправильный и как данную задачу решил Владимир Крамник.

Таким образом, игры контроля реже всего представлены в качестве геймифицированных материалов в средствах массовой информации. Это

связано с трудностями при создании таких игр. При этом самым популярным форматом является текстовые игры, которые выполняют не только функции развлекательности, но и изучения и контроля.

### **2.3. Реализация стратегии геймификации в региональных интернет-СМИ на примере сетевых изданий «БелПресса» и FONAR.TV**

В большинстве случаев основными форматами геймифицированных материалов в региональных средствах массовой информации являются тесты. Это связано не только с тем, что тесты наиболее доступны для с точки зрения создания, но и также для их производства не требуется дополнительных финансовых средств, которые, например, есть в крупных федеральных СМИ, однако не всегда есть в региональных изданиях, живущих либо за счёт рекламодателей, либо на бюджетные дотации.

Для примера мы взяли два белгородских региональных издания – «БелПресса», финансирование которого идёт из областного бюджета, и FONAR.TV, чей доход формируется за счёт рекламы и продвижения. Во-вторых, данные средства массовой информации активно используют геймифицированные элементы и форматы для передачи разного рода информации. Третья причина – данные издания входят в ТОП-10 новостных порталов Белгородской области согласно статистике сайта LiveInternet за май 2019 года.













 <span>сегодня</span> <span>7 дней</span> <span>31 день</span>		Россия ▾	Белгород ▾	Новости и СМИ ▾
<b>Новости и СМИ</b> [Белгород, 31 день]				 <a href="#">Статистика группы</a> , 46 сайтов
1		РБК - РосБизнесКонсалтинг - Черноземье 19%		102 818
2		"Комсомольская правда" Белгород 65%		78 849
3		ИА Бел.РУ - новости Белгорода и Белгородской области 26%		72 777
4		МОЁ! Online. Белгород 21%		51 033
5		go31.ru - сайт Белгорода 31%		47 054
6		БелПресса — интернет-газета Белгорода 33%		35 622
7		FONAR.TV 25%		23 131
8		Народные Новости - Белгород 65%		21 385
9		Новости Белгорода - Телерадиокомпания «Мир Белогорья» 41%		18 197
10		МК в Черноземье (Курск, Белгород, Орел, Липецк) 11%		11 677

Рис. 3. Статистика LiveInternet

Рассмотрим, как реализуется стратегия геймификация в сетевом издании «БелПресса». Один из первых геймифицированных материалов появился на сайте данного СМИ в ноябре 2015 года. Это был тест *«Какой вы инвестор?»*, сделанный совместно с компанией «ФИНАМ». В настоящий момент партнёрский тест не доступен. Стоит отметить, что это единственный геймифицированный материал, сделанный изданием вместе с рекламодателем (см. Приложение 4).

В 2016 г. журналисты «БелПрессы» делали проект *«Профессия по пятницам»*, посвященный необычным профессиям, которые есть в Белгороде: арт-терапевт, осеменатор, хендлер, капитан теплохода и так далее. Каждое интервью с представителем той или иной профессии начиналось с теста. Например, текст о профессии осеменатора начинался с теста про коров и быков; а текст о дрессировщике собак – с теста *«Что вы знаете о профессии хендлера?»*. *«Человек, который нашёл общий язык с бегемотом – в сегодняшней «Профессии по пятницам»*. Но сначала пройдите тест о фауне Африки» — так, например, начинался материал про специалиста по

тропическим животным.

Ещё один развлекательный проект, где основой стали геймифицированные материалы, был реализован журналистами «БелПрессы» в конце 2018 года. Издание выпустило несколько тестов о праздниках в каждом месяце: октябрь, ноябрь, декабрь. Журналисты предлагали читателям ответить на вопросы об интересных и необычных праздниках того или иного месяца (см. Приложение 4).

Что касается тематического наполнения, то условно тесты «БелПрессы», не рассматривая партнёрские материалы и тесты в проектах, можно поделить на материалы, привязанные к информационному поводу, и тесты, не относящиеся к какому—либо событию. Так, 27 марта праздновался Всемирный день театра. «БелПресса» выпустила тест *«Какой вы театрал?»*. Издание предлагало читателям ответить на вопросы о белгородском театре и посмотреть результат. К слову, также, как и в других изданиях, результаты тестов можно *опубликовывать в социальных сетях*. 14 апреля 2016 г. на сайте вышел тест *«Готовы ли вы стать волонтером?»*. Данный материал не привязан к конкретной дате или событию. Читатель должен ответить на вопросы, после которых он получает информацию, где и как можно стать волонтером. Также в конце материала есть ссылки на другие публикации издания, связанные с благотворительностью, волонтерством и добровольничеством.

Также геймифицированные материалы в «БелПрессе» имеют и другое деление: региональная и общая тематика. Например, 12 июля 2017 г. вышел материал *«Что вы знаете о настоящем и прошлом Прохоровского поля? Тест к годовщине танкового сражения»*. Читатель мог проверить свои знания по краеведению, а именно истории Прохоровского поля. 24 декабря 2017 года на сайте опубликовали тест *«Какая ты собака?»*. Материал был приурочен к тому, что 2018 год по восточному календарю проходил под знаком Жёлтой Собаки.

Таким образом, все 40 рассмотренных нами материалов в данном

средстве массовой информации являются тестами. Все они, согласно разработанной нами классификации, относятся к жанру «игры информации» и созданы с целью либо изучения какой—либо информации по краеведению, литературе, искусству и так далее, либо для развлечения.

Мы рассмотрели 60 геймифицированных материалов в сетевом издании FONAR.TV и пришли к выводу, что 59 из них также относятся к жанру «игр информации». Они выполняют функции изучения информации и развлечения. Однако, в отличие от журналистов «БелПрессы», издание FONAR.TV активно использует стратегию геймификации для создания партнёрских материалов и делает тесты основой для различных проектов (см. Приложение 5).

Например, в 2016-2017 годах FONAR.TV выпускал проект *«Шибко белгородский»*. Редакция поддержала инициативу профессора кафедры филологии НИУ «БелГУ» Светаны Кошарной по созданию электронной картотеки диалектной и региональной лексики Белгородской области. В интерактивной форме журналисты знакомили читателей со словами, которые распространены в различных районах региона. Пользователям предлагали пройти тесты, насколько они хорошо знают говоры жителей Чернянского, Алексеевского, Шебекинского, Белгородского и Старооскольского районов. По итогам проекта редакция разыграла книгу «Опыт областного словаря Белгородчины». Подарок доставался первым двум читателям, которые быстрее и правильнее всех ответили на вопросы пяти тестов. Пользователи должны были проходить тесты, делиться своим результатами в социальных сетях с хэштегом #такговорятбелгородцы и присылать результаты на редакционную почту.

Итоговым тестом завершилось сразу несколько проектов «Фонаря»: *«Дорогие москвичи»* – проект о том, как белгородцы живут в Москве, и *«Добрая связь»* – проект, где полицейский, поэт, предприниматель, деятель культуры рассказали, как они относятся к стационарной телефонной связи и зачем она нужна в настоящий момент. В итоговом тесте к проекту «Добрая

связь» можно было получить подарки от компании—партнёра проекта «Ростелекома»: пледы, записные книжки, блокноты, флешки и так далее. Для этого читатель должен был вспомнить материалы спецпроекта и ответить на вопросы теста, затем сделать скриншот экрана с количеством правильных ответов и прислать на редакционную почту и поделиться результатом в социальных сетях под хэштегом #ДобраяСвязь. По итогам проекта победителями стали пять участников.

Подобные итоговые тесты привлекали внимание читателей не столько к самому тесту, сколько к другим материалам проекта. Пользователи читали предыдущие материалы для того, чтобы ответить правильно на вопросы и выиграть призы от партнёров издания. Такие материалы позволяют рекламодателю ненавязчиво, в нативном формате рассказать о своих услугах, деятельности и акциях, а изданию привлечь других рекламодателей за счёт успешности того или иного интерактивного проекта.

По словам генерального директора ООО «МасМедиа» и главного редактора сетевого издания FONAR.TV Андрея Маслова в настоящий момент начинают появляться рекламодатели «нового формата», то есть те рекламодатели, которые понимают, что геймифицированные материалы ярче и интереснее читателю, что они направлены на аудиторию, поэтому такие компании часто прибегают к созданию тестов в сетевом издании или строят свои специальные проекты на основе интерактивов.

За период с марта 2016 г. по май 2019 г. сетевое издание FONAR.TV сделало партнёрские тесты со следующими компаниями: мобильный оператор Tele2 (*«12 шагов до Нового года. Проверьте, готовы ли вы встречать 2019 год?»*), *«Поймёте ли вы предпринимателя без словаря?»*, *«Бунтарские истории. Какие «другие правила» используют белгородцы?»*, *«Как вы запомнили спецпроект «Дорогие москвичи?»*»), пивоваренная компания «Старая крепость» (*«Как хорошо вы знаете российские крепости?»*, *«Какой напиток подойдёт вам этим летом?»*), компания CityQuest (*«Справитесь ли вы с загадками квеста?»*), «Россельхозбанк» (*«Сделано на Белгородчине. Мука*

старооскольского комбината хлебопродуктов»), научное шоу «Сумасшедшая наука» («*Полить M&M's марганцовкой и засунуть в микроволновку. Попробуйте провести эксперимент и не устроить пожар в квартире?*»), кафе Food Za Za («*Какая кухня вам больше всего подойдёт?*»), организаторы бар—олимпиады «Неслабо умные» («*Проверь свою эрудицию*», «*Проверь свою эрудицию—2*»), компания «Приосколье» («*Что приготовить на завтрак? Фирменные рецепты от компании «Приосколье»*»), компания «Дюк—Агро» («*Что приготовить сегодня? Пять необычных рецептов*», «*Быть здоровым. Полезно или нет?*»), мобильный оператор МТС («*Как с пользой отдохнуть летом?*»), мобильный оператор «МегаФон» («*Блог начинается с тебя. Сможешь ли ты создать популярный блог?*»), компания «Ростелеком» («*Виртуальные танки. Какая боевая техника подойдёт вам больше всего?*», «*Помочь детям бабочкам. Очень сложный тест «Фонаря» о необычных болезнях*», «*Как вы запомнили спецпроект «Добрая связь?»*», «*Что вы знаете о фигурном катании?*») (см. Приложение 5).

Помимо партнёрских тестов, сетевое издание FONAR.TV создаёт редакционные геймифицированные материалы, которые основаны на каких-либо федеральных или региональных событиях. Так, 26 ноября 2017 года вышел в прокат фильм Алексея Учителя «Матильда», в котором представлена режиссёрская версия романа российского императора Николая II и балерины Матильды Кшесинской. Ещё до премьеры фильм вызвал большой резонанс и споры. FONAR.TV предложил своим читателям проверить «*Стоит ли вам смотреть «Матильду»?*». Ко Дню студента журналисты издания подготовили тест «*Что вы знаете о белгородских вузах?*», а перед очередным фестивалем «БелМелФест» редакция создала тест «*ДиДюЛЯ на «Белой вечеринке» в Белгороде. Что вы знаете о белгородских фестивалях?*».

К слову, в 2016 г. редакция FONAR.TV еженедельно выпускала материалы «*Что это было?*». Первоначально, это были обычные обзоры, где журналисты подводили итоги прошедшей недели. Затем редакция добавила к данному формату тесты. Это было сделано для того, чтобы читатели, которые



не хотели знакомиться с каждой новостью подробно, могли узнать основные события недели, решив тест. В настоящий момент тесты заблокированы, поэтому не подлежат анализу.

Стоит отметить, что один из геймифицированных материалов FONAR.TV относится к жанру «игр действий». Это игра «*Роскомнадзор против Telegram*». Согласно разработанной классификации, она сделана в формате аркады. Задача игрока заблокировать как можно больше IP-адресов в Telegram, нажимая на соответствующие значки, которые то появляются, то исчезают с экрана. Игру разработал главный инженер компании «Сиджеко» Александр Максимал. По его словам, на разработку этой игры он потратил несколько часов.

Таким образом, региональные издания нередко прибегают к созданию геймифицированных материалов. Однако в подавляющем большинстве случаев они используют формат тестов, так как он менее трудоемкий и не требует дополнительных финансовых вложений. Все рассмотренные тесты в двух белгородских изданиях относятся к жанру «игр информации», только один материал мы отнесли к «играм действиям». Также стоит отметить, что часто тесты используют для создания партнёрских материалов с различными местными и федеральными компаниями, что помогает рекламодателям рассказать о своих услугах, а редакции – привлечь читателей и новых рекламодателей. В следующей главе мы рассмотрим проблемы реализации стратегии геймификации на федеральном и региональном уровнях и каковы перспективы развития данной стратегии в российских интернет-СМИ.

## **Выводы к Главе II**

Исследователи в сфере медиа несколько раз пытались квалифицировать геймифицированные материалы в средствах массовой информации: по степени вовлеченности, роли игроков, характеру игры. Однако, в основном, эксперты анализируют лишь игровые элементы

материалов. Например, опросы, таймлинии, инфографику и так далее. При этом в российских и зарубежных исследованиях нет работ по классификации геймифицированных материалов согласно жанровым признакам.

Мы рассмотрели три классификации компьютерных игр и пришли к выводу, что наиболее подходящим примером для классификации игр в медиа является классификация по игровым действиям. Основываясь на классификации А. Кирилёва, мы разделили жанры геймифицированных материалов в СМИ на игры информации, действий и контроля.

Анализ классификации геймифицированных материалов во всероссийских изданиях Meduza.io и «Медиазона» позволил нам выявить ряд особенностей данного явления:

- 1) проанализировав 120 игр в федеральных интернет-изданиях «Медуза» и «Медиазона», мы обнаружили, что большинство игр, а именно 92, относятся к играм информации. Это связано с тем, что игры в данном жанре просты в создании и, зачастую, журналисты могут не прибегать к услугам программистов и разработчиков;
- 2) самым популярным форматом, используемым журналистами при создании геймифицированного материала, является тесты. Они легки в создании и прохождении;
- 3) игры действий и контроля требуют больших физических и финансовых затрат для издания, поэтому их среди проанализированных материалов меньше: 16 и 12, соответственно. Однако их формы многообразны: аркады, симуляторы, платформеры, скроллеры, текстовые игры, стратегии и так далее;
- 4) игры действий и контроля часто включают в себя признаки игр информации. Помимо действий, совершаемых игроками в данных жанрах, пользователь получает информацию, выполняет определенные роли и так далее;
- 5) региональные средства массовой информации также активно создают геймифицированные материалы. Однако в подавляющем большинстве случаев они используют формат тестов, как менее трудоёмкий и не требующий финансовых затрат;

б) в большинстве случаев издания создают тесты и игры, которые относятся к определённому актуальному событию или факту. Те игры, которые созданы без привязки к конкретному событию, обычно выполняют функцию развлечения.

## ГЛАВА III. ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ РЕАЛИЗАЦИИ СТРАТЕГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ

### 3.1. Результативность реализации стратегии геймификации в современной интернет-журналистике

Одна из главных задач современных сетевых изданий – это создание интересного, эксклюзивного контента для привлечения большего количества читателей. Согласно определения исследователей А.Ф. Иванько и Л.В. Козловой, геймификация это использование игровых элементов в неигровых ситуациях, которое подразумевает получение заранее определённого награждения при достижении результата [Иванько 2016]. Данное явление представляет собой оригинальную форму подачи материала. Это делает информацию более доступной и привлекательной для массовой аудитории.

*«Геймификация и интерактивы дают большую заинтересованность читателей в материале. Они позволяют больше погружать человека в то, что сделал журналист. Соответственно, аудитории это позволяет взаимодействовать с контентом. Как показывают отзывы, наши интерактивные материалы пользуются популярностью, людям они нравятся. Они комментируют, делятся результатами. Конечно, всё зависит от того, насколько это интересно сделано. Зависит тема материала, какой формат выбрал журналист. Человеку проще ответить на вопросы теста, чем прочитывать унылую информацию»,* — считает главный редактор белгородского сетевого издания FONAR.TV Андрей Маслов.

Мы решили проверить, насколько геймифицированный материал интересен читателям, чем текстовая статья, какова результативность стратегии геймификации в современной интернет-журналистике. Для этого мы выбрали тему, которая ежегодно повторяется в средствах массовой

информации: отчёт депутатов Белгородской областной думы о доходах за год. Площадкой для проведения эксперимента стало сетевое издание FONAR.TV, количество посетителей которого за май 2019 года составило 93 тысячи 327 человек, а количество просмотров – 161,860 тысяч [LiveInternet, http].

21 апреля 2018 года на сайте FONAR.TV опубликован текст «*Миллион квадратных метров недвижимости, Harley-Davidson и моторная лодка. Что белгородские депутаты вписали в декларации о доходах за 2017 год*». Журналист издания в текстовой форме рассказывает о пяти самых богатых депутатов Белгородской областной думы, их имуществе и счетах, сколько за год заработали жёны и дети народных избранников и представляет информацию о доходах в виде инфографики, где годовой доход самых богатых депутатов оценивается в двухкомнатных квартирах.

Согласно статистики аналитического сайта «Медиатор» с компьютеров на данный текст перешли 39 пользователей, 23 пользователя прочитали текст, с телефонов материал про доходы депутатов в 2017 году прочитали 28 человек, посмотрели 70. Общее количество просмотров составило 109.

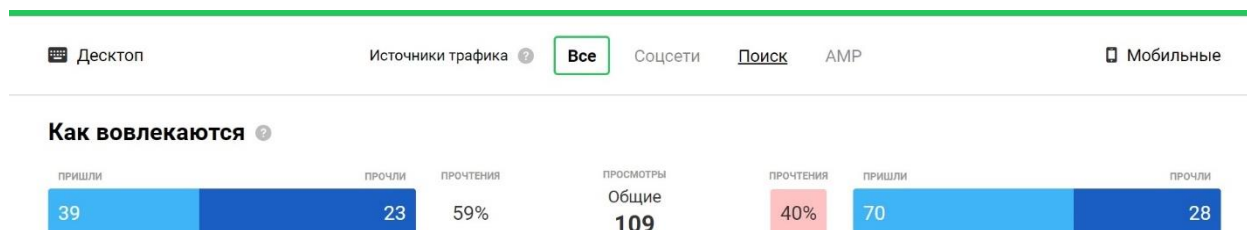


Рис. 4. Количество просмотров текстовой статьи

Перейдём к показателю вовлеченности пользователя в чтение текста. Время вовлечённости показывает, как долго пользователи находились на материале. На рис. 5 указано общее время чтения статьи и время, которое пользователи проводят на первом, втором и третьем блоке материала. Так, с компьютеров общее время чтения составило 2 минуты 17 секунд, с телефонов – 3 минуты 19 секунд, при предполагаемом времени чтения 3 минуты 54 секунды.



Рис. 5. Вовлечённость читателей (текстовая статья)

Рассмотрим ещё один показатель данного текста – скроллинг. По процентам доскроллов видно, в какой части статьи посетители «спотыкались и закрывали страницу» [Медиатор, http]. По результатам анализа 69 процентов пользователей, зашедших на материал с компьютеров, доскроллили материал до конца. С телефонов – всего 37 процентов.



Рис. 6. Скроллинг текстовой статьи

По статистике группы сетевого издания в социальной сети «ВКонтакте» данный текст посмотрело более 1,4 тысячи человек. Три человека сделали репост к себе на страницу, 22 – лайкнули запись и один пользователь прокомментировал.

На следующий год, 16 апреля, данную информацию о доходах депутатов Белгородской областной думы представили в виде теста *«Комната в Великобритании, 28 усадеб и квартира в 500 «квадратов». Попробуйте догадаться, кто самый богатый и бедный депутат облдумы»* (см. Приложение 5). В заголовке было также указано, что данный материал представлен в виде теста. Журналист подготовил 9 вопросов о доходах депутатов за 2018 год. Пример: *«Владимир Зотов больше не самый богатый*

депутат облдумы! Кто же его обошёл?

- Председатель облдумы Василий Потрясаев;
- Председатель совета директоров компании «Славянка» Сергей Гусев;
- Предприниматель Александр Щеглов;
- Генеральный директор «Новостройзаказчик» и компании «Улитка» Вадим Клет».

После выбора того или иного варианта читатель сразу получал ответ: «В 2018 году Сергей Гусев заработал 2,8 миллиардов рублей, а Владимир Зотов – всего 758 миллионов». Затем после результатов теста, которые можно было опубликовать в социальных сетях, журналист давал краткую информацию о том, какие перемены произошли в ТОП-5 самых богатых и бедных депутатов Белгородской областной думы.

За это время на материал с компьютеров зашло 890 пользователей, 454 пользователя прочитали статью. С мобильных телефонов пришло 1 502 пользователя, прочитали материал 710. Общее количество просмотров составило 2 392.

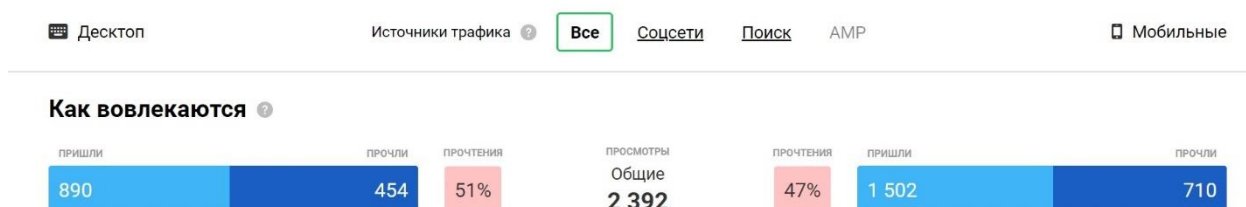


Рис. 7. Количество просмотров теста

Материал, основой которого стал тест, с мобильных устройств до конца просмотрели 50 процентов пользователей, с компьютеров – 52 процента.

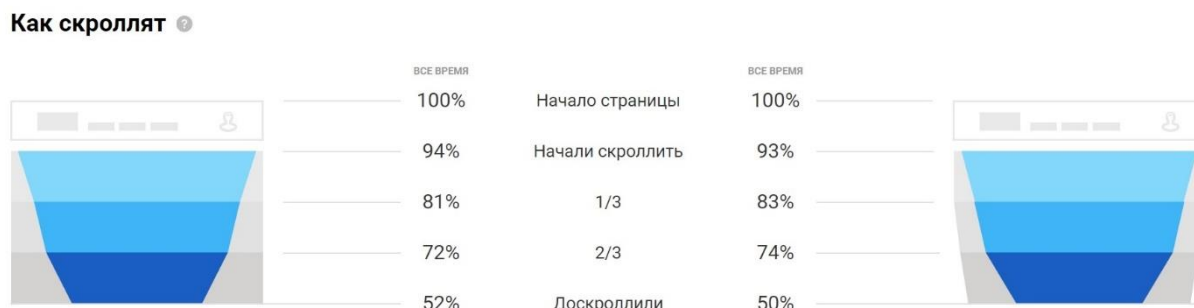


Рис. 8. Скроллинг теста

Общее время прочтения данного материала составило 5 минут 16 секунд при предполагаемом – 1 минута 16 секунд.

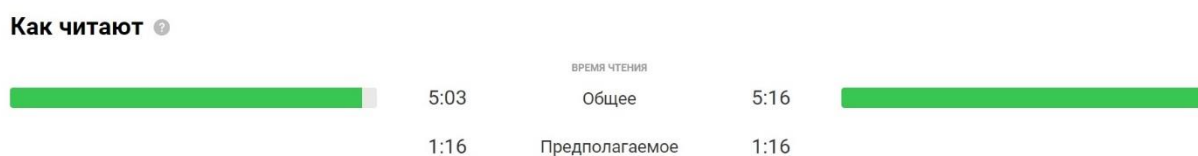


Рис. 9. Вовлечённость читателей (тест)

Согласно статистики в группе издания в социальной сети «ВКонтакте» запись о тесте о доходах депутатов посмотрели увидели 1,9 тысяч подписчиков. Запись собрала 26 лайков, её репостнули четыре человека и ещё три прокомментировали. Отметим, что на данный материал в программе «Медиатор» есть информация по переходам из социальных сетей. Так, на рассматриваемый нами материал из социальных сетей перешли 880 пользователей: 339 – из «ВКонтакте», 509 – из Facebook, 32 – из «Одноклассников».

По статистике сайта PlayBuzz.com, где и был создан тест, количество пользователей, ответивших на вопросы составило 2 421. Однако данная аналитика может быть не точной, так как сайт считает повторное прохождение теста пользователем с одного и того же ID-адреса.



## Владимир Зотов больше не самый богатый депутат облдумы! Кто же его обошёл?

Created By Фонарь | Apr 16 2019

[View](#) | [Edit](#)

### Item Level Stats

**2,421**

Item Loads ⓘ

**1,934**

Item Engagements ⓘ

**02:39 min**

Average Dwell Time ⓘ

Рис. 10. Статистика сайта PlayBuzz.com

Рассмотрев статистику посещения и прочтения двух материалов на одну и ту же тему в разных форматах на сайте FONAR.TV, мы делаем вывод, что формат тестов более интересен для пользователей, чем текстовый формат. Количество просмотров теста о доходах депутатов областной думы превышает тот же показатель в текстовом материале на 115,6 процентов. Также геймифицированные материалы более популярны у пользователей социальных сетей. Они их активнее «расшаривают», чем обычные тексты. Стоит отметить, что несмотря на большое количество просмотров, с компьютеров геймифицированный материал пользователи «скроллили» меньше, чем текстовый материал.

### 3.2. Проблемные области реализации стратегии геймификации

Геймифицированные материалы, которые строятся на использовании интерактивных элементов и инструментов визуализации, позволяют журналисту сказать просто и интересно о сложном. Пользователь не просто читает материал, а становится действующим лицом: он контролирует ход игры, отвечает на вопросы, собирает баллы и примеряет на себя различные роли. Благодаря своей доступности, простоте восприятия контента, подобные материалы привлекают современную аудиторию, которая в настоящий момент усваивает контент в течение нескольких секунд [Басова 2017].

Однако, несмотря на доступность геймифицированных материалов для

читателя, редакции федеральных и региональных средств массовой информации сталкиваются с проблемами при создании таких форматов. Проанализировав игры в федеральных и региональных изданиях, мы пришли к выводу, что самый популярный формат геймифицированных материалов – тесты. Это связано не только с популярностью данного формата, но и с его доступностью с точки зрения создания. Для создания тестов в СМИ действуют несколько бесплатных интернет-платформ. Например, PlayBuzz.com, Survio.com, SurveyMonkey.com, Wordpress.com и так далее. На данных сайтах редакция издания может создавать тесты в бесплатной версии или приобрести платную версию для расширения возможностей при создании теста или опроса.

Однако для создания игр в формате аркад, стратегий, ролевых тестов необходима помощь программистов и разработчиков игр. Многоступенчатые игры с этапами и уровнями требуют тщательной проработки сценария, прорисовки графики, адаптации игры к сайту издания. Для этого необходимы финансовые затраты. Региональные независимые издания, живущие исключительно за счёт рекламы и грантов, не могут позволить себе создать полноценную игру в формате стратегии или симулятора. Единственный возможный вариант – спонсорство рекламодателей. Однако при рассмотрении геймифицированных материалов в белгородских изданиях «БелПресса» и FONAR.TV рекламодатели оплачивали создание исключительно тестовых материалов. При этом единственная игра-аркада, опубликованная на сайте сетевого издания FONAR.TV, была создана по инициативе главного инженера местной IT-компании без финансовых вложений со стороны редакции.

Федеральные средства массовой информации имеют возможность обращаться к разработчикам или привлекать рекламодателей для создания более сложных, многоуровневых игр. Например, в издании Meduza выходила игра «Мой хвост – моя гордость», сделанная совместно с «Тинькофф Мобайл» (см. Приложение 2).

Издание «Медиазона» с 5 декабря 2017 г. начало собирать

пожертвования с читателей для финансирования своей работы, так как грантов от иностранных фондов, на которых ранее существовала редакция, оказалось недостаточно для работы и развития проекта. По словам Петра Верзилова, главного редактора издания, «Медиазона», в силу своей специфики, не может рассчитывать на большие рекламные доходы [«Медиазона» объявила..., [http](#)]. Соответственно, игры в данном СМИ создаются в том числе и за счёт пожертвований от читателей.

Однако финансовые затраты не единственная проблема, с которой сталкиваются издания при создании игр. Вот что говорит главный редактор сетевого издания FONAR.TV Андрей Маслов по поводу проблем при создании геймифицированных материалов: *«Создание тестов и игр не только ресурсозатратно, но и трудозатрано. Вы можете написать небольшой релиз и потратить на это 15 минут. Чтобы создать тест по той же информации потребуется час или даже больше. Пример: однажды представители «Ростелекома» попросили опубликовать пресс-релиз о том, что компания вместе с «Почтой России» запустили благотворительную акцию «Помоги, не касаясь» для детей, которые больны буллёзным эпидермолизом. По-другому их называют «дети-бабочки». Мы решили, что публиковать обычную новость по такому интересному и важному поводу, неэффективно. Наш корреспондент вместе с практикантом с факультета журналистики день собирал информацию, составлял тест и верстал его. Конечно, не всегда на это можно найти время. В небольших редакциях это проблема»* (см. Приложение 5).

Стоит отметить, что при решении использовать стратегию геймификации в своей работе перед редакцией стоит вопрос не только в финансовых, временных и ресурсных затратах. По мнению шведских исследователей Рауля Феррера Конилла и Майкла Карлссона, в настоящий момент журналистика переживает конфликт профессиональной и коммерческой логики. Профессиональная логика адресована читателям, в первую очередь, как гражданам. В основе данной логики лежит правда,

объективность и актуальность – те основные понятия журналистики, которые формировались на протяжении столетий. Но при этом новости и журналистика в целом представляют собой «индустрию на миллиард долларов». С увеличением возможности печати, урбанизации и повышения грамотности среди населения Европы и Соединённых Штатов Америки во второй половине XIX в. журналистика стала неотъемлемой частью массового рынка и с тех пор издания стремятся следовать, влиять на рыночный спрос, иметь возможности поддерживать свою деятельность. В современном цифровом мире журналистика должна работать в аналоговой медиа—системе, стараясь удовлетворить требования аудитории и найти способы повысить мотивацию читателей потреблять новости. Соответственно, в настоящий момент современной редакции важно найти баланс между профессиональным и коммерческим и эффективно это использовать [Conill 2016].

Конилл и Карлссон в своей работе «Геймификация журналистики» говорят о двух мнениях по поводу реализации стратегии геймификации в современной журналистике. Ряд экспертов видит в данном явлении положительные стороны. Так, медицинский психолог из Стэнфордского университета Келли МакГоникал считает, что настоящая реальность слишком сложная и скучная для людей, которые родились во времена становления видеоигр и выросли на них. По утверждению профессора, молодежь приняла игры в качестве развлечения и оставила новости, так как это не привлекательная для неё среда. Именно с помощью стратегии геймификации журналист может стимулировать внутреннюю мотивацию у нынешнего поколения пользователей к потреблению новостей, выработать привычку. Однако можно ли с помощью геймифицированных продуктов сформировать демократическое и гражданское общество, способное самостоятельно проводить анализ тех или иных событий и фактов, неизвестно. Кроме того, эксперты говорят о том, что геймификация – это прибыльная бизнес-модель. То есть благодаря играм на сайт СМИ переходит всё больше пользователей, они начинают чаще взаимодействовать с сервисом, что делает его более

привлекательным для рекламодателей.

Противоположное мнение высказал медиафилософ Ян Богост: *«Геймификация – это маркетинговая ерунда, придуманная консультантами в качестве средства захвата дикого желанного зверя, которого пытаются приучить с помощью видеоигр для серого использования в бизнесе»* [Bogost 2010]. По его мнению, во время игр в СМИ пользователи забывают о текущих событиях. Они помнят только игру и не могут сформировать своего мнения о событии или факте, на котором построена данная игра. Также существует ряд журналистов, которые рассматривают использование игр как угрозу творческой журналистике. В частности, стратегия геймификации может быть использована для манипулирования людей за завесой веселья и досуга [Conill 2016]. В статье «Геймификация в журналистике» исследователи приводят мнение, что журналистика, чтобы конкурировать с другими цифровыми услугами, полностью поддается коммерческой логике, соблазняя пользователя элементами игры.

Есть и нейтральное мнение о проблеме реализации стратегии геймификации в современных СМИ. *«Профессиональная логика журналистики предполагает обращение к аудитории именно как к гражданам. Это скелет журналистики, на который наращиваются маркетинговые решения. Если медиа ищут способы вовлечения аудитории, то почему бы не попробовать геймификацию. Она способствует усилению гражданской вовлечённости аудитории»,* – пишут Конилл и Карлссон [Басова 2017].

У российских исследователей также есть опасения по поводу распространения данной практики в современной интернет-журналистике. Так, медиаисследователи О.В. Орлова и В.Н. Титова в работе «Геймификация как способ организации обучения» пишут о том, что *«тематика тестов российских медиа зачастую уводит читателя от социально—политических в развлекательные контексты»* [Орлова 2015].

Таким образом, современные журналистские коллективы при

использовании геймифицированных материалов должны соблюдать баланс между профессиональной и коммерческой логикой. Определённо, стратегия геймификации является хорошей маркетинговой бизнес—моделью, которая позволит как федеральным, так и региональным средствам массовой информации заполучить аудиторию и привлечь рекламодателей. При создании таких материалов важно помнить о её наполненности, не уходить в развлекательность и таблоидность. При этом в российских СМИ существует проблема создания полноценных игр. Современные редакции, в особенности региональные, не имеют финансовой и ресурсной возможности создавать многоуровневые игры, в связи с этим на российском медиарынке много тестов, которые доступны для создания и не требуют дополнительных финансовых вложений.

### **3.3. Перспективы реализации стратегии геймификации в современной интернет-журналистике**

До 2010 г. термин «геймификация» почти не использовали в научном сообществе и в журналистике по причине того, что не было накоплено достаточно знаний для начала практической реализации данной стратегии в современных российских интернет-СМИ. Однако в новом десятилетии данная стратегия начала активно использоваться федеральными, а затем и региональными изданиями. Например, в настоящее время в издании Meduza.io тесты и другие геймифицированные форматы выходят, в среднем, по три раза в неделю. Белгородское сетевое издание FONAR.TV, в общей сложности, выпускает 1-2 теста в месяц.

По нашей оценке, практика использования стратегии геймификации в ближайшем будущем продолжится и будет возрастать. В первую очередь, для выживания на рынке представителям интернет-СМИ приходится регулярно искать новые форматы подачи информации. В настоящий момент активно развиваются социальные сети, в частности, телеграм-каналы, которые подают

новости в разы быстрее, чем интернет-издания. В связи с этим, многие средства массовой информации не могут бороться по скорости и оперативности подачи информации с группами и каналами в социальных сетях и, соответственно, ищут другие способы и подходы к реализации своих журналистских функций. Например, региональное издание FONAR.TV перешло на формат разборов и историй. Журналисты «Медиазоны» также делают акцент на историях, многоуровневых играх и онлайн-трансляциях с самых громких политических процессов в судах. Meduza популярна среди читателей благодаря своим играм, разборам проблемных тем, историям и подкастам.

Во-вторых, игры и тесты пользуются популярностью у интернет-аудитории, которая нередко расшаривает по социальным сетям свои результаты игр. Чем больше пользователей интересуется, тем или иным СМИ, тем привлекательнее оно становится в глазах рекламодателей.

В-третьих, в российской журналистике ещё нет таких многоступенчатых игр, как в зарубежных СМИ. Речь идёт о таких играх, как «Пиратская рыбалка», где игрок сам расследует преступления по реальным документам, которые обнаружили и проанализировали журналисты, и тем самым является применяет на себя роль журналиста-расследователя и непосредственно знакомится с расследованием. В России на данный момент потенциал стратегии геймификации не до конца реализован в журналистике в связи, как уже было ранее сказано, с отсутствием должного финансирования и возможности сотрудничества разработчиков игр с журналистами.

Таким образом, стратегия геймификации – это один из эффективных способов создания конкурентоспособности на рынке российских медиа, имеющий большой потенциал для развития.

В теории журналистики в настоящее время есть несколько крупных работ российских исследователей по стратегии геймификации: М.В. Басовой и В.Е. Беленко, В.Н. Титовой, И.И. Волковой, Л.Ю. Григорьевой, А.Ф. Иванько и Л.В. Козловой и так далее. Однако это довольно новая область

исследований, в которой ещё многое предстоит сделать. Более того, геймификация охватывает сразу несколько научных дисциплин, сочетает в себе различные подходы и традиции, изучение которых позволит привести к лучшему пониманию такого сложного явления.

В настоящий момент нет исследований инклюзивного подхода реализации стратегии геймификации, как игровые элементы влияют на пользователей, какие неигровые элементы подвержены влиянию этих игровых элементов. Полноценно не изучена проблема формирования общества путём использования несерьёзных форматов в серьёзном контексте [Conill 2016]. Важно проводить многосторонние исследования, включая как можно больше факторов, чтобы больше понять последствия реализации стратегии геймификации в современных средствах массовой информации.

### **Выводы к Главе III**

Анализ результативности реализации стратегии геймификации в современных средствах массовой информации, выделение проблем и перспектив развития данного феномена в российском рынке медиа позволило нам сделать следующие выводы:

- 1) мы провели эксперимент, насколько результативен геймифицированный материал по сравнению с текстовым. По итогам нашего наблюдения, мы выяснили, что пользователям интереснее проходить тест, чем читать текст о том или ином событии;
- 2) одной из особенностей геймифицированных материалов является то, что пользователь может делиться своими результатами в социальных сетях и сравнивать их с результатами других пользователей. Проанализировав результаты нашего эксперимента, мы пришли к выводу, что тестовый материал пользователи расшаривают больше, чем текстовый;
- 3) одной из центральных проблем реализации стратегии геймификации является конфликт между коммерческой и профессиональной логикой. Современной



редакции необходимо найти баланс между двумя этими сторонами и эффективно использовать их;

- 4) российские СМИ чаще выбирают формат тестов, так как нередко не имеют финансовой возможности оплатить создание полноценной многоуровневой игры. В данной проблеме помогают рекламодатели, которые могут быть спонсорами создания игры, или краудфандинг. Также существует проблема, что на создание геймифицированного материала уходит больше времени, чем на написание текста;
- 5) стратегия геймификации продолжит реализовываться в российской журналистике, так как не использован до конца потенциал данного феномена, а также потому, что стратегия геймификации – это эффективный способ создания конкурентоспособности на рынке медиа.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В современном мире человек не способен усваивать всю предоставляемую ему информацию. Мир перенасыщен разного рода сообщениями. Поэтому журналисты ищут новые формы репрезентации контента. Одним из эффективных способов привлечения аудитории и рекламодателей является стратегия геймификации, благодаря которой редакция представляет контент в интересной и яркой форме, а читатель ненавязчиво получает необходимую информацию.

Анализ стратегии геймификации позволил нам выявить ряд особенностей данного явления в современной интернет-журналистике.

В первую очередь, геймификация – это использование игровых элементов в неигровых ситуациях, которое подразумевает получение заранее определённого награждения при достижении результата. Геймифицированным материалом можно назвать тот материал, который соответствует следующим принципам: наличие процесса, достижение цели, постановка перед пользователями условий игры, система наблюдения, стимулирующие элементы, конкуренция, возможность рассказать друзьям о своих достижениях.

Главная функция геймификации – преподнести сложную информацию на культурную, социально—экономическую, политическую темы просто и доступно. Однако это не единственная функция, которую выполняет данная стратегия. Игровые материалы могут выполнять культурно-просветительскую, рекреационно-гедонистическую функции. Редакция может создавать игры и делать из них инфоповод, тем самым привлекая дополнительную аудиторию на сайт. Тесты и игры могут быть созданы в партнёрстве с коммерческими компаниями и выполнять рекламно-справочную функцию.

Исследователи в сфере медиа неоднократно пытались квалифицировать геймифицированные материалы в средствах массовой информации: по

степени вовлечённости, роли игроков, цели, характеру игры. Мы рассмотрели три классификации компьютерных игр и пришли к выводу, что наиболее подходящим примером для классификации игр в медиа является классификация по игровым действиям, которые совершает пользователь. Мы выделили три игровых жанра: игры информации, игры действий, игры контроля.

При анализе 120 игр в федеральных интернет-изданиях Meduza и «Медиазона» выяснилось, что 92 игры относятся к жанру информации, 16 – действию, 12 – контролю. Игры действий и контроля требуют финансовых и ресурсных затрат, поэтому федеральным СМИ для того, чтобы создавать многоуровневые сложные игры, приходится обращаться к рекламодателям или подписчикам, которые присылают пожертвования редакции.

Большинство игр представляют собой тесты, которые создаются на основе информационных поводов, событий, высказываний и памятных дат. Данные тесты выполняют, в основном, две задачи: информирование и изучение. Тесты – самый доступный для создания формат игр в СМИ, поэтому они так популярны у региональных изданий. Процесс создания тестов не требует больших финансовых затрат, так как в настоящий момент в интернете существует несколько бесплатных платформ для создания и редактирования подобных форматов. Также журналист самостоятельно может создать тест, не прибегая к помощи разработчиков игр, программистов и веб—дизайнеров.

Геймификация – это эффективная современная бизнес-модель для средств массовой информации. Благодаря новым форматам, на сайт издания переходят всё больше читателей. Соответственно, увеличивается статистика, что привлекает рекламодателей, которые хотят создавать интересные нативные проекты на данной платформе.

Проведённый нами эксперимент показал, что геймифицированные материалы пользуются большой популярностью у аудитории. Пользователи охотнее переходят на тесты, чем на текстовые материалы по той же теме. Это связано с тем, что читатель во время игрового процесса непосредственно

становится создателем контента, он чувствует свою причастность к той или иной теме. В прохождении игры он видит конечный результат, что привлекает пользователя рассказывать о своих результатах в игре в социальных сетях и сравнивать их с результатами других игроков.

Однако несмотря на очевидные положительные стороны в реализации стратегии геймификации, в настоящий момент в журналистике происходит конфликт между коммерческой и профессиональной логикой. Некоторые медиаэксперты считают, что геймификация обесценивает информацию, не дает пользователю самостоятельно анализировать ту или иную ситуацию, что приводит к потере интереса к классической журналистике. В итоге перед редакциями, которые активно используют интерактивы, визуализацию и, в частности, геймификацию, стоит вопрос: как найти баланс между коммерческой составляющей данной стратегии и классическими журналистскими принципами.

Наконец, по нашему мнению, стратегия геймификации продолжит развиваться в российской журналистике, так как до конца не использован потенциал данного феномена. Также геймификация – это эффективный способ создания конкурентоспособности на рынке медиа.

Рассмотренные и проанализированные нами принципы, функции, особенности, форматы и проблемы реализации стратегии геймификации в современной интернет-журналистике позволяют нам предположить, что в будущем будет расти интерес к данному феномену как у практиков, так и у теоретиков журналистики. На наш взгляд дальнейшее исследование стратегии геймификации в СМИ является перспективным, так как данная стратегия пользуется интересом у аудитории СМИ и их рекламодателей. Мы предполагаем, что возможно продолжение данного исследования, путём расширения объекта исследования.

На сегодняшний день в теории журналистики есть несколько крупных работ по теме геймификации, однако они полностью не характеризуют данный феномен. Стоит отметить, что геймификация в средствах массовой

информации – это новая область для будущих исследований, которая в настоящий момент привлекает всё больше исследователей. Кроме того, геймификация охватывает сразу несколько научных дисциплин, сочетает в себе различные подходы и тенденции. Изучение данного феномена с точки зрения многостороннего подхода позволит прийти к лучшему пониманию такого сложного и интересного явления.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Акинфеев С.Н. Жанровая структура российского развлекательного телевидения: автореф. дис. ...канд.филол.наук / М.: МГУ, 2008.
2. Артамонова В.В. Развитие концепции геймификации в XXI веке // Историческая и социально-образовательная мысль Т.10, №2.2: 2018.
3. Баева О. Н. Поколение Y: мотивация в работе и обучении / О. Н. Баева, С. В. Пинайкина // Управление корпоративной культурой. - 2016. - № 2. - С. 134-139.
4. Басова М.В., Беленко В.Е. Геймифицированные практики современных СМИ // Вестник НГУ. Серия: История, филология. Т.16, №6: Журналистика. С. 41-52.
5. Бурлаченко А.В. Почему геймификация работает, и три основных правила мотивации? // Современные тенденции в экономике и управлении: новый взгляд. 2013. №23. С.36-40.
6. Валуйев О.С. Детство надо отпускать. Психология метаобразования человека в медийном мире // Наука и образование: современные тренды. 2015. №10. С.196-205.
7. Вартанова Е.Л. 2013, К чему ведет конвергенция СМИ? // Информационное общество. 2013. №5. С. 11-14.
8. Волкова И.И. К вопросу о функциональности игры и игровых коммуникаций в современных медиа // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2013. №12. С. 41-45.
9. Волкова И.И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение. Журналистика. 2017. №2. С. 312-20.
10. Григорьева Л.Ю. 2013, Практики игрофикации в массмедиа: сопряженность персонального и имперсонального // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. 2013. №4. С. 92-102.

11. Десненко С.И. Личностно ориентированные технологии как основа методической подготовки будущих учителей к развитию личности учащихся при обучении в школе // Ученые записки Забайкал. гос. ун-та. 2011. №6 (41). С.12-17.

12. Доросинский Д.В. Интерактивность как особенность современных интернет—СМИ // Медиафера: тенденции и перспективы развития, 2016. По материалам научных конференций. С. 5-10.

13. Драгун Е.М. Инфотейнмент как явление современной медиакультуры: дис. ...канд. культур. наук / Е.М. Драгун. – М., 2015. -175 с.

14. Зикерманн Г., Линдер Д. Геймификация в бизнесе // М.: Манн, Иванов, Фербер, 2014.

15. Зикерманн Г. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов, М.: Манн, Иванов и Фебер., 2014.

16. Зорин К.А. Медиафутурология: «журналистика смысла» в условиях роботизации медиапроизводства и общества // Медиаскоп. 2016. Вып.1. Режим доступа: <http://mediascope.ru/?q=node/20178>.

17. Иванько А.Ф., Козлова Л.В. Геймификация СМИ: новостные игры // Вестник МГУП им. Ивана Фёдорова. 2016. №1. С.53-55.

18. История появления кроссворда [Электронный ресурс]. // TVC.ru 2015. режим доступа: <http://www.tvc.ru/news/show/id/67656>.

19. Капустина Л.В., Мартынова О.Н. Геймификация в высшем профессиональном экономическом образовании // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. №10.

20. Карпенко И.И., Лобановская Е.Ю., Ельникова О.Е., Горборукова Л.С. Использование метода инфотейнмента в практике современного российского телевидения // «Научные ведомости БелГУ» (серия «Гуманитарные науки» / Под ред. А.П. Короченского. — Белгород: ИД «Белгород», 2017. С. 97-105.

21. Кебигов Е.В. Средства разработки компьютерных игр жанра

«стратегия» // Портал магистров ДонНТУ. 2016. Режим доступа: <http://masters.donntu.org>.

22. Киризлев А. Классификация жанров компьютерных игр // GamesIsArt, 2014. Режим доступа: <http://gamesisart.ru/TableJanr.html>

23. Краснаярова О. В. Коммерциализация СМИ и изменения в информационной среде / О. В. Краснаярова // Известия Иркутской государственной экономической академии. - 2006. - № 2. - С. 106-112.

24. Левада Ю.А. Игровые структуры в системах социального действия / Системные исследования. Методологические проблемы. М.: Прогресс, 1984.

25. Маккуайер С. Медийный город: медиа, архитектура и городское пространство. М.: Strelka Press, 2014.

26. Маковеев В., Аревыева А. Кому нужно эфирное цифровое телевидение в России? // Broadcasting. Телевидение и радиовещание. 2007. №4. Режим доступа: [http://lib.broadcasting.ru/articles2/Regandstan/komu\\_nuzhn\\_cifr\\_TV\\_v\\_Rossii](http://lib.broadcasting.ru/articles2/Regandstan/komu_nuzhn_cifr_TV_v_Rossii)

27. «Медиазона» объявила о переходе на краудфандинг Муратова А.А. Геймификация в современных СМИ: методы и жанры // Выпускные квалификационные работы студентов НИУ ВШЭ. 2017. Режим доступа: <https://www.hse.ru/edu/vkr/>.

28. Олешко В.Ф. Журналистика как творчество: Учебное пособие для курсов «Основы журналистики» и «Основы творческой деятельности журналиста». М.: РИП-Холдинг, 2003. 356 с.

29. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вест. ТГПУ. 2015. №9 (162). С.60-64.

30. Попов А. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй: книга по интерактивному маркетингу. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2006. 320 с.

31. Прохоров Е.П. Введение в теорию журналистики: Учебник / Е.П. Прохоров. — М: Аспект Пресс, 2009. 351 с.

32. Пфецер Д.И., Лазутина Д.В. Геймификация и её влияние на деятельность организации // Текст научной статьи по специальности



«Экономика и экономические науки». Режим доступа:  
<https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-i-ee-vliyanie-na-deyatelnost-organizatsii>

33. Пуля В. Геймификация СМИ: новости, в которые играют люди // Журналист. 2015. №3

34. Рязанов В.А. Геймификация в российских интернет-СМИ // Научный корреспондент. 2018. Режим доступа:  
<https://nauchkor.ru/pubs/geymifikatsiya-v-rossiyskih-internet-smi-5c1a70217966e104f6f8598b>

35. Савицкий В.А. Игровая технология в современных средствах массовой коммуникации // Теория СМИ и массовой коммуникации. Выпуск №2., 2010. Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/node/571#19>

36. Салин А. К критике проекта геймификации // Логос. 2015. Т.25, №6. С. 100-129.

37. Титова В.Н. Геймификация в медиа: признаки геймифицированного продукта // Журналистский ежегодник. 2015. №4. С.170-173.

38. Тульчинский Г.Л. Total branding: мифодизайн постинформационного общества. СПб: Филологический факультет СПбГУ; Факультет свободных искусств и наук СПбГУ, 2013.

39. Bartle R. Bartle's player types for Gamification. Interaction Design Foundation, 2019. Режим доступа: <https://www.interaction—design.org>.

40. Bista S.K. Gamification for Online Communities: A case study for Delivering Government Services // International Journal of Cooperative Informative Systems. – 2014; №23 (2).

41. Bogost Y., Ferrari S., Schweizer B. Newsgames: Journalist at play // The MIT Press, 2010.

42. Burke B. Gamification 2020: What is the future of gamification? // Cartner Symposium ITхро. Barcelona, Spain, 2012. P. 1-6.

43. Conill R. F. Points, badges, and news. A study of the introduction of

gamification into journalism practice / R. F. Conill // *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi*. - 2016. - Vol. 33, no. 2. - P. 45-63.

44. Conill R.F., Karlsson M. The gamification of journalism // *Emerging research and trends in gamification* / H. Gangadharbatla, D.Z. Davis, Hershey, PA: Information Science Reference, 2016.

45. Frost R.D., Matta V., MacIvor E. Assessing the Efficacy of Incorporating Game Dynamics in a Learning Management System // *Journal of Information Systems Education*. – 2015. – №26 (1).

46. Jakob Nielsen *Designing Web Usability: The practice of Simplicity*. New Riders, 1999. 419 p.

47. Newsgaming.com. 12 September. [Электронный ресурс]. Режим доступа: newsgaming.com.

48. Robson K., Plangger K., Kietzmann J.H., McCarthy. I. Is it all a game? Understanding the principles of gamification // *Business Horizons*. – 2015. – № 58.

49. The many different types of video games & their subgenres, 2018. ID Tech [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.idtech.com>.

50. W. Hsin-Yuan Huang, D. Soman. *A Practitioner's guide to gamification of education*. – Rotman School of Management, University of Toronto/ - 2013.

51. Yang Y. Examining the impact of gamification on intention of engagement and brand attitude in the marketing context / Y. Yang, Y. Asaad, Y. Dwivedi // *Computers in Human Behavior*. - 2017. - Vol. 73. - P. 459-469.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. «БелПресса» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.belpressa.ru> (дата обращения 5.06.2019);
2. Издание «Медиазона» [Электронный ресурс]. URL: <http://zona.media> (дата обращения 4.06.2019);
3. «Медиатор». Мониторинг медиа [Электронный ресурс]. URL: <https://mediator.media/ru/site/1200/> (дата обращения 27.05.2019);
4. МИА «Россия сегодня» [Электронный ресурс]. URL: <https://ria.ru> (дата обращения 14.04.2019);
5. Рамблер [Электронный ресурс]. URL: <https://news.rambler.ru/community/20110724—rpts—osudila—igr—ne—pusti—pussy—riot—v—hram/> (дата обращения 4.06.2019);
6. FB.RU [Электронный ресурс]. URL: <http://fb.ru> (дата обращения 15.02.2019);
7. FONAR.TV [Электронный ресурс]. URL: <https://fonar.tv> (дата обращения 15.06.2019);
8. Igrasan|Ru. Независимый игровой портал [Электронный ресурс]. URL: <https://igrasan.ru> (дата обращения 02.02.2019);
9. IgroFlot.ru [Электронный ресурс]. URL: <http://igroflot.ru> (дата обращения 5.03.2019);
10. IRNET.RU [Электронный ресурс]. URL: <http://irnet.ru> (дата обращения 02.02.2019);
11. LiveInternet.ru [Электронный ресурс]. URL: <https://www.liveinternet.ru> (дата обращения 3.06.2019);
12. Meduza.io [Электронный ресурс]. URL: <https://meduza.io> (дата обращения 10.06.2019). Meduza [Электронный ресурс]. URL: <https://meduza.io/news/2017/12/05/mediazona-ob-yavila-o-perehode-na-kraudfanding> (дата обращения 10.06.2019).

13. PlayBazz.com [Электронный ресурс]. URL:  
<https://www.playbuzz.com> (дата обращения 26.05.2019).

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение 1. Функции стратегии геймификации

Мы перевели наши новости на язык эмодзи в Яндекс.Переводчике. Попробуйте теперь соотнести их с реальными заголовками **ТЕСТ** ✕

*У Яндекс.Переводчика всё плохо с логикой переводов новостей в эмодзи. Проверьте, насколько вы лучше его.*

В Яндекс.Переводчике можно перевести слова не столько с русского языка на английский, но и с русского — на эмодзи. Мы проверили, как это работает, забив в переводчик несколько заголовков наших новостей и предлагаем соотнести их с реальными новостями «Фонаря». Предупреждаем: с логикой у него плохо. Даже не пытайтесь её использовать!

1 / 9



Рис. 1.1. Пример реализации функции самопиара (издание FONAR.TV).



Рис. 1.2. Пример реализации функции «игра как инфоповод» (РИА «Новости», «Не пропусти Pussy Riot в храм», в настоящий момент игра на сайте недоступна).

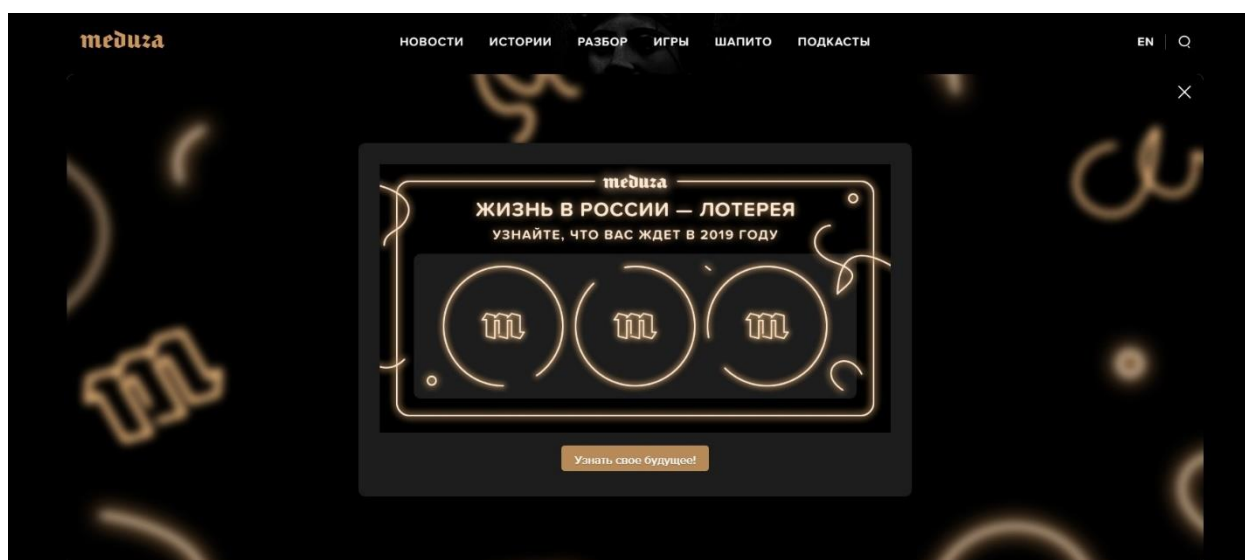


Рис. 1.3. Пример реализации рекреационно—гедонистической функции (издание Meduza.io).



Юрий Бутусов

Сергей Женовач

Виктор Соловьёв

Виталий Слободчук

1.4. Пример реализации культурно-просветительской функции  
(издание «БелПресса», тест «Какой ты театрал?»)

ПАРТНЕРСКИЙ МАТЕРИАЛ

## Эта монета что-нибудь стоит? А вот эти редкие часы? Тест «Медузы» и девелопера Alliance Group из Грузии про инвестиции

🕒 18:40, 29 марта 2019

Часто инвесторам, помимо знаний, помогает интуиция. Одни не видят в каком-то предмете никакой инвестиционной привлекательности, а другие догадываются, что через несколько лет он подорожает на сотни процентов. Вместе с девелопером Alliance Group, который продает апартаменты премиум-класса в Батуми, мы сделали тест — в нем надо постараться отличить хорошие инвестиционные идеи от сомнительных.

Пройти тест



Напишите нам

Рис. 1.5. Пример реализации рекламно-справочной функции (издание Meduza.io)



## Приложение 2. Игры интернет-издания Meduza.io с января 2017 по май 2019 годов

Игра/Дата выпуска	Описание игры журналистами	Ссылка на игру	Формат	Жанр
«Взломай телефон. Актуальная версия «Быков и коров»: отгадай пин—код.  6 января 2017	Примерьте на себя главную профессию 2016 года — действуйте как хакер и постарайтесь подобрать пароль для телефона. Придумывая эту игру, мы вдохновлялись «Быками и коровами», которые должны быть вам известны с детства. <b>Как играть:</b> Мы запаролил и свой телефон. Вам нужно отгадать наш пароль за наименьшее количество попыток. После каждой попытки	<a href="https://meduza.io/games/bud—hakerom—igra—meduzy">https://meduza.io/games/bud—hakerom—igra—meduzy</a>	Игры на выбор	Игры информации:  Загадки

мы показываем вам,  
что вы угадали.  
Мы не придумывали  
пароли  
с повторяющимися  
цифрами.

Мат или нет  
мата?

Шахматная игра  
«Медузы»

26 ноября 2016

В Нью—Йорке идет  
самый главный  
шахматный матч —  
россиянин Сергей  
Карякин пытается  
обыграть  
действующего  
чемпиона мира  
Магнуса Карлсена. Там  
настоящая борьба!  
Впечатлившись  
нестандартными  
ходами сильнейших  
гроссмейстеров,  
мы сделали свою очень  
простую игру про  
шахматы.

[https://meduza.io/games/mat—ili—  
net—mata](https://meduza.io/games/mat—ili—net—mata)

Шахматная  
игра

Игры контроля:

Логика

## **Как**

**играть:** Мы показываем расположение фигур на доске. Вы должны определить, стоит ли уже мат черному королю или нет. Для этого можно кликать по соответствующим кнопкам или пользоваться стрелочками вправо—влево (а на телефонах работает свайп!). У вас есть приблизительно по пять секунд на вопрос — настоящий гроссмейстер без труда решит все задачки.

<p>Что больше: три пятых или пять седьмых? Можете ли вы быстро сравнить две дроби</p>	<p><b>Как играть:</b> В жизни мы часто сталкиваемся с тем, что надо быстро определить, какое из двух событий вероятнее другого. В этой игре перед вами будут возникать неравенства; ваша задача — быстро понять, верное оно или нет. Для этого можно кликать по соответствующим кнопкам или пользоваться стрелочками вправо—влево (а на телефонах работает свайп!). У вас есть 30 секунд на 20 неравенств.</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/chtobolshe-tri-pyatyh-ili-pyat-sedmyh">https://meduza.io/games/chtobolshe-tri-pyatyh-ili-pyat-sedmyh</a></p>	<p>Игра на выбор</p>	<p>Игры информации:  Загадки</p>
<p>11 февраля 2017</p>				
<p>Принцесса или тигр. Пять задач на логику</p>	<p>В США умер математик <a href="#">Рэймонд Смаллиан</a>,</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/printsessaili-tigr">https://meduza.io/games/printsessaili-tigr</a></p>	<p>Тест</p>	<p>Игры информации:</p>

13 февраля 2017	<p>прославившийся  прежде всего своими  небанальными  задачами на логику.  Попробуйте решить  пять его загадок.</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/perezhit—tyurmu—maloy—krovuyu">https://meduza.io/games/perezhit—  tyurmu—maloy—krovuyu</a></p>	Текстовая игра	Загадки
<p>Пережить  тюрьму малой  кровью. Игра  Олега  Навального. С  иллюстрациями  автора!</p>	<p>Олег Навальный  находится  в заключении уже  почти три года, и за это  время он досконально  узнал правила жизни  в колониях — как  официальные, <a href="#">так</a>  <a href="#">и нет</a>. По просьбе  «Медузы» Олег  Навальный сделал  игру, в которой вам  нужно отвечать  на вопросы  и постараться  пережить заключение  малой кровью.  Не расстраивайтесь,</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/perezhit—tyurmu—maloy—krovuyu">https://meduza.io/games/perezhit—  tyurmu—maloy—krovuyu</a></p>	Текстовая игра	Игры контроля:
3 ноября 2017	<p>«Медузы» Олег  Навальный сделал  игру, в которой вам  нужно отвечать  на вопросы  и постараться  пережить заключение  малой кровью.  Не расстраивайтесь,</p>			Тактика
				Игры информации:
				Роль

если у вас  
не получится с первого  
раза — это почти  
никому не удастся.  
Надеемся, полученные  
знания вам никогда  
не пригодятся.

Солнышко моё,  
вставай!  
Разгоните тучи  
над вашим  
городом

7 июля 2017

Во многих городах  
России погода этим  
летом совсем  
поломалась — только  
москвичи перестали  
жаловаться  
на постоянные ливни,  
как  
тут же [затопило](#) Нижни  
й Новгород. Помогите  
солнцу наконец выйти  
из—за облаков!

**Как играть:** ваша  
задача — освободить  
как можно больше  
клеточек от плохой

[https://meduza.io/games/solnyshko—  
moe—vstavay](https://meduza.io/games/solnyshko—moe—vstavay)

Аркада

Игры действий:

Собирание

погоды. Двигайте тучи,  
молнии, ливни  
и туманность так,  
чтобы получилось три  
в ряд по горизонтали  
или вертикали. Чтобы  
перейти на следующий  
день, надо набрать  
определенное  
количество очков; они  
указаны над игровым  
полем.

Не слитно или  
раздельно? Тест  
«Медуза» на  
правописание  
частицы «не»

11 марта 2017

**Как  
играть:** Написание  
«не» с разными  
частями речи —  
едва ли не самое  
сложное правило  
в русском языке.  
В нашей игре ваша  
задача заключается  
в том, чтобы

[https://meduza.io/games/ne—slitno—  
ili—razdelno](https://meduza.io/games/ne—slitno—<br/>ili—razdelno)

Игры на выбор

Игры  
информации:

Загадки

правильно и быстро  
ответить, как писать  
некоторые  
словосочетания —  
слитно или раздельно.  
У вас есть 90 секунд  
на 24 примера.  
Вы можете отвечать  
стрелочками вправо—  
влево на клавиатуре,  
нажимать на ответы  
под примером или  
перетаскивать  
словосочетание  
в сторону правильного  
ответа.

А одной  
женщине  
поомгло...  
Собери  
гомеопатические  
слова из букв

**Как играть:** на этой  
неделе граждане  
России [спорят](#)  
[о гомеопатии](#).  
Мы собрали  
классические  
аргументы защитников

[https://meduza.io/games/a—odnoy—  
zhenschine—poomglo](https://meduza.io/games/a—odnoy—zhenschine—poomglo)

Тест со  
свободным  
ответом

Игры  
информации:

Загадки



7 февраля 2017 гомеопатии,  
только перепутали  
буквы в ключевых  
словах — как  
в классической игре  
в анаграммы.  
Попробуйте  
восстановить их! Для  
этого просто вбивайте  
правильные ответы под  
картинкой, проверяйте  
и двигайтесь  
к следующему  
аргументу.

Ни разу не  
ошибиться: игра  
«Медузы» на не,  
ни

«Медуза» продолжает  
серию тестов  
по русскому языку —  
мы уже спрашивали  
вас и [про ударения](#),  
и [про слитное](#)

[https://meduza.io/games/ni—razu—  
ne—oshibitsya—igra—meduzy—na—  
ne—i—ni](https://meduza.io/games/ni—razu—ne—oshibitsya—igra—meduzy—na—ne—i—ni)

Игры на выбор

Игры  
информации:

19 марта 2017

[и раздельное  
написание «не»](#),  
и про [другие сложные  
случаи](#); теперь пришла

Загадки

очередь «не» и «ни».  
У вас есть 60 секунд  
на 23 примера.  
Вы можете отвечать  
стрелочками вправо—  
влево на клавиатуре,  
нажимать на ответы  
под примером или  
перетаскивать  
словосочетание  
в сторону правильного  
ответа.

Что за квесчн?  
Угадайте  
слово—  
заимствование

28 марта 2017

**Ваша задача** —  
угадать  
заимствованные слова,  
для которых в русском  
языке не всегда есть  
короткий и точный  
перевод. То есть  
явления есть — а слов  
нет (либо русские  
аналоги кажутся  
неподходящими).  
Их все чаще

[https://meduza.io/games/что—за—  
kveschn](https://meduza.io/games/что—за—<br/>kveschn)

Тест со  
свободным  
ответом

Игры  
информации:

Загадки

употребляют  
в разговорах о насилии  
и равноправии,  
о психологии  
и взаимоотношениях  
полов. Скажем,  
появилось слово  
«сталкинг»  
(от английского  
stalking) —  
преследование;  
не только обычное —  
на улице,  
но и в интернете; а еще  
оно нередко  
сопровождается  
сексуальным  
подтекстом.  
Но вернемся к игре.  
Итак, ваша задача —  
угадать слово  
по описанию  
и написать его  
кириллицей под  
определением.

Проверяйте свою догадку и двигайтесь дальше.

Выжить на улице. Вы оказались бездомным, ваши действия?

7 апреля 2018

Люди оказываются бездомными не по собственной воле. Среди [основных](#) причин — потеря работы, семейные проблемы и мошенничество. Оказавшись на улице случайно, выбраться оказывается совсем не просто. «Медуза» при поддержке благотворительной организации помощи бездомным [«Ночлежка»](#) предлагает читателю представить себя бездомным и попробовать выжить

<https://meduza.io/games/vyzhit-na-ulitse>

Текстовая игра. Пункты — здоровье и настроение, уменьшаются или увеличиваются в зависимости от ответа. 9 вопросов — действий

Игры контроля:

Тактика

в большом городе.  
Если не получилось  
с первого раза,  
попробуйте еще раз —  
возможно, те же  
действия приведут  
к успеху.

А вот и весна!  
Попробуйте не  
подскользнуться  
на льду и не  
попасть под  
снег, падающий  
с крыш

1 апреля 2018  
года

«Не  
благодарите!»  
Игра «Медузы»

Пришло тепло (ха—  
ха!): с крыш падают  
сугробы, машины  
брызгаются грязью,  
а под ногами все еще  
скользко. «Медуза»  
предлагает вам  
классическую игру,  
задача в которой —  
устоять на ногах как  
можно дольше. Будьте  
внимательны — чем  
дальше, тем сложнее  
играть.

Чем ближе выборы  
мэра Москвы, тем  
сложнее

<https://meduza.io/games/a—vot—i—vesna>

<https://meduza.io/games/ne—blagodarite—igra—meduzy>

Аркада

Аркада

Игры действий:

Уклонение

Игры действий:

Попробуйте  
пройти по  
Москве, не  
поблагодарив  
Собянина

5 сентября 2018

общественным и  
культурным деятелям  
не благодарить  
действующего главу  
столицы Сергея  
Собянина. Благодарят  
даже те, кто еще  
недавно ругал. В  
твиттере устроили  
флешмоб и  
славословили мэра за  
красивую луну на небе  
— и за вкусный  
доширак. «Медуза»  
предлагает проверить,  
долго ли вы  
продержитесь в  
Москве без  
благодарностей  
Собянину.

**Как играть:**

нажимайте на мышку  
или на экран — и  
держите свое сердце на

нужном уровне. Ваша задача — не заглядеться на красоту и случайно не рассыпаться в благодарностях.

«Заблокируйте весь интернет. Сыграйте в Роскомнадзор. Мы надеемся, что вы проиграете!»

25 апреля 2018 года

Уже неделю Роскомнадзор пытается заблокировать телеграм. Полегло пол—интернета, а телеграм по—прежнему работает у большинства пользователей.

Попробуйте себя в роли Роскомнадзора и постарайтесь все—таки отрезать россиян от телеграма.

### **Правила игры:**

— Двигайте квадратом с логотипом РКН,

<https://meduza.io/games/zablokiruyte—ves—internet>

Аркада

Игры действия:

Уничтожение.

Игры информации:

Роль

чтобы заблокировать  
часть интернета.  
Квадрат управляется  
стрелками на  
клавиатуре или  
свайпами на  
мобильном устройстве.

— Телеграм ведет  
против вас  
оборонительную войну  
и может лишить вас  
одной из трех жизней,  
если вы попадетесь  
ему на пути.

— В игре пять  
уровней. На первом  
этапе надо захватить  
70% поля, на втором —  
75%, далее — все  
больше и больше.

«Кто дольше?»  
Карточная игра  
«Медузы» про

В конце октября  
канцлер ФРГ Ангела  
Меркель, которая

<https://meduza.io/games/kto—dolshe>

Карточная  
игра

Игры контроля



мировых  
лидеров,  
которые никак  
не хотят  
уходить»

руководит  
правительством страны  
с середины 2000—х,  
объявила, что не будет  
выдвигать свою  
кандидатуру на  
следующих выборах.

5 ноября 2018

Иными словами, из  
большой политики  
уйдет главный  
европейский  
долгожитель. Знаете ли  
вы других политиков,  
которые засиделись на  
своих местах?

**Как играть:** У вас и у  
оппонента по три  
карты — на каждой  
изображен глава  
какого—нибудь  
государства. Кто  
дольше у власти — тот  
«старше» в колоде.  
Игру начинает

компьютер — он  
бросает на стол карту,  
которую вы должны  
побить. Побили — вам  
очко, не смогли — ему.  
Игра до трех очков.

Цвет настроения  
– красный. Игра  
«Медуза

21 мая 2018

Американский ученый  
Мас Субраманян  
некоторое время назад  
открыл новый синий  
пигмент и теперь  
работает над тем,  
чтобы создать новый  
красный. Прежде чем  
ему это удастся и наши  
представления о  
красном цвете  
изменяются, «Медуза»  
предлагает проверить,  
сколько уже  
существующих  
оттенков вы способны  
отличить. У вас есть 60

[https://meduza.io/games/tsvet—  
nastroeniya—krasnyy—igra—meduzy](https://meduza.io/games/tsvet—nastroeniya—krasnyy—igra—meduzy)

Игры на выбор

Игры  
информации:

Загадки

секунд, за которые  
надо пройти как можно  
больше уровней,  
кликая на  
отличающийся по  
цвету элемент в  
полотне одного цвета.

Допустим, вы  
открыли бар. К  
вам пришли  
полиция,  
налоговая,  
саниспекция.  
Справитесь?

21 ноября 2018

В России работают  
почти три миллиона  
малых предприятий,  
которым регулярно  
приходится  
сталкиваться с  
государственными  
проверками. К вам  
может прийти  
налоговая, пожарная  
инспекция,  
Роспотребнадзор, а  
иногда полиция и  
Следственный  
комитет. «Медуза»  
предлагает вам пройти  
игру, в которой

[https://meduza.io/games/dopustim—  
vy—otkryli—bar—k—vam—prishli—  
politsiya—nalogovaya—  
saninspektsiya—spravites](https://meduza.io/games/dopustim-vy-otkryli-bar-k-vam-prishli-politsiya-nalogovaya-saninspektsiya-spravites)

Текстовая игра Игры контроля:

Тактика, план.

Игры  
информации:

Роль

описаны ситуации, близкие к тем, что произошли с владельцами малого бизнеса в России за последние годы. Ваша задача — выдержать все проверки, заработать денег и сохранить репутацию. Если не получилось с первого раза, не отчаивайтесь — возможно, вам повезет на второй или третий раз.

Вы можете хранить молчание.

Страшная игра «Медузы»

14 сентября 2018

В России постоянно пытаются задержанных, арестованных и заключенных. Пытают, чтобы выбить признания, показания — или просто чтобы не требовали соблюдения

<https://meduza.io/games/vy—mozhete—hranit—molchanie—strashnaya—igra—meduzy>

Текстовая игра Игры контроля:

Тактика, план.

Игры информации:

своих прав. Пытают  
сотрудники колоний,  
следственных  
изоляторов,  
полицейские,  
следователи,  
оперативники ФСБ.

Роль

Представить себя на  
месте жертв пыток  
невозможно;  
вообразить, как вы  
себя в этой ситуации  
поведете —  
невозможно. «Медуза»  
предлагает вам пройти  
страшную игру, в  
которой описаны  
реальные пытки,  
зафиксированные в  
России в 2018 году.  
**Ваша задача** —  
продержаться от  
задержания до суда,

попытавшись  
сохранить достоинство  
и здоровье.

Пора в отпуск  
или ещё  
держитесь?  
Осенне—зимний  
определитель  
«Медузы»

29 ноября 2018

Ноябрь — возможно,  
худший месяц в году.  
Вроде бы формально и  
не зима, а уже очень  
холодно. До Нового  
года еще далеко, до  
весны —  
бесконечность. Утром  
— темно, вечером —  
темно, посередине —  
темновато. «Медуза»  
предлагает вам самый  
точный определитель  
необходимости  
отпуска. Надо всего  
лишь честно ответить  
на несколько вопросов,  
и вы поймете,  
переживете ли  
ближайшие недели без

[https://meduza.io/games/pora—v—  
otpusk—ili—esche—derzhites](https://meduza.io/games/pora—v—otpusk—ili—esche—derzhites)

Игры на выбор

Игры  
информации:

Изучение (в  
данном случае  
человек узнаёт,  
насколько ему  
необходим  
отдых)

билета в теплые страны.

Город курьеров!  
Помогите доставить заказ по нужному адресу: игра «Медузы»

13 ноября 2018

Москву и другие крупные города заполонили курьеры — на улицах, в автобусах, в метро можно встретить людей с квадратной сумкой за спиной, торопящихся доставить заказ. Еда, цветы, телефоны — все что угодно и прямо сейчас. Иногда они опаздывают, иногда привозят не то, иногда привозят не туда — но они очень стараются. «Медуза» предлагает читателям помочь курьерам доставить заказ по нужному адресу. Для этого двигайте курьера и

<https://meduza.io/games/gorod—kurierov>

Аркада

Игры действий:

Собирание

карту так, чтобы  
дорога привела заказ  
прямо к адресату —  
при каждом заходе в  
игру уровни будут  
разными. **Важно!**  
Курьер может  
двигаться только по  
дороге, но карту можно  
двигать сколько угодно  
раз!

Включить БГ  
Гадание  
«Медузы» на  
песнях Бориса  
Гребенщикова.  
Ему  
исполнилось 65!

27 ноября 2018

Как известно, от  
Бориса Гребенщикова  
исходит свет. По  
случаю его 65—летия у  
каждого читателя  
«Медузы» есть шанс  
прикоснуться к  
великому и получить  
многозначительный  
ответ БГ на любой  
жизненный,  
философский или  
бытовой вопрос.

<https://meduza.io/games/vklyuchit—bg>

Игра—гадание

Игры  
информации:

Загадки



И не забывайте главное правило **гадания**: если вам кажется, что на поставленный вами вопрос нет ответа в выпавших строках БГ — это не Гребенщиков виноват, это вы сами не в силах понять намек, содержащийся в тексте.

Вы популист?  
Уверены, что  
нет? Сейчас  
проверим

2 декабря 2018

В России все чаще используют слово «популизм» в отношении Трампа, Путина, Навального и других политиков. В октябре 2018 года Комитет гражданских инициатив даже выпустил доклад, в котором зафиксировал рост популистских

<https://meduza.io/games/vy—populist—uvereny—chto—net—seychas—proverim>

Тест

Игры  
информации:

Загадки

настроений в России. А действуют ли на вас популистские лозунги? Предлагаем вам пройти тест и проверить.

После прохождения **теста** прочитайте нашу инструкцию о том, как распознать популиста и чем он может быть опасен.

Black Sabbath  
или AC/DC?  
Хеви—метал—  
тест «Медузы»

3 декабря 2018

Оззи Осборну исполнилось 70 лет. В его честь мы собрали всех хард—рокеров в одном тесте. Попробуйте по короткому отрывку с живого выступления 1970—х и 1980—х годов угадать, какая группа выступает. Не забывайте активно

<https://meduza.io/quiz/black—sabbath—ili—ac—dc>

Тест

Игры информации:

Изучение (пользователь получает информацию, какие рок—группы есть)

трясти головой и показывать □, поехали.

Фаталити или бруталити? Тест «Медузы» про эволюцию вселенной Mortal Kombat

9 декабря 2018

На премии Game Awards показали трейлер новой части легендарной игры Mortal Kombat. Прошло уже больше 25 лет с момента выхода первой части. Мы решили проследить, как менялась игра, а заодно проверить, как хорошо вы ее помните. Round one, fight!

<https://meduza.io/quiz/fataliti—ili—brutaliti>

Тест

Игры информации:

Изучение

«Радость» или «Сюрприз»? Игра «Медузы» про оружие и модели спецсредств силовых структур

МВД планирует массово закупить 30 тысяч пар наручников «Нежность» к Новому году, на что из бюджета выделят 26 миллионов рублей. Так, постойте, «Нежность»? Да! В

<https://meduza.io/games/radost—ili—syurpriz>

Игры— сопоставление

Игры информации:

Загадки

6 декабря 2018

силовых структурах и  
вооруженных силах  
принято давать  
оружию «ласковые»  
имена.

**Правила игры  
простые:**

перетаскивайте  
названия оружия к  
виду и смотрите, что  
получится.

Сможете  
согласовать  
митинг в  
России? Мы  
уверены, что  
нет. Тест  
«Медузы» и  
«ОВД—Инфо»

Российские законы  
запрещают проводить  
публичные  
мероприятия с  
участием более одного  
человека, если они не  
были предварительно  
согласованы с  
властями. Само это  
согласование —  
странная процедура,

<https://meduza.io/quiz/smozhetesoglasovatmitingvrossii>

Тест

Игры  
информации:

Изучение (в  
данном случае  
человек получает  
знания о том, как  
согласовывать  
пикеты и  
митинги)

10 декабря 2018

которая позволяет  
проводить какие  
угодно провластные  
митинги и запрещать  
любые акции  
оппозиционеров.  
Сможете ли вы подать  
заявку на митинг так,  
чтобы сохранить  
шансы его провести?  
Возможно, после  
прохождения теста вам  
**пригодится**  
**инструкция «ОВД—**  
**Инфо»** по тому, как  
обжаловать отказы в  
согласовании акций.

Чиновникам  
запрещают  
пользоваться  
Times New  
Roman и Arial. А  
вы отличите их  
друг от друга?

В начале декабря стало  
известно, что  
российские чиновники  
больше не могут  
использовать  
популярные шрифты.  
Согласно документу,

[https://meduza.io/quiz/chinovnikam—  
zapreshayut—polzovatsya—times—  
new—roman—i—arial—a—vy—  
otlichite—ih—drug—ot—druga](https://meduza.io/quiz/chinovnikam-zapreshayut-polzovatsya-times-new-roman-i-arial-a-vy-otlichite-ih-drug-ot-druga)

Тест

Игры  
информации:

Изучение (в  
данном случае  
человек узнаёт о

Поиграем со шрифтами!	оказавшемуся в распоряжении издания Ura.ru, компания Monotype Imaging, которая владеет правами на Arial, Times New Roman и на другие шрифты, отказалась лицензировать их для российского софта из—за санкций. «Медуза» предлагает читателям поиграть со шрифтами и проверить, сможете ли вы отличить Times New Roman от Arial, а антикву от гротеска.	шрифтах и их особенностях)		
16 декабря 2018				
Что за «Скарамуш»? Какое такое «фанданго»? При чем тут	Лейбл Universal Music объявил «Bohemian Rhapsody» группы Queen самой прослушиваемой	<a href="https://meduza.io/quiz/chto—za—skaramush—kakoe—takoe—fandango—prichem—tut—bismillya">https://meduza.io/quiz/chto—za—skaramush—kakoe—takoe—fandango—prichem—tut—bismillya</a>	Тест	Игры информации:  Изучение

«бисмилля»?  
Непростой тест  
по «Богемской  
рапсодии» Queen  
11 декабря 2018

песней XX века — ее  
прослушали более 1,6  
миллиарда раз. Этому  
наверняка помог  
недавний  
одноименный фильм  
про Queen, но вообще  
«Bohemian Rhapsody»  
— шестиминутный  
опус со сложной  
композицией и  
загадочным текстом —  
и правда из тех песен,  
к которым хочется  
возвращаться снова и  
снова. «Медуза»  
предлагает проверить,  
насколько хорошо вы  
понимаете смысл  
«Рапсодии» и знаете ее  
историю.

Какие законы  
предлагали  
депутаты, а

12 декабря «день  
рождения» не только у  
Конституции России,

[https://meduza.io/games/kakie—zakony—predlagali—deputaty—a—](https://meduza.io/games/kakie-zakony-predlagali-deputaty-a)

Игры на выбор Игры  
информации:

какие мы  
придумали? Тест  
к 25—летию  
Госдумы

12 декабря 2018

но и у  
Государственной  
думы. В 2018 году ей  
исполнилось 25 лет —  
если считать с выборов  
1993 года. В честь  
юбилея мы  
подготовили для вас  
очень сложный тест:  
попробуйте угадать,  
какие законопроекты  
внесли в  
Государственную думу  
за последние  
несколько лет, а какие  
мы придумали.

Подсказка: В игру  
попали в том числе  
законы, внесенные в  
Госдуму сегодня.

kakie—my—pidumali—test—k—25—  
letiyu—gosdumy

Загадки



<p>Который сейчас год? Определяем по табло с курсами валют</p>	<p>Владимир Путин подписал закон о запрете табло с курсами валют — важной примете любого крупного российского города последних десятилетий. Заранее ностальгируя по уходящей эпохе, «Медуза» выбрала несколько фотографий таких табло и предлагает отгадать, когда эти фотографии были сделаны.</p>	<p><a href="https://meduza.io/quiz/kotoryy-seychas-god-opredelyaem-po-tablo-s-kursami-valyut">https://meduza.io/quiz/kotoryy—seychas—god—opredelyaem—po—tablo—s—kursami—valyut</a></p>	<p>Тест</p>	<p>Игры информации:  Загадки</p>
<p>18 декабря 2018</p>				
<p>Я угадаю этот сериал с пяти слов. Игра «Медузы»</p>	<p>Американская киноакадемия запустила в твиттере флешмоб — пользователи соревнуются в том, чтобы как можно</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/ya-ugadayu-etot-serial-s-pyati-slov-igra-meduzy">https://meduza.io/games/ya—ugadayu—etot—serial—s—pyati—slov—igra—meduzy</a></p>	<p>Тест со свободным ответом</p>	<p>Игры информации:  Загадки</p>
<p>2 августа 2018</p>				

точнее описать  
любимые фильмы при  
помощи всего пяти  
слов. «Медуза»  
присоединилась к  
флешмобу и сделала  
тест, но не про  
фильмы, а про  
сериалы.

Вы  
поддерживаете  
политику  
Путина или нет?  
Точно? Давайте  
проверим на  
неочевидных  
вопросах! Игра  
«Медузы»

20 декабря 2018

Россиян по  
политическим  
пристрастиям принято  
делить на две группы:  
тех, кто поддерживает  
Владимира Путина, и  
тех, кто критикует его.  
Но неужели нет тех,  
кто какие—то взгляды  
президента разделяет, а  
другие нет? Давайте  
проверим, на сколько  
процентов вы  
поддерживаете  
Владимира Путина.

[https://meduza.io/games/vy—  
podderzhivaete—politiku—putina—  
ili—net—tochno](https://meduza.io/games/vy—podderzhivaete—politiku—putina—ili—net—tochno)

Игра—рейтинг

Игры  
информации:

Изучение  
(человек узнаёт,  
какие основные  
высказывания  
президента  
поддерживают  
или не  
поддерживают  
жители страны)

Все что для этого  
нужно — честно  
отвечать на вопросы.

P. S. Проверить  
высказывания Путина  
на ту или иную тему  
можно тут (но лучше  
после игры).

Я угадаю  
Земфиру и  
«Иванушек» за  
пять секунд!  
Нет, за три! Игра  
«Медузы» на  
знание главных  
клипов MTV

28 сентября 2018

25 сентября  
российскому MTV  
исполнилось 20 лет.  
Это канал, который  
подарил нам «12  
злых зрителей»,  
«Тачку на прокачку»,  
концерт The Prodigy на  
Красной площади,  
Василия Стрельникова  
— а также  
видеоклипы, которые  
мы запомнили

[https://meduza.io/games/ya—  
ugadayu—zemfiru—i—ivanushek—  
za—5—sekund—net—za—tri](https://meduza.io/games/ya—ugadayu—zemfiru—i—ivanushek—za—5—sekund—net—za—tri)

Тест со  
свободным  
ответом

Игры  
информации:

Загадки

навсегда. Или не  
запомнили?

**Как играть:** Мы  
показываем вам  
отрывок из клипа,  
который крутили на  
MTV, а вы угадываете  
название песни или  
исполнителя (в  
зависимости от  
вопроса). С каждым  
вопросом мы будем  
отнимать одну секунду  
от клипа. На первом  
вопросе мы дадим вам  
10 секунд, а на  
последнем всего лишь  
одну.

Нужно ли  
ограничивать  
себя в кофе? А в  
яйцах? Игра  
«Медузы» о

20 ноября стало  
известно, что  
экспертный совет при  
правительстве  
предлагает обложить  
акцизом «вредные

[https://meduza.io/games/nuzhno—li—  
ogranichivat—sebya—v—kofe—a—  
v—yaytsah](https://meduza.io/games/nuzhno-li-ogranichivat-sebya-v-kofe-a-v-yaytsah)

Игра на выбор

Игры  
информации:

Загадки

полезной и  
вредной еде

25 ноября 2018

продукты», а  
«полезные», наоборот,  
сделать дешевле.

Предполагается, что  
это подтолкнет людей  
питаться правильнее.  
Мы решили проверить,  
насколько вы  
разбираетесь, что в  
действительности  
стоит есть, а что нет.

**Как устроена эта  
игра?** Вам нужно  
выбрать ответ «Да»,  
если вы видите  
продукт, который  
рекомендуется  
употреблять поменьше.  
В качестве основных  
источников мы взяли  
документы Всемирной  
организации  
здравоохранения и  
Рекомендации по

питанию для  
американцев 2015–  
2020 годов

Знаете язык  
КГБ? Сейчас мы  
вас проверим —  
по настоящему  
словарю  
контрразведчико  
в

21 декабря 2018

Национальный архив  
Латвии открыл доступ  
к части картотеки  
внештатных  
оперативных  
работников КГБ — так  
называемым «мешкам  
ЧК». Кроме картотеки,  
«Медуза» обнаружила  
на сайте «Словарь  
контрразведчика».  
Сможете догадаться,  
какие там словарные  
статьи?

[https://meduza.io/games/znaete—  
yazyk—kgb](https://meduza.io/games/znaete—yazyk—kgb)

Тест со  
свободным  
ответом

Игры  
информации:

Изучение  
(человек узнаёт  
исторические  
термины  
представителей  
данной силовой  
структуры)

**Как играть:**

вписывайте слово в  
поле для ввода,  
проверяйте себя и

двигайтесь дальше.  
Или просто смотрите  
ответ, если не  
разбираетесь в  
терминологии КГБ.

Уверены, что  
знаете правила  
дорожного  
движения? Наш  
экзамен по  
теории вождения  
вы точно  
провалите! Игра  
«Медузы»

13 декабря 2018

Госавтоинспекция  
России решила  
временно перестать  
вносить поправки в  
правила дорожного  
движения.  
Руководитель  
Научного центра  
безопасности  
дорожного движения  
МВД Дмитрий  
Митрошин сказал, что  
правила стали  
меняться так часто, что  
уже «всех замучили и  
запутали». «Медуза»  
предлагает читателям  
пройти тест на знание  
ПДД. Мы уверены, что

<https://meduza.io/quiz/uvereny—chto—znaete—pravila—dorozhnogo—dvizheniya> Тест

Игры  
информации:

Изучение  
(пользователь  
узнаёт новые  
правила ПДД,  
которые недавно  
ввели и которые,  
возможно, он не  
знал)

его мало кто пройдет  
без ошибок, потому  
что все вопросы  
касаются как раз новых  
правил — тех, что  
изменились или  
появились за  
последние пару лет.

Узнайте телефон  
по челочке  
Разбираетесь ли  
вы в  
технологических  
прическах? Тест  
«Медузы»

8 января 2019

«Челочки» на экранах  
телефонов начали  
появляться еще в 2017  
году — все началось с  
Essential Phone, где  
фронтальную камеру  
поместили в вырез в  
верхней части экрана.  
В 2018—м телефоны с  
такими вырезами стали  
выпускать, кажется,  
все производители.  
Проверьте себя: как  
хорошо вы  
разбираетесь в  
«челочках»?

[https://meduza.io/quiz/uznayte—  
telefon—po—chelochke](https://meduza.io/quiz/uznayte—telefon—po—chelochke)

Тест

Игры  
информации:

Загадки



<p>Где Бутырка? А Владимирский централ? Географическая игра «Медузы»</p>	<p>Федеральная служба исполнения наказаний приняла окончательное решение закрыть «Бутырку». Это самое крупное учреждение для заключенных в Москве. Первая тюрьма на этом месте была построена еще при Екатерине II. А знаете ли вы, где расположена Бутырка? А другие тюрьмы России? Найдете Владимирский централ на карте? Давайте проверим!</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/gde—butyrka—a—vladimirskiy—tsentral—geograficheskaya—igra—meduzy">https://meduza.io/games/gde—butyrka—a—vladimirskiy—tsentral—geograficheskaya—igra—meduzy</a></p>	<p>Географически й тест</p>	<p>Игры информации:  Загадки</p>
<p>23 декабря 2018</p>				
<p>Из «Редкой кильки» в «Шерстяного Ленина» Сможете дойти до ближайших</p>	<p>Новогодние каникулы даны нам для того, чтобы наконец увидеть всех, кого мы мало видели весь этот год и выпить за новые</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/iz—redkoy—kilki—v—sherstyjanogo—lenina">https://meduza.io/games/iz—redkoy—kilki—v—sherstyjanogo—lenina</a></p>	<p>Аркада</p>	<p>Игры действий:  Соревнование</p>

баров?  
Праздничная  
игра «Медузы»

3 января 2019

приключения, новые  
встречи и вообще все  
новое! «Медуза»  
предлагает вам  
пройтись по барам  
вместе и постараться  
не пропустить ни  
одного.

**Как играть:** ваша  
задача выбрать самый  
близкий к вам бар.  
Постарайтесь  
определить, какая  
точка находится к вам  
ближе всего и  
выберите ее. Если вы  
пойдете в бар  
подальше — игра  
закончится.

Поставьте  
Россию на место  
Игра «Медузы»,

«Медуза» изучила  
главные  
международные

[https://meduza.io/games/postavte—  
rossiyu—na—mesto](https://meduza.io/games/postavte—rossiyu—na—mesto)

Игра—рейтинг Игры  
информации:

<p>основанная на главных международных рейтингах 2018 года</p>	<p>рейтинги, опубликованные в 2018 году, и узнала, какие места заняла в них Россия. Сможете вычислить, с какими показателями у России нет проблем, а где все не очень хорошо?</p>			<p>Загадки</p>
<p>25 декабря 2018</p>				
<p>Россия или поздний СССР? Тест «Медузы», основанный на последней советской переписи населения</p>	<p>В 1989 году — ровно 30 лет назад — в Советском Союзе прошла последняя перепись населения. «Медуза» сравнила данные двух переписей — последней советской и самой недавней российской (она проходила в 2010—м) — и предлагает вам угадать, какие данные относятся к СССР, а</p>	<p><a href="https://meduza.io/quiz/rossiya—ili—pozdniy—sssr">https://meduza.io/quiz/rossiya—ili— pozdniy—sssr</a></p>	<p>Тест</p>	<p>Игры информации:  Загадки</p>
<p>12 января 2019</p>				

	какие — к России. Кажется, что задача простая? Посмотрим.			
«Москва— Сити» или Эмпайр— стейт—билдинг? Непростой тест «Медузы» про небоскребы мира	Владельцы небоскреба Крайслер—билдинг в Нью—Йорке планируют продать здание, которое считается одним из главных символов города. Вы что— нибудь слышали про другие небоскребы мира? Сможете их отличить? Даже по скриншоту из игры? А ночью?	<a href="https://meduza.io/quiz/moskva—siti—ili—empayr—steyt—building">https://meduza.io/quiz/moskva—siti— ili—empayr—steyt—building</a>	Тест	Игры информации:  Загадки
10 января 2019				
Где улица 3—го Июля пересекается с проспектом 25— го Октября? Ровно 75 лет назад Невскому	13 января 1944 года многим улицам в Ленинграде вернули исторические названия (взамен тех, что придумали большевики, когда	<a href="https://meduza.io/games/gde—ulitsa—3—go—iyulya—peresekaetsya—s—prospektom—25—go—oktyabrya">https://meduza.io/games/gde—ulitsa— 3—go—iyulya—peresekaetsya—s— prospektom—25—go—oktyabrya</a>	Географически й тест	Игры информации:  Загадки

проспекту  
вернули  
историческое  
название.  
Найдите его по  
старому имени

13 января 2019

только пришли к  
власти) — например,  
Невскому проспекту,  
Дворцовой площади и  
Дворцовой  
набережной. Можете  
догадаться, как  
назывались улицы в  
Ленинграде с  
революции и до 1944  
года?

Hit me baby one  
more time. Или  
give? Или  
вообще believe?  
Тест по главной  
песне Бритни  
Спирс в честь  
20—летия  
альбома

14 января 2019

Дебютному альбому  
Бритни Спирс «...Baby  
one more time»  
исполнилось 20 лет.  
Именно этот альбом и  
заглавная песня с него  
прославили певицу,  
которой на тот момент  
было всего 17 лет.  
«Медуза» предлагает  
читателям вспомнить  
текст знаменитой

[https://meduza.io/quiz/hit—me—  
baby—one—more—time—ili—give—  
ili—voobsche—believe](https://meduza.io/quiz/hit—me—baby—one—more—time—ili—give—ili—voobsche—believe)

Тест

Игры  
информации:

загадки

песни — а заодно и клип.

Собери долги за газ Сложная игра «Медузы» о регионах, задолжавших миллиарды рублей

24 января 2019

В январе 2019 года стало известно, что суд в Грозном обязал дочернюю компанию «Газпрома» простить местным жителям долг в размере 9 миллиардов рублей. После этого депутаты нескольких регионов России попросили прокуратуру добиться того же и для других должников. «Газпром» и министр строительства и ЖКХ выступили против. Пока все спорят о долгах, почувствуйте себя на месте компании, которой эти

<https://meduza.io/games/soberi—dolgi—za—gaz>

Аркада

Игры действий:

Собирание

Игры информации:

Роль (так как пользователь выполняет роль газораспределяющей компании)

долги нужно собрать.  
Иначе суд все спишет!

Игроку необходимо с помощью стрелок на экране помочь «платежам» добраться до счёта. На игру даётся минута. Выигрывает тот, кто собрал больше всего долгов. Результат пользователя сравнивается с итогами других: «Вы собрали 1 миллиард рублей. Это больше, чем у 18 % читателей «Медузы».

Reebok или Asics? Boost или React? Тест «Медузы» по истории

В начале прошлого века из обычной повседневной обуви отпочковалась категория спортивной

<https://meduza.io/quiz/reebok—ili—asics—boost—ili—react>

Тест

Игры информации:

кроссовочных  
инноваций

19 января 2019

(тогда еще беговой).  
Чуть позже эту обувь  
стали называть  
кроссовками. Когда в  
спорт пришли большие  
деньги (Олимпиады и  
чемпионаты),  
производство  
кроссовок стало делом  
модным и  
технологичным.  
Дошло до того, что 16  
января 2019 года  
компания Nike  
представила кроссовки  
с автоматической  
шнуровкой. А какие  
новшества внедрялись  
раньше? Попробуйте  
угадать, кто какие  
технологии ввел  
первым.

Загадки и  
изучение  
(пользователь  
узнаёт об истории  
компаний,  
производящих  
спортивную  
обувь)



<p>Что выгоднее: «девятки» яиц по 80 рублей или десяток по 85? Арифметическая игра «Медузы» про продукты</p>	<p>В начале января упаковка с «девятком» яиц вместо десятка стала мемом. Теперь, чтобы не попасться на удочку маркетологов, в магазине нужно быть очень внимательным — а не то вместо литра молока можно случайно купить 950 миллилитров. «Медуза» предлагает представить, что вы в супермаркете — и вам надо срочно купить продукты по самым выгодным ценам.</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/что—выгоднее—devyatok—yaits—po—80—rubley—ili—desyatok—po—85">https://meduza.io/games/что— vygodnee—devyatok—yaits—po— 80—rubley—ili—desyatok—po—85</a></p>	<p>Игры на выбор</p>	<p>Игры информации:  Загадки</p>
<p>15 января 2019</p>				
<p>С кем встречался Путин? Угадайте по цветочку! Ласковый тест «Медузы»</p>	<p>Президент России Владимир Путин регулярно встречается с разными мировыми лидерами. Есть у этих встреч общая деталь —</p>	<p><a href="https://meduza.io/quiz/s—kem—vstrechalsya—putin—ugadayte—po—tsvetochku">https://meduza.io/quiz/s—kem— vstrechalsya—putin—ugadayte—po— tsvetochku</a></p>	<p>Тест</p>	<p>Игры информации:  Загадки</p>

27 января 2019

на столе почти всегда  
стоят цветы.  
Колокольчики,  
розовые и белые розы,  
большие букеты ✨ .  
Иногда экспертов даже  
просят пояснить, что  
эти букеты означают.  
У вас задача попроще:  
догадаться по  
цветочку, с кем из  
мировых лидеров  
встречался Путин.  
Справитесь?

14—й чемпион  
мира по  
шахматам  
Владимир  
Крамник  
объявил о  
завершении  
карьеры. Вот  
вам шахматная  
игра!

14—й чемпион мира по  
шахматам Владимир  
Крамник 29 января  
объявил о завершении  
спортивной карьеры.  
На сегодняшний день  
он последний из  
российских  
шахматистов, которые  
завоевывали

[https://meduza.io/quiz/14—y—  
champion—mira—po—shahmatam—  
vladimir—kramnik—ob—yavil—o—  
zavershenii—kariery—vot—vam—  
shahmatnaya—igra](https://meduza.io/quiz/14—y—champion—mira—po—shahmatam—vladimir—kramnik—ob—yavil—o—zavershenii—kariery—vot—vam—shahmatnaya—igra)

Шахматная  
игра

Игры контроля:

Тактика и логика

31 января 2019

чемпионский титул.  
«Медуза» предлагает  
читателям  
почувствовать себя  
Крамником: по нашей  
просьбе тренер и автор  
шахматного  
инстаграма Sofi\_Chess  
София Бузукашвили  
составила тактические  
задачи на основе  
настоящих партий  
чемпиона мира.  
Внимательно изучите  
позицию и  
постарайтесь понять,  
какой ход сделал  
Крамник.

Где находится  
Сайлент Хилл?  
Что сказал Гарри  
Мейсон  
инопланетянам?  
Тест «Медузы» к

31 января исполнилось  
20 лет одному из  
величайших хорроров  
в истории видеоигр —  
Silent Hill,  
выпущенному

<https://meduza.io/quiz/gde—nahoditsya—saylent—hill—prichem—tut—inoplanetyane—a—starye—komedii>

Тест

Игры  
информации:

Загадки

20—летию  
знаменитого  
хоррора

2 февраля 2019

японской студией Team Silent на PS1. Главный герой Гарри Мейсон попадают в аварию, а очнувшись, начинает искать свою дочь Шерил; по пути он сталкивается с ужасами окутанного туманом города. Название этого места давно уже стало нарицательным. Успех первой части породил множество продолжений и два полнометражных фильма. К сожалению, сейчас серия скорее мертва, чем жива (да и последние выпуски оставляли желать лучшего). Но это не мешает вспомнить о

наследии, оставленном  
первой Silent Hill!

Расставьте  
смотрящих в  
музей и спасите  
самую дорогую  
картину. Игра  
«Медузы»

29 января 2019

Вечером 27 января на  
выставку художника  
Архипа Куинджи в  
Третьяковке зашел  
человек, который снял  
со стены картину  
«Ай—Петри. Крым» и  
беспрепятственно с  
ней ушел. Утром 28  
января МВД России  
отчиталось о поимке в  
Подмосковье  
подозреваемого в  
похищении картины  
Куинджи. Министр  
культуры уже поручил  
провести проверки  
безопасности в  
региональных и  
муниципальных  
музеях.

[https://meduza.io/games/rasstavte—  
smotriteley—v—muzee—i—spasi—  
samuyu—doroguyu—kartinu—igra—  
meduzy](https://meduza.io/games/rasstavte—smotriteley—v—muzee—i—spasi—samuyu—doroguyu—kartinu—igra—meduzy)

Игры на выбор

Игры  
информации:

Изучение  
(пользователь  
узнаёт о самых  
дорогих и ценных  
картинах мира)

### Как играть:

Представьте, что в  
вашей галерее  
хранятся главные  
шедевры мировой  
живописи. Ваша задача  
поставить  
внимательного  
смотрителя возле  
самой дорогой картины  
и спасти ее.

Умка или нанук?  
Тест «Медузы»  
про белых  
медведей ♀•❄️•?

13 февраля 2019

На территории  
архипелага Новая  
Земля из—за  
нашествия белых  
медведей с 9 февраля  
ввели чрезвычайное  
положение. Вблизи  
поселка Белушья Губа  
заметили около 50  
медведей, некоторые  
из них заходили в  
жилые помещения. А

<https://meduza.io/quiz/umka—ili—nanuk—test—meduzy—pro—belyh—medvedey>

Тест

Игры  
информации:

Изучение  
(пользователь  
узнаёт о жизни  
белых медведей)  
и загадки

вы что—нибудь знаете  
про белых медведей?  
Попробуйте осилить  
наш тест про северных  
мишек!

На какую группу  
нельзя катить  
баллоны?  
Помните первое  
слово  
Молчаливого  
Боба? Тест  
«Медузы» по  
самой  
неприличной  
американской  
комедии

27 января объявили о  
том, что скоро  
стартуют съемки  
сиквела комедии  
«Джей и Молчаливый  
Боб наносят ответный  
удар». Права на  
дистрибуцию  
получили Saban Films и  
Universal, а главные  
роли снова исполняют  
Кевин Смит и Джейсон  
Мьюз. С момента  
выхода первой части  
прошло почти 18 лет,  
вы наверняка все  
забыли. Или нет?

[https://meduza.io/quiz/na—kakuyu—  
gruppu—nelzya—katit—ballony—  
pomnite—pervoe—slovo—  
molchalivogo—boba](https://meduza.io/quiz/na—kakuyu—gruppu—nelzya—katit—ballony—pomnite—pervoe—slovo—molchalivogo—boba)

Тест

Игры  
информации:

Загадки

3 февраля 2019

Переживите 14 февраля! Самая (не)романтичная игра «Медузы» с неожиданным финалом	14 февраля — День всех влюбленных. Все вокруг дарят и получают валентинки, называют друг друга «вторыми половинками» и массово скупают цветы и плюшевых мишек. «Медуза» предлагает вам попытаться пережить этот день, избежав всего ванильного (предупреждаем, это непросто!).	<a href="https://meduza.io/games/perezhivite—14—fevralya">https://meduza.io/games/perezhivite—14—fevralya</a>	Аркада	Игры действий:
--	--	---	--------	----------------

Уклонение

14 февраля 2019

**Как играть:**

нажимайте на мышку или на экран — и держитесь на нужном уровне. Ваша задача — пролететь весь день (24



очка) и не задеть ни одной валентинки.

Где Венесуэла?  
А где родился Месси?

Географическая игра «Медузы» по странам Южной Америки

3 февраля 2019

В Венесуэле уже неделю проходят массовые протесты, а в блокноте советника Трампа журналисты заметили запись «5000 солдат в Колумбию». Колумбия — это где — то рядом с Венесуэлой или нет? Где находится родина Пеле? А родина Лионеля Месси? Сейчас проверим, знаете ли вы географию Южной Америки.

<https://meduza.io/games/gde—venesuela—a—gde—rodilsya—messi>

Тест

Игры информации:

Загадки –  
изучение

Пора ли вам уезжать из России? Игра «Медузы»

В России установлен новый рекорд. «Левада—центр» провел опрос и выяснил, что доля россиян, которые не

<https://meduza.io/games/pora—li—vam—uezzhat—iz—rossii—igra—meduzy>

Игры на выбор

Игры информации:

Изучение  
(человек узнаёт,

5 февраля 2019

хотят переезжать за границу, достигла максимума за семь лет. Это 60% населения. Наиболее популярна идея уехать из России среди молодежи (ее поддерживают 41% опрошенных в возрастной группе 18 до 24 лет). А вы хотите переехать? Уверены? Давайте проверим. Отвечайте честно, с какими утверждениями вы согласны.

хочет он жить в России или нет)

Это видимая или обратная сторона Луны? Простой тест «Медузы» ☺

Китайский спутник сделал уникальную фотографию обратной стороны Луны на фоне Земли. Вы знаете, как выглядит обратная сторона? Отличите ее от той, которую вы

<https://meduza.io/quiz/eto—vidimaya—ili—obratnaya—storona—luny—prostoy—test—meduzy> Тест

Игры информации:

Загадки

7 февраля 2019 видели на небе тысячи раз? Сейчас проверим!



Мурка или  
Нейромурка?  
Попробуйте  
отличить  
настоящего  
котика от  
созданного  
нейросетью

Американский  
разработчик Филип  
Ван научил нейросети  
генерировать лица  
несуществующих  
людей, которые почти  
невозможно отличить  
от настоящих. После  
этого он решил  
повторить свой

<https://meduza.io/games/murka—ili—neyromurka—poprobuyte—otlichit—nastoyaschego—kotika—ot—sozdannogo—neyrosetyu>

Игры на выбор Игры информации:

Загадки

23 февраля 2019 эксперимент — на кошках. В большинстве случаев кошки выглядят очень странно, но есть и удачные варианты. «Медуза» предлагает читателям пройти тест и попытаться отличить настоящего котика от созданного

нейросетью. Это не так  
легко, как вы думаете.

Леонардо ди  
Каприо или  
Брэдли Купер?  
Угадайте по  
голосу! Тест  
«Медузы»

24 февраля 2019

24 февраля в театре  
«Долби» состоится  
91—я церемония  
вручения наград  
премии «Оскар». В  
качестве подготовки к  
ней мы взяли  
несколько  
оскароносных фильмов  
и попросили  
сотрудников редакции  
«Медузы» изобразить  
сцены из них. А после  
этого подставили  
аудио из оригинала.  
Если вы смотрите  
фильмы в дубляже, вам  
будет ой как непросто.  
Сможете отличить  
Мэрил Стрип от  
Натали Портман? А  
Райана Гослинга от

<https://meduza.io/quiz/leonardo—di—kaprio—ili—bredli—kuper—ugadayte—po—golosu—test—meduzy>

Тест

Игры  
информации:

Загадки

Джеймса Франко?  
Давайте проверим!

Что было раньше: отставка Ельцина или концерт The Prodigy на Манежной площади? Игра «Медузы» на знание современной истории России

25 февраля 2019

В январе 2019 года один из посетителей выставки на ВДНХ обнаружил на стене большую таблицу всех важных событий истории России: «от Рюрика до Путина». Он заметил, что некоторые важные даты современной истории России заклеены. В том числе теракт на Дубровке, гибель подводной лодки «Курск» и захват заложников в Беслане. «Медуза» решила проверить, хорошо ли вы знаете современную историю России. Августовский путч

<https://meduza.io/games/chto-bylo-ranshe-otstavka-eltsina-ili-kontsert-gruppy-the-prodigy-na-krasnoy-ploschadi>

Хронологический тест

Игры информации:

Изучение (пользователь знакомится или вспоминает события современной России)

перед распадом СССР или позже? Когда была война в Грузии? А когда вышел фильм «Брат»? Попробуйте расставить события новейшей истории России в хронологическом порядке.

22% россиян говорят, что слушают классическую музыку. Вы среди них? Докажите! Угадайте, что напевает редакция «Медузы»

19 февраля 2019

«Левада—центр» провел опрос и выяснил, какие музыкальные направления наиболее популярны среди россиян. На первом месте оказалась поп—музыка — ее слушают 67% опрошенных, на втором — шансон (30%). Но самое интересное — 22% россиян сказали, что

<https://meduza.io/quiz/22—rossiyan—govoryat—chto—slushayut—klassicheskuyu—muzyku—vy—sredi—nih—dokazhite>

Тест

Игры информации:

Загадки

слушают классическую музыку. А вы ее слушаете? А Бетховена от Моцарта на слух отличаете? Мы немного усложнили задачу и попросили сотрудников редакции «Медузы» напеть самые популярные классические произведения. Можете их угадать?

Какая это пупавка? Полевая или вонючая? Или это вообще козильник? Весенний тест «Медузы» — про цветы

Цветы — самый популярный подарок на восьмое марта среди россиян. Кто угодно может сказать, тюльпан перед ним или гвоздика, но можете ли вы отличить ромашку и пупавки? А чубушник от жасмина? А угадать цветок по

<https://meduza.io/quiz/kakaya—eto—pupavka—polevaya—ili—vonyuchaya—ili—eto—voobsche—kozulnik>

Тест

Игры информации:

Загадки

8 марта 2019	<p>закрытому бутону?          Проверьте, хорошо ли          вы разбираетесь в          цветах.</p>			
<p>Сколько серий          «Игры          престолов» в          день надо          (пере)смотреть,          чтобы          подготовиться к          восьмому          сезону?          Калькулятор          «Медузы»</p>	<p>Восьмой — последний!          — сезон «Игры          престолов» начнется          совсем скоро, 14          апреля. «Медуза»          хочет помочь тем, кто          решил пересмотреть          предыдущие сезоны          (или посмотреть их          впервые). Просто          укажите, с какой серии          вы планируете начать          смотреть «Игру</p>	<p><a href="https://meduza.io/feature/2019/02/28/skolko-seriy-igry-prestolov-v-den-nado-pere-smotret-chtoby-podgotovitsya-k-vosmomu-sazonu?kalkulyator-meduzy">https://meduza.io/feature/2019/02/28/skolko-seriy-igry-prestolov-v-den-nado-pere-smotret-chtoby-podgotovitsya-k-vosmomu-sezonu-kalkulyator-meduzy</a></p>	<p>Игра—          калькулятор</p>	<p>Игры          информации:           Развлечение</p>
28 февраля 2019	<p>престолов», а мы          посчитаем, сколько          свободного времени          вам для этого нужно.</p>			
<p>Вас легко          взбесить          сообщениями в</p>	<p>В конце февраля          «Медуза» попросила          читателей</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/vas-legko-vzbesit-soobscheniyami-v">https://meduza.io/games/vas-legko-vzbesit-soobscheniyami-v</a></p>	<p>Игры на выбор</p>	<p>Игры          информации:</p>



<p>мессенджере? Сейчас проверим! Игра «Медузы»</p>	<p>поучаствовать в составлении правил цифрового этикета (вот что из этого вышло), а также рассказать, какие виды сообщений в мессенджерах их бесят сильнее всего. Благодаря этим ответам родилась игра: просто представьте, что вы получили все сообщения, которые увидите дальше, и выразите свое отношение к ним. А заодно постарайтесь не беситься))))</p>	<p>messendzhere—seychas—proverim— igra—meduzy</p>	<p>Развлечение</p>	
<p>2 марта 2019</p>				
<p>Сможете закинуть блин на картину Куинджи? А на шпили Солсберийского</p>	<p>Масленичная неделя подходит к концу, а блинов полон холодильник. Часть можно отдать родственникам и</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/smozhetezakinut—blin—na—kartinu—kuindzhi—a—na—shpili—solsberiyskogo—sobora">https://meduza.io/games/smozhetezakinut—blin—na—kartinu—kuindzhi—a—na—shpili—solsberiyskogo—sobora</a></p>	<p>Аркада</p>	<p>Игры действий:  Собирание</p>

собора?  
 Масленичная  
 игра «Медузы»

друзьям, часть съесть  
 самому, но что делать с  
 оставшимися?  
 Правильный ответ —  
 закинуть их на картину

9 марта 2019

Куинджи, на  
 питерский сугроб или  
 на рабочую сторону  
 Юрия Дудя (а почему  
 бы и нет!). Но не  
 каждый справится с  
 этой задачей.

Потенциально  
 опасный пес или  
 нет? (По версии  
 МВД) Тест  
 «Медузы» для  
 любителей собак

7 марта МВД  
 опубликовало проект  
 перечня «потенциально  
 опасных собак» —  
 правительство должно  
 утвердить его согласно  
 новому закону об  
 ответственном  
 обращении с  
 животными. Таких  
 собак будет запрещено  
 выгуливать без

8 марта 2019

[https://meduza.io/games/potentsialno—  
 opasnyu—pes—ili—net—po—versii—  
 mvd](https://meduza.io/games/potentsialno-opasnyu-pes-ili-net-po-versii-mvd)

Игра на выбор

Игры  
 информации:

Загадки

поводка и намордника.  
 В списке, который  
 пока официально не  
 утвержден, 69  
 названий — правда,  
 там явно встречаются  
 повторы (например,  
 «бандог» и «бэндог»).

Посмотрите на этих  
 псов и попробуйте  
 угадать, считает их  
 МВД потенциально  
 опасными или нет!

Теорема о  
 бутерброде или  
 о причесывании  
 ежа?  
 Математический  
 тест «Медузы»  
 ко Дню числа Пи

14 марта 2019

Сегодня любители  
 математики отмечают  
 День числа  $\pi$ , которое,  
 как известно, равняется  
 примерно 3,14, что  
 можно прочитывать как  
 14—е число третьего  
 месяца.  $\pi$  на  
 английском  
 произносится точно  
 так же, как и слово pie

[https://meduza.io/quiz/teorema—o—  
 buterbrode—ili—o—prichesyvani—  
 ezha—matematicheskiy—test—  
 meduzy—ko—dnyu—chisla](https://meduza.io/quiz/teorema—o—buterbrode—ili—o—prichesyvani—ezha—matematicheskiy—test—meduzy—ko—dnyu—chisla)

Тест

Игры  
 информации:

Изучение и  
 загадки  
 (пользователь  
 узнаёт из ответов  
 про  
 математические

— «пирог», поэтому в этот день все пекут печенья и торты с изображением буквы п, играют в игры и проходят сложные математические тесты. Осилите наш? Давайте проверим!

формулы и гипотезы)

Где Курилы? А где Сахалин? Актуальная географическая игра «Медузы» — по островам России

Россия и Япония возобновили переговоры о заключении полноценного мирного договора. Самый главный вопрос — кому должны принадлежать Южно—Курильские острова. А вы знаете, где они находятся? Сможете найти их на карте? А другие российские острова? Проверьте,

<https://meduza.io/games/gde—kurily— a—gde—sahalin> Тест

Игры информации:

Изучение и загадки (пользователь узнаёт географию русских северных островов)

22 января 2019

как хорошо вы знаете  
географию! 🗺️

Чип или Дейл?  
Ильф или  
Петров? Князь  
или Горшок?  
Тест «Медузы»,  
в котором мы  
разбиваем пары

10 марта 2019

4 марта мультфильму  
«Чип и Дейл»  
исполнилось 30 лет.  
Как выяснилось, в  
редакции «Медузы»  
далеко не все знают  
наверняка, кто из  
бурундуков Чип, а кто  
Дейл. Затем стали  
спорить, кто Бивис, а  
кто Баттхед. А потом  
— кто Тинки—Винки,  
а кто Ляля. Мы решили  
проверить, как хорошо  
вы различаете  
известных людей и  
вымышленных  
персонажей, которых  
невозможно  
представить по  
отдельности. Легко

[https://meduza.io/games/chip—ili—  
deyl—ilf—ili—petrov—knyaz—ili—  
gorshok](https://meduza.io/games/chip—ili—deyl—ilf—ili—petrov—knyaz—ili—gorshok)

Игра на выбор

Игры  
информации:

Загадки

	справитесь? Мы не уверены!			
Вы тревожный родитель? Уверены, что нет? Сейчас проверим! Тест педиатра Фёдора Катасонова	12 марта на «Медузе» выходит первый выпуск нового подкаста «Сперва роди». Он будет выходить каждый вторник; один из выпусков будет посвящен родительской тревожности. По случаю запуска подкаста «Медуза» попросила педиатра и автора книги «Федиатрия. Нетревожный подход к ребенку» Фёдора Катасонова составить тест на тревожность. Проверьте, насколько	<a href="https://meduza.io/games/vy-trevozhnyy-roditel-uvereny-cto-net-seychas-proverim">https://meduza.io/games/vy-trevozhnyy-roditel-uvereny-cto-net-seychas-proverim</a>	Тест	Игры информации:  Изучение (пользователь узнает, какой он родитель)
12 марта 2019				

вы беспокойный  
родитель!

Валерию  
Леонтьеву — 70!  
А вы точно  
знаете его  
песни? Очень  
сложный тест  
«Медузы»

19 марта 2019

Валерию Леонтьеву 19  
марта исполнилось 70  
лет. Из них 47 (сорок  
семь!) он непрерывно  
ездит с гастроями по  
стране и миру,  
выпускает новые песни  
и альбомы, ставит  
масштабные шоу с  
декорациями и балетом  
— и собирает аншлаги.  
«Медуза» не могла  
пройти мимо юбилея  
Леонтьева — и  
предлагает вам  
сложный тест на  
знание его творчества.  
Никаких дельтапланов,  
Маргарит и зеленых  
светофоров!

[https://meduza.io/quiz/valeriyu—  
leontievu—70—a—vy—tochno—  
znaete—ego—pesni](https://meduza.io/quiz/valeriyu—leontievu—70—a—vy—tochno—znaete—ego—pesni)

Тест

Игры  
информации:

Загадки

<p>Есть такой химический элемент или нет? Тест «Медузы» на скорость</p>	<p>150 лет назад Менделеев закончил работу над периодической таблицей химических элементов и сразу же прочитал доклад о ней на заседании Русского химического общества. «Медуза» предлагает читателям проверить, знаете ли вы названия химических элементов, включенных в современную версию таблицы Менделеева? Есть ли Розерфодий? Арий? Коперниций? Это тест на время!</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/est—takoy—himicheskiy—element—ili—net—test—meduzy—na—skorost">https://meduza.io/games/est—takoy—himicheskiy—element—ili—net—test—meduzy—na—skorost</a></p>	<p>Игры на выбор</p>	<p>Игры информации:  Загадки</p>
<p>17 марта 2019</p>				
<p>Есть такой штат или мы его выдумали? Игра «Медузы» на скорость</p>	<p>В США снова обсуждают возможное появление 51—го штата — им должен стать округ Колумбия,</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/est—takoy—shtat—ili—my—ego—vydumali—igra—meduzy—na—skorost">https://meduza.io/games/est—takoy—shtat—ili—my—ego—vydumali—igra—meduzy—na—skorost</a></p>	<p>Игры на выбор</p>	<p>Игры информации:  Загадки</p>



12 марта 2019

в котором находится столица страны, Вашингтон. Кстати, Атланта — это штат? Есть штат Западная Каролина или нет? А Висконсон? Попробуйте пройти наш тест и угадать, что из этого настоящие штаты, а что — вымышленные (или просто города).

Подсчитывать доходы Путина — махровая русофобия? А сравнивать его с Саддамом Хусейном? Проверьте, насколько хорошо вы понимаете

Представители российских властей регулярно объясняют действия западных стран «русофобией». В частности, именно так объяснил Дмитрий Песков новые санкции против России, внесенные на обсуждение в Конгресс

<https://meduza.io/quiz/podschityvat—dohody—putina—mahrovaya—rusofobiya—a—sravnivat—ego—s—saddamom—huseynom>

Тест

Игры информации:

Загадки

логику  
российских  
властей

18 марта 2019

США на прошлой  
неделе. Интересно, что  
до присоединения  
Крыма, судя по  
официальному сайту  
Кремля, Владимир  
Путин почти не  
употреблял этого  
слова, а в начале  
своего правления даже  
оправдывал нелюбовь  
к России на Западе  
агрессивной политикой  
СССР. Попробуйте  
отгадать, все ли, что не  
нравится российским  
властям, они называют  
русофобией.

Хотел назвать  
единую с  
Россией валюту  
фунтом или  
алтыном?  
Выступал за

Нурсултан Назарбаев  
уходит в отставку с  
поста президента  
Казахстана. Он правил  
страной почти 30 лет  
— дольше всех из

[https://meduza.io/quiz/hotel—nazvat—  
edinuyu—s—rossiey—valyutu—  
funtom—ili—altynom—vystupal—  
za—gkchp—ili—protiv](https://meduza.io/quiz/hotel—nazvat—edinuyu—s—rossiey—valyutu—funtom—ili—altynom—vystupal—za—gkchp—ili—protiv)

Тест

Игры  
информации:

Изучение  
(пользователь

ГКЧП или против? Тест «Медузы» о Нурсултане Назарбаеве и Казахстане

20 марта 2019

постсоветских лидеров. За это время в стране сформировался настоящий культ личности Назарбаева, которого официально называют «елбасы» — лидер нации, а столицу Казахстана Астану после его ухода собираются переименовать в Нурсултан. Насколько хорошо вы знаете, как Назарбаев добился единоличной власти? Проверим!

узнаёт историю правления Нурсултана Назарбаева в Казахстане)

Собрать подснежники или продать клюкву? Проверьте, как вы знаете свои лесные права.

Всемирный день защиты лесов, который отмечается 21 марта, — хороший повод задуматься, насколько хорошо вы знаете, что можно, а что нельзя

<https://meduza.io/quiz/sobrat—podsnezhniki—ili—prodat—klyukvu>

Тест

Игры информации:

Изучение (пользователь узнаёт о

Тест «Медузы» и Greenpeace	<p>делать в лесу. Хорошо, что хоть валежник можно собирать спокойно. Или не совсем? Проверьте себя!</p>			<p>русском лесном законодательстве)</p>
21 марта 2019				
<p>Сергея, скинь мяч! Один день из детства в девяностых. Игра «Медузы»</p>	<p>Одна из главных строчек прошлого года — цитата из песни Монеточки о том, что в девяностые убивали людей и все бегали абсолютно голыми. Но мы — те, чье детство пришлось как раз на этот период, — помним девяностые совсем другими: «вынеси попить», Наталья Орейро по телевизору, эксперименты с карбидом за гаражами. По случаю запуска</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/serega—skin—myach">https://meduza.io/games/serega—skin—myach</a></p>	Текстовая игра	<p>Игры контроля:  Тактика, план</p>
26 марта 2019				

ностальгического  
подкаста «Перемотка»  
редакция «Медузы»  
вспомнила, из чего в  
девятидесятые состоял  
день подростка,  
который уходил из  
дома рано утром — а  
возвращался, уже  
когда стемнело (и  
совсем ничего не  
боялся). Сможете  
провести такой день и  
выжить?

**Как играть:** в этой  
игре нет правильных и  
неправильных ответов  
— выбирайте то, что  
больше вам подходит.  
Каждое ваше решение  
может привести к  
неожиданному  
результату. **Ваша**

**задача** — пережить  
один день во дворе в  
90—е, сохранив  
уважение двора и  
здоровье.

Вложить под  
процент или  
заработать на  
аренде? Тест  
«Медузы» и  
Hill8 для тех, кто  
умеет считать  
деньги

9 апреля 2019

Для того, чтобы не  
пропустить выгодную  
сделку, надо иметь  
острый  
математический ум, а  
иногда — просто  
включать логику.  
«Медуза» вместе со  
своим партнером —  
апартаментами Hill8 —  
составила тест, где  
перемешала вопросы  
для настоящих  
инвесторов — для  
каких—то придется  
включить калькулятор,  
а для решения других  
достаточно просто  
прочитать

<https://meduza.io/quiz/vlozhit—pod—protsent—ili—zarabotat—na—arendе>

Тест

Игры  
информации:

Загадки

неправильные ответы.  
Разомните мозги!

Кто любимый  
музыкант  
Бананана? А что  
читал Крымов?  
Проверьте,  
хорошо ли вы  
помните фильм  
«Асса»

28 марта 2019

28 марта синематека  
журнала «Искусство  
кино» выпускает в  
повторный прокат  
фильм «Асса» Сергея  
Соловьева. Показы  
отреставрированной  
копии пройдут в  
Москве, Санкт—  
Петербурге,  
Волгограде,  
Екатеринбурге,  
Краснодаре и еще 32  
городах. Со дня  
премьеры картины о  
любви медсестры  
Алики и музыканта по  
прозвищу Бананан,  
прошло больше 30 лет;  
она стала одним из  
главных символов  
перестроечного

[https://meduza.io/quiz/kto—  
lyubimyy—muzykant—bananana—a—  
chto—chital—krymov](https://meduza.io/quiz/kto—lyubimyy—muzykant—bananana—a—chto—chital—krymov)

Тест

Игры  
информации:

Загадки

времени. «Медуза» предлагает читателям вспомнить, как хорошо они помнят самые известные сцены из «Ассы».

Красная таблетка или синяя? Тест «Медузы» к 20-летию фильма «Матрица»

31 марта 2019

Ровно 20 лет назад на большие экраны вышел фильм тогда еще братьев Вачовски «Матрица» — важнейший фантастический триллер рубежа 1990-х — 2000-х о машинах, поработивших людей и заключивших их в виртуальной реальности. Картина стала настоящим прорывом, и поклонники по всему миру разбирали ее на

<https://meduza.io/quiz/krasnaya-tabletka-ili-sinyaya-test-meduzy-k-20-letiyu-filma-matritsa>

Тест

Игры информации:

Загадки



цитаты, изучая каждый кадр. Проверьте, насколько хорошо вы усвоили «Матрицу»!

Не говорите по— французски? Мы докажем, что это не так! Тест— гид «Медузы» по Женеве

10 апреля 2019

Французский язык очень богат, и во всем многообразии его знает не каждый француз, бельгиец или швейцарец, что уж говорить о тех, кто никогда не ходил ни в école, ни в lycée. Но на бытовом уровне французский — интуитивно понятный язык, тем более каждый из нас хотя бы раз в жизни слушал французскую песню или смотрел фильм на французском. В этом тесте—экскурсии по Женеве мы докажем,

<https://meduza.io/quiz/ne—govorite—po—frantsuzski—my—dokazhem—chto—eto—ne—tak>

Партнёрский тест

Игры информации:

Изучение (пользователь узнаёт о французском языке, традициях Женевы и о самом городе)

что французский — это не сложно (а Женева — это красиво).

Отто фон Бисмарк или Пауло Коэльо? Угадайте автора по мудрой цитате Тест «Медузы» к известно какому апреля

Как известно, у России только два союзника: армия и флот. А еще известно, что 1 апреля отмечаются два праздника: День смеха и день рождения немецкого канцлера и героя мемов Отто фон Бисмарка. По случаю этих событий

<https://meduza.io/quiz/otto—fon—bismark—ili—paulo—koelo—ugadayte—avtora—po—mudroy—tsitate>

Тест

Игры информации:

Загадки

1 апреля 2019

«Медуза» подготовила для читателей тест: попробуйте угадать автора высказывания и отличить немецкого канцлера от бразильского писателя (и не только!)

<p>Вы отправляетесь в автопутешествие по Японии! Справитесь? Тест</p>	<p>Что бы там ни говорили, интереснее всего новые страны открывать за рулем автомобиля. Вы свободны от жестких рамок расписаний и банальности традиционных маршрутов, а значит, сможете увидеть гораздо больше, чем организованные группы автобусных туристов. Правда, по Японии путешествовать на машине не так—то просто. К вполне ожидаемым сложностям левостороннего движения добавляется еще много особенностей с</p>	<p><a href="https://meduza.io/quiz/vy—otpravlyаетes—v—avtoputeshestvie—po—yaponii—spravites—test">https://meduza.io/quiz/vy—otpravlyаетes—v—avtoputeshestvie—po—yaponii—spravites—test</a></p>	<p>Партнёрский тест</p>	<p>Игры информации:</p> <p>Изучение (пользователь узнаёт о правилах дорожного движения в Японии для туристов).</p>
<p>15 апреля</p>				

парковками, платными  
дорогами,  
юридическими  
вопросами... Мы  
сделали этот тест  
вместе с  
производителем  
автомобильных шин  
Yokohama, чтобы  
проверить, насколько  
вы готовы к такой  
поездке.

На Земле живет  
7,7 миллиарда  
человек, а через  
30 лет нас станет  
на два  
миллиарда  
больше! А вы  
знаете население  
США? А Китая?  
Игра «Медузы»

2 апреля генеральный  
секретарь ООН  
выступил с докладом,  
согласно которому  
население земли к 2050  
году увеличится до 9,7  
миллиарда человек. А  
знаете ли вы, сколько  
людей живет в разных  
странах? Сколько  
людей живет в США?  
Какое было население

<https://meduza.io/games/vy—znaete—skolko—lyudey—zhivet—v—ssha—a—v—kitae—a—kak—bylo—100—let—nazad>

Игра—рейтинг Игры  
информации:  
Загадки

4 апреля 2019	<p>Китая 100 лет назад?          Есть ли страны, где население сокращается? Давайте проверим!</p>		Партнёрский тест	Игры информации:
<p>Угадайте из чего сделали этот топ — из апельсина или из кактуса? Сложный тест про ткани</p>	<p>Даже если вы не очень интересуетесь модой, наверняка обращаете внимание на текстуру и качество футболок, брюк или платьев. В этом тесте, который мы сделали вместе с</p>	<p><a href="https://meduza.io/quiz/iz—sosny—ili—apelsinovoy—kozhury—znaete—li—vy—iz—chego—i—kak—shyut—odezhdu">https://meduza.io/quiz/iz—sosny—ili—apelsinovoy—kozhury—znaete—li—vy—iz—chego—i—kak—shyut—odezhdu</a></p>		<p>Изучение (пользователь узнаёт об истории ткани и её современных способах обработки)</p>
19 апреля 2019	<p>Н&amp;М, можно проверить, насколько вы разбираетесь в технологиях производства тканей. Спрашиваем про все — от исторических изобретений до современных экологичных нововведений.</p>			

Кто из животных не пукает? Зачем ламантину кишечные газы? Научный тест о животных, которые тоже делают это

8 апреля 2019

Кишечные газы животных — не самая изученная область биологии, но какие-то работы на эту тему все же есть. Например, в 2017 году в Великобритании вышла книга *Does It Fart?* («Оно пукает?») — о том, кто из животных не пукает, а кто пукает и как именно. А в 2018-м уже в России издали детскую книгу «Все делают это» — проверкой фактов для нее занималась медицинский редактор «Медузы» Дарья Саркисян. В честь Дня осведомленности о собачьем пуканье, который отмечается 8

<https://meduza.io/quiz/kto—iz—zhivotnyh—ne—pukaet—zachem—lamantinu—kishechnye—gazy>

Тест

Игры информации:

Загадки и изучение (пользователь узнаёт об организме живонных)

апреля, мы попросили  
Дарью составить тест о  
том самом. Пукают ли  
ленивцы? И зачем  
кишечные газы  
ламантину? Проверьте  
свои знания!

Где находится  
Железный трон?  
В каком замке  
произошла  
Красная  
свадьба? Игра  
«Медузы» про  
устройство  
Вестероса и  
Эссоса

14 апреля 2019

14 апреля (в России —  
утром 15—го) выходит  
долгожданный  
последний сезон  
«Игры Престолов».  
Перед его началом  
«Медуза» предлагает  
проверить, хорошо ли  
вы знаете устройство  
мира «Песни льда и  
пламени» Джорджа  
Мартина. Где  
находится Железный  
трон? А родовой замок  
Старков? Сможете  
найти землю

[https://meduza.io/games/gde—  
nahoditsya—zheleznyy—tron—v—  
kakom—zamke—proizoshla—  
krasnaya—svadba](https://meduza.io/games/gde—nahoditsya—zheleznyy—tron—v—kakom—zamke—proizoshla—krasnaya—svadba)

Географически  
й тест

Игры  
информации:

Загадки

Таргариенов? Сейчас проверим!

Какого цвета сапоги у Волка из «Ну, погоди!»? А шарик у Винни—Пуха? Тест «Медузы» ко Дню российской анимации (на внимательность)

8 апреля 2019

8 апреля в России отмечают День анимации. В этот день в 1912 году показали первый отечественный мультипликационный фильм «Прекрасная Люканида», его главными героями были черно—белые жуки. За 107 лет все стало гораздо красочнее. «Медуза» предлагает проверить, насколько внимательно вы смотрели самые известные советские и российские цветные мультфильмы.

<https://meduza.io/quiz/kakogo—tsveta—sapogi—u—volka—iz—nu—pogodi—a—sharik—u—vinni—puha>

Тест

Игры информации:

Загадки

Мой хвост — моя гордость  
Змейка от

В змейку играли все. Нет, ну правда, все, так что правила объяснять

<https://meduza.io/games/moy—hvost—moya—gordost>

Партнёрская игра, где за собранные

Игры действий:



«Медузы» и «Тинькофф Мобайл» (с подарками!)	не будем. Все как в старой доброй телефонной игре, но есть бонусы от «Тинькофф Мобайла» — бесплатные гигабайты (в том числе в Европе!), звонки, SMS и безлимиты на месяц на различные сервисы. Поползли!	бонусы игрок может получить реальный подарок. В игре несколько уровней, в каждом – три бонуса и 15 очков.	Собирание (в данном случае собирание очков и бонусов)
24 апреля 2019			
Алле Пугачевой — 70! Тест «Медузы» по песням главной русской певицы	15 апреля Алле Пугачевой исполнилось 70 лет. Она начала выступать в 1965 году, исполнила с тех пор более 500 песен и дала тысячи концертов. Пугачева часто появляется на телеэкране — и скоро даст единственный юбилейный концерт, билеты на который	<a href="https://meduza.io/quiz/alle-pugachevoy-70-test-meduzy-ro-pesnyam-korolevy-estrady">https://meduza.io/quiz/alle—pugachevoy—70—test—meduzy—ro—pesnyam—korolevy—estrady</a>	Тест  Игры информации:  Загадки
15 апреля 2019			

разлетелись за  
несколько часов.  
«Медуза» отмечает  
день рождения Аллы  
Пугачевой и  
предлагает узнать,  
насколько хорошо вы  
знаете песни самой  
народной и любимой  
певицы.

Кого убили  
раньше: Робба  
Старка или  
Джоффри  
Баратеона?  
Кровожадная  
игра «Медузы»  
по «Игре  
престолов»

12 апреля 2019

14 апреля выйдет  
первый эпизод  
финального сезона  
«Игры престолов» —  
сериала, который  
славится в том числе  
своей кровожадностью.  
За семь сезонов мы  
увидели, как погибли  
сотни персонажей —  
важных и не очень. А  
вы помните, кто и  
когда умер?  
Попробуйте

<https://meduza.io/games/kogo—ubili—ranshe—robba—starka—ili—dzhoffri—barateona>

Хронологическ  
ий тест

Игры  
информации:

Загадки

посоревноваться в знании истории с Джорджем Мартином и расставьте смерти в правильном порядке. И помните: у вас всего пять жизней, чтобы пройти всю игру.

Ты зачем сказал «мяу»? Тест для владельцев котов и собак — про здоровье питомцев

25 апреля 2019

Каждый человек, у которого есть собака или кошка, хоть раз да жалел о том, что животные не умеют говорить. Потому что иной раз совершенно невозможно понять — заболел питомец или просто устал? Все в порядке или нужно срочно бежать к ветеринару? В этом тесте, который мы сделали вместе с сервисом онлайн—

<https://meduza.io/quiz/ty—zachem—skazal—myau—test—dlya—vladeltsev—kotov—i—sobak—pro—zdorovie—pitomtsev>

Партнёрский тест

Игры информации:

Изучение (пользователь узнаёт, как помочь своему питомцу, если ему плохо)

консультаций с ветеринарами Petstory, можно проверить, что вы знаете о здоровье собак и кошек.

Неф или контрфорс? Сложный тест историка—медиевиста Олега Воскобойникова про готические соборы

15 апреля произошел пожар в соборе Парижской Богоматери, в результате которого были утрачены крыша и шпиль, а также пострадали витражи хора. В то же время, как заявляют архитекторы, самое ценное удалось спасти — это реликвии (терновый венец Христа) и готические розы всех фасадов. А вы знаете, из каких еще частей состоит готических собор?

<https://meduza.io/quiz/nef—ili—kontrfors>

Тест

Игры информации:

Изучение (пользователь узнаёт понятия архитектуры и медиевистики)

22 апреля 2019

Сможете отличить  
нервюры от трифория?  
А определить  
библейский сюжет на  
витраже? Давайте  
проверим!

**Автор этого теста** —  
историк—медиевист и  
руководитель  
образовательной  
программы  
«Медиевистика» НИУ  
ВШЭ Олег  
Воскобойников

Есть такой  
супергерой  
Дикий кот? А  
Синий жук? Тест  
«Медузы» к  
выходу фильма  
«Мстители:  
Финал». Без  
спойлеров!

29 апреля в России  
наконец начнут  
показывать последнюю  
часть «Мстителей».  
Из—за вынужденной  
задержки (весь мир  
смотрит картину с 24—  
го) мы не можем  
обсуждать содержание  
«Финала» — но

[https://meduza.io/games/est—takoy—  
supergeroy—dikiy—kot—a—siniy—  
zhuk](https://meduza.io/games/est—takoy—<br/>supergeroy—dikiy—kot—a—siniy—<br/>zhuk)

Игра на выбор

Игры  
информации:

Загадки

27 апреля 2019	<p>почему бы не поговорить о комикс— вселенной Marvel? Попробуйте угадать как можно больше реальных персонажей комиксов за 60 секунд!</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/ogradite—rossiyu—ot—interneta">https://meduza.io/games/ogradite—rossiyu—ot—interneta</a></p>	Аркада	Игры действий:
<p>Оградите Россию от интернета! Грустная игра «Медузы»</p>	<p>Госдума 16 апреля (в годовщину блокировки телеграма!) приняла закон об изоляции российского сегмента интернета. Если его одобрит Совет Федерации и подпишет президент, Роскомнадзор сможет заставлять всех интернет— провайдеров замыкать весь трафик пользователей внутри страны. Предполагается, что</p>			<p>Уничтожение (ограничить как можно больше открытого пространства) и уклонение (во двух последний уровнях от иностранных социальных сетей)</p>
16 апреля 2019				

так Россия сможет  
защититься от  
внешних атак или  
попыток отключить  
интернет в стране.  
«Медуза» предлагает  
читателям попробовать  
себя в роли  
Роскомнадзора и  
отсечь Россию от  
иностранных ресурсов.

**Как играть:**

— Двигайте квадратом  
с логотипом РКН,  
чтобы отсечь часть  
интернета. Квадрат  
управляется стрелками  
на клавиатуре или  
свайпами на  
мобильном устройстве.

— Иностранные  
ресурсы пытаются  
отбиваться: если вы

попадётся им на пути,  
они лишат вас одной из  
трех жизней.

— В игре пять  
уровней. На первом  
этапе надо захватить  
70% поля, на втором —  
75%, далее — все  
больше и больше.

У 40% жителей  
Вьетнама  
одинаковая  
фамилия.  
Угадаете какая?  
Тест «Медузы» и  
Vietnam Airlines  
про Вьетнам

Вьетнам есть за что  
любить. Кто—то  
фанатеет от природы,  
другим нравится, что  
там спокойно и  
недорого. И вряд ли  
кого оставляет  
равнодушным местная  
кухня. В этом тесте,  
который мы сделали  
вместе с Vietnam  
Airlines, можно  
проверить, что вы  
знаете про традиции,  
достопримечательност

<https://meduza.io/quiz/otlichite—fo—bo—ot—ban—mi>

Партнёрский  
тест

Игры  
информации:

Изучение  
(пользователь  
узнаёт о  
Вьетнаме и о том,  
как туда выгодно  
долететь)

7 мая 2019



и и еду этой страны.  
Кстати, с 2 июля  
авиакомпания  
переносит свои рейсы  
из Домодедово в  
Шереметьево — теперь  
стыковки будут еще  
удобнее. А еще у  
Vietnam Airlines  
распродажа — о ней  
расскажем в конце.

Что косят зайцы  
и чем заняты  
люди—дикари?  
Тест к 50—  
летию фильма  
«Бриллиантовая  
рука»

29 апреля 2019

Фильму  
«Бриллиантовая рука»  
исполнилось 50 лет.  
Это один из самых  
популярных фильмов в  
советском прокате — в  
кинотеатры на него  
сходили 77 миллионов  
человек. Несколько  
песен из  
«Бриллиантовой руки»  
стали хитами — и  
песня про зайцев, и

[https://meduza.io/quiz/chto—kosyat—  
zaytsy—i—chem—zanyaty—lyudi—  
dikari](https://meduza.io/quiz/chto—kosyat—zaytsy—i—chem—zanyaty—lyudi—dikari)

Тест

Игры  
информации:

Загадки

«Остров Невезения», и «Вулкан страстей», которую все знают по строчке «Помоги мне». А теперь давайте разберемся, что там зайцы косят — и когда родились люди — дикари.

С антибактериальным мылом или просто водой? Тест о мытье рук (и не только)

16 мая 2019

Простое мытье рук способно уберечь от простуды, гриппа и других инфекционных заболеваний, но, увы, меньшинство людей делает это правильно. Вместе с компанией Dyson, производителем сушилок для рук Dyson Airblade, мы решили проверить, насколько вы уверенный пользователь воды и мыла.

<https://meduza.io/quiz/s—antibakterialnym—mylom—ili—prosto—vodoy>

Партнёрский тест

Игры информации:

Изучение (пользователь узнаёт о гигиене рук и других частей тела)

<p>Бойтесь спойлеров? На что вы готовы пойти, чтобы их не видеть? Игра «Медузы»</p>	<p>Конец апреля — волнующее время, когда почти одновременно вышли финальная часть «Мстителей» и третья (очень важная!) серия последнего сезона «Игры престолов». Многие, кажется, готовы днями не заходить в интернет, чтобы случайно не наткнуться на какой-нибудь спойлер. А вы боитесь спойлеров? И на что вы готовы пойти, чтобы избежать их? Сейчас проверим!</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/boites-spoylerov-na-chto-vy-gotovy-poyti-chtoby-ih-ne-videt-igra-meduzy">https://meduza.io/games/boites-spoylerov-na-chto-vy-gotovy-poyti-chtoby-ih-ne-videt-igra-meduzy</a></p>	<p>Игры на выбор</p>	<p>Игры информации:  Загадки</p>
<p>30 апреля 2019</p>				
<p>Кальян вызывает зависимость? Кому официально не рекомендуют</p>	<p>В России очень популярно курение кальяна. Но опросы показывают, что мало кто понимает, как</p>	<p><a href="https://meduza.io/quiz/kalyan-vyzyvaet-zavisimost-komu-ofitsialno-ne-rekomenduyut-kurit-kalyan">https://meduza.io/quiz/kalyan-vyzyvaet-zavisimost-komu-ofitsialno-ne-rekomenduyut-kurit-kalyan</a></p>	<p>Тест</p>	<p>Игры информации:</p>

курить кальян?  
Непростой  
медицинский  
тест «Медузы»

кальян влияет на  
здоровье. «Медуза»  
составила тест, чтобы  
проверить, насколько  
вы разбираетесь в этой  
теме.

3 мая 2019

Ромашки или  
прогулка?  
Угадайте песню  
по  
комментариям  
из интернета  
Тест «Медузы» к  
двадцатилетию  
дебютного  
альбома  
Земфиры

10 мая 1999 года  
вышел дебютный  
альбом Земфиры —  
«Земфира». Прошло  
уже 20 лет! «Медуза»  
предлагает угадать  
хиты певицы (не  
только с первого  
альбома!) по  
комментариям с сайта  
Genius, вопросам на  
«Ответы.Mail.ru» и  
ответам на  
«Яндекс.Знатоках».  
Это не так просто,  
даже если вы фанат!

[https://meduza.io/quiz/romashki—ili—  
progulka—ugadayte—pesnyu—po—  
kommentariyam—iz—interneta](https://meduza.io/quiz/romashki—ili—progulka—ugadayte—pesnyu—po—kommentariyam—iz—interneta) Тест

Изучение  
(пользователь  
узнаёт о работе  
кальяна и какой  
вред он может  
нанести)

Игры  
информации:

Загадки

10 мая 2019

<p>***** или *****? Что имел в виду редактор? Страшно нецензурная игра «Медузы»</p>	<p>Помимо Дня весны и труда в мае отмечают Всемирный день свободы печати и День шифровальщика. В России две эти сферы начинают потихоньку смешиваться: с 2013 года СМИ не имеют права публиковать нецензурную лексику — поэтому редакторам приходится выкручиваться, подставляя в квадратных скобках цензурные синонимы (это уже практически отраслевой стандарт). А читатели вынуждены угадывать, что прячется за очередной ***** [загадкой]. Насколько хорошо вы понимаете, что на</p>	<p><a href="https://meduza.io/games/ili—что—имел—v—vidu—redaktor">https://meduza.io/games/ili—что—имел—v—vidu—redaktor</a></p>	<p>Тест со свободным ответом</p>	<p>Игры информации:  Загадки</p>
<p>11 мая 2019</p>				

самом деле скрывается  
за звездочками?  
Проверьте себя в  
нашей страшно  
нецензурной игре.

Французы  
придумали  
бикини, а кто  
первым рискнул  
его надеть? Тест  
«Медузы» и  
Etam про  
пляжную моду  
разных эпох

16 мая 2019

До середины прошлого  
века пляжная мода не  
отличалась  
разнообразием, зато  
сегодня магазины  
предлагают десятки  
фасонов купальников.  
Но как они появились?  
Проверьте свои знания  
в тесте, который мы  
сделали вместе с  
французским брендом  
нижнего белья и  
купальников Etam. А в  
конце мы подарим вам  
скидку 20% при  
покупке любых вещей  
из новой коллекции в

[https://meduza.io/quiz/frantsuzy—  
pridumali—bikini—a—kto—pervym—  
risknul—ego—nadet](https://meduza.io/quiz/frantsuzy—pridumali—bikini—a—kto—pervym—risknul—ego—nadet)

Партнёрский  
тест

Игры  
информации:

Изучение  
(пользователь  
узнаёт о том, как  
появилась  
пляжная мода и  
кто её создавал).

интернет—магазине  
Etam.

Пролети над  
Россией и не  
оскорби власть!  
Игра «Медузы»,  
в которой все по  
закону

13 мая 2019

Владимир Путин в  
марте подписал закон о  
запрете публикаций,  
выражающих  
неуважение к власти.  
Спустя месяц стало  
известно о первом  
соответствующем  
судебном решении: в  
Новгородской области  
местного жителя  
оштрафовали на 30  
тысяч рублей за пост  
«Путин — сказочный  
\*\*\*\*\*». «Медуза»  
предлагает читателям  
выяснить, долго ли они  
продержатся, не  
оскорбив власть и не  
заработав штраф.

**Как играть:**

нажимайте на мышку

<https://meduza.io/games/proleti—nad—rossiey—i—ne—oskorbi—vlast—igra—meduzy—v—kotoroy—vse—po—zakonu>

Аркада

Игры действий:

Уклонение

или на экран — и держитесь на нужном уровне. Ваша задача — пролететь весь день (24 очка) и не задеть ни одного оскорбительного столба.

Это XVI или XX век? Угадаете, когда построили этот храм? По фотографии с людьми в форме!

15 мая 2019

В Екатеринбурге на месте одного из центральных скверов собираются построить храм святой Екатерины. В городе уже несколько дней продолжаются протесты, переходящие в столкновения между сторонниками и противниками строительства; сотрудники полиции задерживают некоторых

<https://meduza.io/quiz/eto—xvi—ili—xx—vek—ugadaete—kogda—postroili—etot—hram>

Тест

Игры информации:

Изучение (пользователь узнаёт, когда были построены самые знаменитые храмы России)



протестующих. Пока  
остается неясным,  
будет ли в итоге  
построен храм святой  
Екатерины, «Медуза»  
предлагает читателям  
совершить экскурсию  
по самым известным  
церквям и соборам  
России и попытаться  
угадать, когда они  
были построены.

Пасмурный день  
или серая  
погода?  
Определите  
настроение на  
картине Моне

16 мая 2019

Картину Клода Моне  
«Стога сена» продали  
на аукционе за  
рекордную сумму —  
почти 111 миллионов  
долларов. Французский  
импрессионист очень  
любил рисовать серии  
картин в разное время  
года и в разных  
погодных условиях.  
Сможете догадаться,

<https://meduza.io/games/pasmurnyy—den—ili—seraya—pogoda—opredelite—nastroenie—na—kartine—mone>

Игры на выбор

Игры  
информации:

Загадки

на какой картине Моне изобразил «Руанский собор» в тумане? А найдете весенние «Тополя»? Сейчас проверим!

Слоупок или Бульбазавр? Угадайте покемона по корявому рисунку!

16 мая 2019

На большие экраны выходит «Покемон. Детектив Пикачу» — первый фильм по франшизе «Покемон» с живыми актерами. Роль одного из главных героев в нем исполняет Райан Рейнольдс. К выходу фильма «Медуза» подготовила непростой тест: мы попросили сотрудников редакции вспомнить, как выглядели их любимые покемоны, а затем изобразить их на

<https://meduza.io/quiz/sloupok—ili—bulbazavr—ugadayte—pokemona—po—koryavomu—risunku>

Тест

Игры информации:

Загадки

бумаге. Попробуйте  
определить, кого  
загадал автор!

### Приложение 3. Игры интернет—издания «Медиазона» с февраля 2017 по март 2019 годов

<p>Приговоры мне еще. Судебная игра «Медиазоны»</p> <p>10 февраля 2017</p>	<p>Итак, вы судья районного суда. Если вы женщина, то, по статистике, до назначения вы наверняка работали секретарем или помощником судьи, если мужчина — вы, вероятно, пришли в суд из прокуратуры.</p> <p>В тесте у вас не будет возможности вынести оправдательный приговор — в практике среднего российского судьи</p>	<p><a href="https://zona.media/article/2017/02/10/judge">https://zona.media/article/2017/02/10/judge</a></p>	<p><u>Ролевой тест.</u></p> <p>Игрок рассматривает 10 разных дел и должен вынести приговор. При этом до и после ответа он может ознакомиться с реальным приговором по представленному делу. После вынесения приговора пользователь получает информацию о реальном приговоре, судебной статистике по</p>	<p>Игры информации:</p> <p>Изучение (пользователь узнаёт о судебной статистике в России, как работает судья и так далее)</p> <p>Роль (пользователь примеряет на себя роль судьи)</p>
--	--	--	---	--

такое случается  
лишь один раз в  
семь лет. По сути,  
суд сегодня решает  
вопрос не о  
виновности  
подсудимого, а  
только о том, какое  
наказание ему  
назначить. Так же  
будете поступать и  
вы.

В каждом вопросе  
вы найдете  
краткий пересказ  
дела и текст  
приговора —  
кроме собственно  
решения. Его  
предстоит вынести  
вам. Для этого вы  
должны будете  
сначала выбрать  
способ наказания,

этому делу, а  
также другую  
информацию,  
касающуюся  
работы  
судебной  
системы в  
России.

возможный для  
указанной статьи:  
реальное или  
условное лишение  
свободы, штраф  
или обязательные  
работы, а затем —  
указать срок  
заключения или  
сумму штрафа.

В основу теста  
«Медиазоны»  
положена идея  
игры «Симулятор  
судьи»,  
разработанной  
агентством дата—  
журналистики  
«MediaGun».

Совет  
депутатам.  
Найди свое  
место в органах

Проснувшись  
однажды утром  
после  
беспокойного сна,  
вы решили стать

<https://zona.media/article/2017/06/16/mundep>

Ролевой тест

Игры  
информации:

местного самоуправления	муниципальным депутатом в Москве. Выборы будут в сентябре, проверить вашу готовность к ним уже сейчас поможет игра «Медиазоны» и Штаба независимой муниципальной кампании.			Роль и изучение
19 июня 2017				
Поднять плакат, увернуться от зеленки и не попасть в автозак	Накануне анонсированной Алексеем Навальным всероссийской акции 28 января «Медиазона» предлагает всем, кто собирается выйти на площадь, отточить свои	<a href="https://zona.media/article/2018/01/25/games/pro-test">https://zona.media/article/2018/01/25/games/pro-test</a>	Платформер	Игры действий:  Собирание и уклонение
25 января 2018				

навыки в игре.  
Протестуйте,  
агитируйте,  
приобретайте  
новых соратников  
и не попадайтесь  
полицейским!

**Правила.** Вы  
должны  
протестовать и  
агитировать так,  
чтобы вас не  
задержали. Для  
победы вам нужно  
целиком заполнить  
зеленую шкалу  
сверху, как можно  
быстрее, получая  
очки за разные  
действия:  
привлечение новых  
агитаторов,  
отбитие, прямые  
трансляции с



журналистами.  
Если вас задержат  
— вы проиграли.  
Звоните в [«ОВД—  
Инфо»](#).

«Не совершай  
ошибку!» Игра  
на выживание  
для фаталистов

7 марта 2018

Редакция  
смастерила игру, в  
которой  
вероятность  
наступления  
одного из  
описанных в  
новостях  
«Медиазоны»  
событий для  
каждого шага  
составляет всего  
1%. Теперь при  
помощи кнопки  
«пробел» и  
несчастливого  
статиста в  
нашем [черном  
ватнике](#) вы можете  
на практике  
выяснить, много  
это или мало.

<https://zona.media/article/2018/03/07/progulka>

Игра—  
симулятор. В  
первую очередь,  
пользователю  
необходимо  
выбрать:  
выходить из  
комнаты или  
нет. При первом  
варианте игрок  
должен идти по  
городу, с  
каждым шагом  
его  
предчувствие  
смерти  
увеличивается.  
Беда может  
произойти

Игры  
действий:  
  
Выживание

неожиданно,  
например,  
персонажа  
могут до смерти  
забить  
неонационалист  
ы

День тишины.  
Симулятор  
выборов

15 марта 2018

Вы — мелкий  
функционер,  
которому накануне  
выборов поручено  
обеспечить  
нужную явку и  
результат в  
пределах  
избирательного  
округа. Кликая по  
домам на карте, вы  
можете  
зарабатывать очки,  
а затем тратить их  
по своему  
усмотрению —  
хоть на законную

<https://zona.media/article/2018/03/15/silence>

Стратегии. Игра  
разбита по  
годам выборов  
президента. В  
каждом году  
свои задания,  
которые должен  
выполнить  
пользователь.  
Его задача  
собирать очки и  
тратить их на  
выполнение  
процентов на  
выборах. После  
каждого уровня  
игрок может

Игры  
контроля:

Тактика.

Игры  
информации:

Роль  
(пользовател  
ь играет роль  
организатора  
выборов)

агитацию, хоть на  
скупку голосов и  
организацию  
каруселей. Второе,  
возможно,  
эффективнее, но  
помните —  
начальству не  
нужны скандалы, а  
крайним в случае  
разоблачения  
сделают вас. Если  
же все пройдет  
гладко, вас ждет  
повышение и  
переход на  
следующий  
уровень — но не  
расслабляйтесь,  
даже когда  
кажется, что  
победа у вас в  
кармане. Вместе с  
вашей карьерой  
развиваться будут

выбрать один из  
предлагаемых  
бонусов. С  
каждым  
уровнем  
количество  
процентов,  
которые нужно  
достигнуть  
увеличивается, а  
время на  
решение задач  
уменьшается.

и избирательные технологии — чтобы электорат не заподозрил подвоха, манипулировать им нужно каждый раз по—новому.

Есть пять башен. Византийская игра «Медиазоны»  
Симулятор аппаратных интриг и политаналитики

18 апреля 2018

**Правила игры.**  
Существуют пять фракций. В начале игры силы каждой из этих фракций равны — по пять очков аппаратного веса. Каждый раз, когда глава государства принимает политическое решение, две фракции будут усиливаться, а три

<https://zona.media/article/2018/04/18/kremlinology>

Текстовая игра. Пользователю необходимо выбрать один из двух вариантов, который отображается на показателях той или иной «башни Кремля». После ответа игрок видит «аналитику из

Игры контроля: Тактика (игрок сам выбирает, какой вариант событий ему выгоден в игре)

— ослабляться.  
Падение каждой из  
башен чревато  
коллапсом всей  
системы.

Игроку  
предлагается  
интуитивно  
выбирать такие  
решения, чтобы ни  
одна из башен не  
утратила своего  
влияния полностью  
— но помните,  
последствия  
некоторых  
решений  
совершенно  
невозможно  
предугадать.

Блокировщик  
действительност  
и  
«Медиазона»  
представляет  
несложную игру,  
которая позволит

<https://zona.media/article/2018/04/20/rkn>

которая  
является  
подсказкой для  
его дальнейших  
действий.  
Задача игрока –  
не дать  
проиграть ни  
одной из  
фракций. Как  
только одна из  
них  
проигрывает,  
игра  
заканчивается

Игры  
информации:  
  
Роль  
(пользовател  
ь выполняет  
роль  
президента  
страны)

Аркада.  
Пользователю  
даётся полторы  
минуты, он

Игры  
действий:

Реакция и  
упрямство!  
Специальная  
злбодневная  
игра  
«Медиазоны»

20 апреля 2018

читателю  
поставить себя на  
место главы  
Роскомнадзора  
Александра  
Жарова и  
прочувствовать,  
каково это —  
блокировать  
телеграм

Все, что от вас  
потребуется — это  
реакция и  
упрямство. Ваша  
задача —  
заблокировать  
Telegram, нажимая  
на выскакивающие  
иконки с  
логотипом  
мессенджера.  
Каждое меткое  
попадание  
блокирует 1 млн

должен набрать  
максимальное  
количество  
очков. Собрание

IP—адресов,  
которыми может  
воспользоваться  
коварный  
Telegram.  
Поскольку  
Таганский суд  
постановил  
заблокировать его  
немедленно, в  
вашем  
распоряжении есть  
всего полторы  
минуты. При этом  
всякий раз, когда  
вы по ошибке  
блокируете другой  
сервис, из  
отведенного вам  
времени  
вычитается по 10  
секунд. За дело!

Конец игры.  
Здесь вам не  
Никольская!  
  
Программно—  
аппаратный  
комплекс  
«Медиазоны»  
для  
возвращения в  
реальность  
после  
чемпионата  
мира

19 июня 2018

Итак, чемпионат  
позади —  
большинство  
веселых  
иностранцев  
разъехалось, а вы  
повесили в шкаф  
парадную форму и  
с облегчением  
забыли все  
английские фразы,  
которыми вас  
мучили с февраля  
месяца. Жизнь  
возвращается в  
привычное русло.  
Генерал Козлов  
дает приказ  
навести порядок на  
улице: задержать  
нарушителей,  
которые мешают  
проходу других  
граждан, и отвести  
их в автозак. На

<https://zona.media/games/afterfootball>

Платформер

Игры  
действий:

Собирание  
(нужно  
собрать  
указанное  
количество  
нарушителей  
)

Игры  
информации:

Роль (игрок  
выполняет  
роль  
полицейског  
о)



задержание  
каждый раз дается  
ограниченное  
время: не  
уложите —  
Козлов вас по  
головке не  
погладит,  
уложите —  
перейдете на  
следующий  
уровень, то есть  
получите новый  
приказ. К  
сожалению, не все,  
кто расхаживает по  
улице —  
нарушители.  
Иногда  
попадают  
случайные  
прохожие и  
журналисты;  
задерживать их  
генерал Козлов на

этот раз не велел.  
Итак, за дело!

Сборная Россия.  
Конструктор  
абсурдных  
новостей  
4 сентября 2018

В четвертую  
годовщину запуска  
редакция  
предлагает всем  
желающим  
протестировать  
уникальную  
разработку  
отечественных  
программистов —  
опытный образец  
искусственного  
интеллекта,  
который в случае  
успеха заменит  
пишущих  
корреспондентов  
«Медиазоны».

Нелегальные  
промыслы,  
опасения за  
безопасность,

<https://zona.media/games/constructor>

Игра—анкета.  
Пользователь  
должен  
ответить на  
восемь ответов,  
из которых  
потом  
сформируется  
новость.

Игры  
информации:  
Загадки

уголовные дела,  
безответные  
жалобы, статьи  
Уголовного  
кодекса, отчаяние,  
равнодушие  
местных властей,  
запугивание  
протестующих,  
заявления в  
правоохранительн  
ые органы и  
беспокойство —  
нашему алгоритму  
недостает всего  
нескольких  
деталей, чтобы  
собрать мозаику  
русской жизни.  
Помогите ему,  
заполнив простую  
анкету!

Карты мародера. Вы — Вадим  
Переиграй ФСБ Сергеевич

<https://zona.media/games/house-of-cards>

Карточная игра Игры  
контроля:

и останься на  
свободе!

17 сентября  
2018

Куминов,  
начальник  
управления  
Следственного  
комитета в  
губернском городе  
N. До  
сегодняшнего утра  
вы вели обычную  
жизнь российского  
генерала —  
помогали  
уважаемым людям,  
решали вопросы и  
в разумных  
пределах чтили  
УПК и УК. На хлеб  
с маслом хватало.

Сегодня утром вы  
узнали кошмарную  
новость. Ваш  
старый товарищ из  
N—ского  
управления ФСБ

Тактика  
(пользовател  
ь сам решает,  
как ему  
играть и к  
кому из  
персонажей  
обращаться).

Игры  
информации:

Роль  
(пользовател  
ь играет роль  
начальника  
следственног  
о управления  
одного из  
городов)

по большому  
секрету сообщил,  
что его коллеги  
всерьез вами  
занялись. По его  
словам, вас  
задержат через 16  
дней — столько  
времени у  
оперативников  
уйдет на сбор  
доказательств,  
разработку и  
оформление дела.

Персонажи,  
которые  
обращаются к вам  
за помощью,  
представлены  
картами. Они  
принадлежат к  
четырем мастям —  
силовики,  
криминал,

коммерсанты и  
чиновники. **Ваша**  
**задача** — за 16  
ходов добраться до  
вершины любой из  
этих иерархий и  
открыть туз,  
который вас  
спасет.

Вы можете либо  
помочь, либо  
отказать в помощи  
каждому  
персонажу. Каждое  
такое решение  
влияет на ваш  
авторитет у мастей.  
Чем выше  
достоинство карты,  
тем больший  
авторитет вам  
потребуется, чтобы  
ее открыть — если  
заработанного

авторитета  
недостаточно,  
новая карта не  
откроется.

Мрачный чтец.  
Создай свой  
трек из новостей  
«Медиазоны»

14 ноября 2018

Окрыленная  
сокрушительным  
успехом робота—  
новостника,  
«Медиазона»  
продолжает  
экспериментироват  
ь с автоматизацией  
творческого труда.  
На этот раз  
редакции удалось  
приспособить  
искусственный  
интеллект к  
сочинению  
остросоциального  
рэпа: робот—  
битмейкер  
научился  
комбинировать

[https://zona.media/games/grim\\_reader](https://zona.media/games/grim_reader)

Стратегия.  
Пользователь  
может из  
разных звуков и  
представленных  
новостей  
создать трек. А  
также  
опубликовать  
его в  
социальных  
сетях.

Игры  
контроля:  
Создание  
(пользовател  
ь создаёт  
собственный  
трек).

несколько  
гнетущих  
заунывных звуков,  
а робот—МС —  
читать, за  
неимением  
оригинального  
поэтического  
материала, новости  
(впрочем, он еще  
ошибается с  
ударением в  
некоторых  
сложных словах —  
таких, как  
«челябинец»,  
«шаурма»,  
«Ленобласть» и  
«велосипедист»).

При тестировании  
рэп—роботов в  
общественных  
местах



настоятельно  
рекомендуем  
использовать  
наушники

Наклейка срок.  
Симулятор  
эшника.

30 ноября 2018

Каждый должен с  
чего—то начинать,  
думаете вы, относя  
папку со  
скриншотами в  
ближайший  
городской суд —  
одноэтажное  
обшарпанное  
здание с  
протекающей  
крышей. Хряпнув  
чарочку с судьей,  
вы договариваетесь  
о том, что вы  
будете  
подкидывать ему  
дела постоянно.

Для того, чтобы  
городской суд

<https://zona.media/games/e—simulator>

Аркада

Игры  
действий:

Собирание  
(необходимо  
собрать как  
можно  
больше дел).

посадил человека,  
нужно шесть  
материалов. За  
посаженных людей  
вам повышают  
финансирование —  
за деньги вы  
можете открывать  
другие суды, а  
также улучшать их.

ВИСЕЛИЦА.  
Игра  
«Медиазоны» на  
знание  
аббревиатур

29 марта 2019

В базе данных  
ВИСЕЛИЦА  
содержится 2 976  
464 738  
аббревиатур,  
необходимых для  
выполнения  
протоколов  
взаимодействия.  
Для успешного  
завершения  
Вашего обучения в  
системе Вам

<https://zona.media/games/uooopivoivioms>

В игре всего  
семь уровней и  
10 жизней.  
Жизнь  
отнимается за  
неверно  
выбранную  
букву в  
аббревиатуре.

Игры  
информации:  
  
Загадки

необходимо  
пройти тест.

Перед Вашими  
глазами появится  
случайный набор  
букв. Из них **Вам**  
**необходимо** будет  
собрать  
аббревиатуру по ее  
описанию. Буквы  
необязательно  
набирать по  
порядку. За  
каждую неудачную  
попытку у вас  
будут отнимать  
один из десяти  
баллов. От  
полученного  
результата зависит,  
в какое ведомство  
и на какую  
должность Вы

попадете по  
распределению.

## Приложение 4. Игры сетевого издания «БелПресса» с ноября 2015 по май 2019 годов

Игра/дата выпуска	Описание игры	Ссылка на игру	Формат	Жанр
«Какой вы инвестор»	«БелПресса» и компания «ФИНАМ» предлагают вам оценить перспективы будущей финансовой независимости.	<a href="https://www.belpressa.ru/economics/kompanii/13001.html">https://www.belpressa.ru/economics/kompanii/13001.html</a>	Партнёрский тест	Игры информации:
24.03.2016	Этот тест лишь позволяет понять, какой подход к инвестированию вам более характерен. Но тот, кто изучает эту сферу, в будущем сможет заработать как на быстрых сделках, так и на долгосрочных инвестициях.			Загадки
«Готовы ли вы к тотальному диктанту?»	16 апреля Белгород присоединится к всемирной акции по проверке грамотности «Тотальный диктант». В предвкушении «БелПресса» подготовила несколько тестов на знание русского языка с местным колоритом.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/obrazovanie/12876.html">https://www.belpressa.ru/society/obrazovanie/12876.html</a>	Тест	Игры информации:
15.03.2016				Изучение

«Чем занимаются авиационные инженеры?»	«БелПресса» рассказывает, кто все эти люди, которые окружают самолёт сразу после его прилёта, и в чём заключается их работа. А сначала предлагаем пройти небольшой тест.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/11325.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/11325.html</a>	Тест	Игры информации:
13.11.2015				Изучение
«Что вы знаете о народах России?»	С девизом «Народов много – страна одна» 4 октября вся Россия писала Большой этнографический диктант. В Белгороде проверить свои знания в универсальной научной библиотеке пришли около 30 человек.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/15136.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/15136.html</a>	Тест	Игры информации:
5.10.2016	Вы можете зарегистрироваться на <a href="#">сайте</a> и пройди полный тест сегодня или попробовать свои силы в нашем мини—тесте.			Изучение
«Что было и чего не было в белгородском интернете?»	30 сентября – День Интернета в России. «БелПресса» предлагает читателям поиграть в «Правду или вымысел» с историями об Интернете, случавшимися в Белгородской области.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/15100.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/15100.html</a>	Тест	Игры информации:
				Загадки

30.09.2016

«Профессия:  
осеменатор»

В гостях у «Профессии по пятницам» представитель села – технолог по искусственному осеменению крупного рогатого скота. Но сначала заМУчительный тест.

[https://www.belpressa.ru/  
society/drugoe/14773.html](https://www.belpressa.ru/society/drugoe/14773.html)

Тест

Игры  
информации:

2 сентября 2016

«Профессия:  
хендлер»

Благодаря этому человеку собака не только не лает, не кусается и на прохожих не бросается, но ещё и завоёвывает почётные титулы. Сперва разберёмся, понимаете ли вы, о чём сейчас пойдёт речь. Пройдите тест!

[https://www.belpressa.ru/  
society/drugoe/14572.html](https://www.belpressa.ru/society/drugoe/14572.html)

Тест

Изучение

Игры  
информации:

12.08.2016

«Профессия:  
капитан  
теплохода»

3 июля в России отпраздновали День работников морского и речного флота, поэтому в «Профессии по пятницам» тот, кто водит судно по Белгородскому морю. Но для начала – небольшой тест на знание морской терминологии.

[https://www.belpressa.ru/  
society/drugoe/14194.html](https://www.belpressa.ru/society/drugoe/14194.html)

Тест

Изучение

Игры  
информации:

8.07.2016

«Готовы ли вы  
стать  
волонтёром?»

Благотворительность – не только для обеспеченных людей, способных быть меценатами. Она доступна каждому. Любой может найти себе дело для души

[https://www.belpressa.ru/  
society/socialnaya—  
sfera/13277.html](https://www.belpressa.ru/society/socialnaya—sfera/13277.html)

Тест

Игры  
информации:

13.04.2016	и по душе, в том числе и в Белгороде. Вы готовы присоединиться к сообществу волонтеров?			Загадки
«Профессия: арт—терапевт»	Сегодняшняя «Профессия по пятницам» – о захватывающем и интересном направлении психотерапии. Но для начала – пройдите наш тест.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/13036.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/13036.html</a>	Тест	Игры информации:
25.03.2016				Изучение
«Что вы знаете о настоящем и прошлом Прохоровского поля? Тест к годовщине танкового сражения»	12 июля 1943 года на Курской дуге, в районе станции Прохоровка, произошло танковое сражение между советской и немецкой армиями. Полвека спустя в память о нём Прохоровское поле стали превращать в мемориальный комплекс. Предлагаем вам вспомнить имена и даты, связанные и с военной историей, и со становлением Прохоровки как крупного туристического объекта.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/18087.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/18087.html</a>	Тест	Игры информации:  Изучение
12.07.2017				
«О или Ё. Сегодня филологи отмечают свой	«БелПресса» предлагает читателям выяснить, имеют ли они какое—то	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/17566.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/17566.html</a>	Тест	Игры информации:



профессиональный праздник»	отношение к филологии, проверив себя на знание великого русского слова.			Изучение
25.05.2017				
«Профессия: специалист по тропическим животным»	Человек, который нашёл общий язык с бегемотом – в сегодняшней «Профессии по пятницам». Но сначала пройдите тест о фауне Африки	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/15573.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/15573.html</a>	Тест	Игры информации:
11.11.2016				Изучение
«Игра: угадай белгородцы по улыбке»	7 октября празднуют Всемирный день улыбки. «БелПресса» приготовила читателям новый тест: попробуйте угадать, какие известные в Белгородской области персоны улыбаются на этих фотографиях.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/15143.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/15143.html</a>	Тест	Игры информации:  Загадки
7.10.2016				
«Какой ты Владимир Высоцкий?»	Сегодня исполняется 80 лет со дня рождения поэта, певца и актёра, одного из главных кумиров России XX века. Его любили и принимали за своего абсолютно все: интеллигенция, рабочие,	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/20131.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/20131.html</a>	Тест	Игры информации:

25.01.2018	<p>моряки, военные и зэки. Его тексты отличались глубоким психологизмом и знанием другой среды.</p> <p>Определи свой тип личности по тесту от журнала <a href="#">«ОнОнас»</a> и песням Владимира Семёновича.</p>			Загадки
«Какая ты собака?»	<p>Наступающий 2018 год по восточному календарю пройдёт под знаком Жёлтой Собаки – верного друга человека.</p> <p>Пройди тест и узнай, что делать и как себя вести в наступающем году.</p>	<p><a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/19855.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/19855.html</a></p>	Тест	Игры информации:
24.12.2017				Загадки
«Под бой курантов. Знаете ли вы историю и традиции Нового года?»	<p>Предпраздничная суэта, ёлочные базары, подарки, угощения. Если вы так же, как и «БелПресса», с нетерпением ждёте 31 декабря, то обязательно проверьте, всё ли вы знаете о приближающемся празднике. Предлагаем настроиться на праздничный лад и пройти тест.</p>	<p><a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/19841.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/19841.html</a></p>	Тест	Игры информации:
22.12.2017				Загадки
«Чайный день календаря. Тест	<p>Сегодня, 15 декабря – Международный день чая. Ежегодный праздник придумали для того, чтобы привлечь внимание к проблемам чайной отрасли.</p>	<p><a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/19780.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/19780.html</a></p>	Тест	Игры информации:

для тех, кто любит чаёвничать»	Особенно пышно его отмечают в странах, которые выращивают чай, чуть менее – в тех, где просто любят его пить. Проверим, что вы знаете о чае?	Изучение		
15.12.2017				
«От Белгорода до Сахалина. Готовимся к Всероссийскому географическому диктанту»	26 ноября в Белгороде, Старом Осколе и Валуйках пройдёт географический диктант. За 45 минут участникам предстоит ответить на 30 вопросов о реках, горах, народах, промыслах нашей страны. В этом году акция стала международной: её проведут в 26 странах. Чтобы участвовать в диктанте в БелГУ, нужно оставить заявку на сайте факультета горного дела и природопользования. Акция пройдёт в здании на улице Победы, 85, корпус 15, ауд. 3–13, 3–15, 3–16. Результаты будут опубликованы на сайте Русского географического общества. Пока заявка не отправлена, «БелПресса» предлагает освежить знания по географии.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/obrazovanie/19539.html">https://www.belpressa.ru/society/obrazovanie/19539.html</a>	Тест	Игры информации:
24.11.2017				Изучение

«От А до Я. Всё ли мы знаем о словарях»	В День словарей и энциклопедий «БелПресса» тестирует своих читателей на умение пользоваться словарями.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/19497.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/19497.html</a>	Тест	Игры информации:
22.11.2017				Изучение
«Дежурный по области. Попробуйте себя в роли губернатора»	В день инаугурации губернатора «БелПресса» предлагает своим читателям побыть в роли главы региона и принять несколько важных решений для жителей области. Виртуально, конечно.	<a href="https://www.belpressa.ru/politics/vlast/18832.html">https://www.belpressa.ru/politics/vlast/18832.html</a>	Ролевой тест	Игры информации:
21.09.2017				Загадки
«Съедобный или несъедобный. Какие грибы можно класть в корзину»	Если собираетесь в поход за грибами, уверены, что сможете отличить хорошие от ядовитых? «БелПресса» предлагает проверить себя и пройти тест.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/18772.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/18772.html</a>	Тест	Игры информации:
15.09.2017				Изучение

«Писать или считать? Кого называют грамотеем»	В Международный день грамотности «БелПресса» приготовила для своих читателей увлекательный тест.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/18703.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/18703.html</a>	Тест	Игры информации:
8.09.2017				Изучение
«Как хорошо вы знаете Белгородскую область?»	Тест, благодаря которому вы проверите свои знания о регионе.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/22023.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/22023.html</a>	Тест	Игры информации:
11.07.2018				Изучение
«Какая ты вредная привычка?»	Журнал «ОнОнас» предложил читателям пройти шуточный тест и выяснить, какой вредной привычкой они могли бы быть.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/21893.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/21893.html</a>	Тест	Игры информации:
29.06.2018				Загадки
«Какой ты старикашка?»	Журнал «ОнОнас» предложил читателям пройти тест и узнать, какими они будут через двадцать лет.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/21537.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/21537.html</a>	Тест	Игры информации:

3.06.2018				Загадки
«240 костей, 30 вдохов, температура. Из чего сделан кот»	Кошачья душа – потёмки, а вот его тушка – нет. «ОнОнас» порылся в ветеринарных справочниках и кое— что узнал о типичном мелком хищнике.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/20893.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/20893.html</a>	Тест	Игры информации:
4.04.2018				Загадки
«Речной тест. Что вы знаете о белгородских реках?»	Завтра, 14 марта, Международный день рек. «БелПресса» предлагает пройти тест и проверить, всё ли вы знаете о реках Белгородской области.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/20655.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/20655.html</a>	Тест	Игры информации:
13.03.2018				Изучение
«Кто убил пересмешника?»	Во Всемирный день писателя «БелПресса» предлагает своим читателям пройти тест и узнать, всё ли они знают о русских и зарубежных классиках, их героях и произведениях.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/20566.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/20566.html</a>	Тест	Игры информации:
3.03.2018				Изучение
«Узнай, какой ты студент?»	В День российского студенчества, 25 января, «БелПресса» предлагает	<a href="https://www.belpressa.ru/society/obrazovanie/">https://www.belpressa.ru/society/obrazovanie/</a>	Тест	Игры информации:

25.01.2018	вернуться в студенческие годы и вспомнить весёлое время.	20141.html		Загадки
«Для страстных и неробких. Какие необычные праздники есть в декабре»	Традиционный тест от «БелПрессы» на знание дат. Посмотрим, чем нас порадует последний месяц года.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/23687.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/23687.html</a>	Тест	Игры информации:  Загадки
1.12.2018				
«Смешнее, добрее, мужественнее. Какие дни ноября вы знаете»	В прошлом месяце было много интересных дат, которые вряд ли кто—то отметил всерьёз. А вот мы некоторым уделили внимание. Накануне дня зрения <a href="#">прошлись</a> по оптикам и окулистам, а в день <a href="#">авиадиспетчера</a> поговорили с рулевым самолётов. Ноябрь не менее насыщен датами: забавными, серьёзными и трогательными.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/23347.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/23347.html</a>	Тест	Игры информации:  Загадки
1.11.2018				
«Что вы знаете о Белгороде?»	5 августа Белгород отметит День города. В преддверии праздника «БелПресса»	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/22305.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/22305.html</a>	Тест	Игры информации:

3.08.2018	предлагает пройти тест и проверить, всё ли вы знаете о нашем городе.			Изучение
«Тест: какой вы турист»	На носу отпускной сезон. «БелПресса» предлагает разобраться, какой вид отдыха вам выбрать, чтобы на работу прям захотелось.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/26840.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/26840.html</a>	Тест	Игры информации:
30.05.2019				Загадки
«Тест: какой ты градоначальник?»	Журнал «ОнОнас» в апрельском номере опубликовал шуточный тест: он предложил читателям взять лучшее из программ кандидатов в мэры одного города и узнать, сколько они продержатся на посту.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/26485.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/26485.html</a>	Тест	Игры информации:
30.04.2019				Загадки
«Тест: какой вы театрал?»	Во Всемирный день театра «БелПресса» предлагает проверить, всё ли вы знаете о белгородских театрах.	<a href="https://www.belpressa.ru/culture/iskusstvo/26081.html">https://www.belpressa.ru/culture/iskusstvo/26081.html</a>	Тест	Игры информации:
27.03.2019				Изучение
«Тест: где ты и где феминизм?»	Накануне Международного женского дня «БелПресса» предлагает проверить, насколько вам близки идеи феминизма.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/25849.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/25849.html</a>	Тест	Игры информации:



7.03.2019				Загадки
«Тест: готовы ли белгородцы к весне?»	«БелПресса» предлагает обратиться к народной мудрости и выяснить, какие сюрпризы нас ждут в марте, апреле и мае.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/25766.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/25766.html</a>	Тест	Игры информации:
1.03.2019				Загадки
«Посмотри налево. Можете ли вы устроить гостям прогулку по Белгороду»	В День экскурсовода «БелПресса» предлагает проверить, сможете ли вы рассказать гостям о белгородских достопримечательностях.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/drugoe/25653.html">https://www.belpressa.ru/society/drugoe/25653.html</a>	Тест	Игры информации:
21.02.2019				Изучение
«Кто ты из «Ночи перед Рождеством?»	Пройди важный новогодне—рождественский тест от Академии магико—реалистических наук им. Н. В. Гоголя и узнай, какими качествами ты обладаешь и как они (не) помогут тебе в новом году.	<a href="https://www.belpressa.ru/society/zima/24973.html">https://www.belpressa.ru/society/zima/24973.html</a>	Тест	Игры информации:
30.12.2018				Загадки

## Приложение 5. Игры сетевого издания FONAR.TV с марта 2016 по май 2019 годов

Игра/дата выпуска	Описание игры	Ссылка на игры	Формат	Жанр
«Виртуальные танки. Какая боевая техника подойдёт вам больше всего?»	Предлагаем пройти простой тест, чтобы узнать, на чём лучше идти в виртуальный бой: на танке, гаубице или противотанковой самоходной артиллерийской установке.	<a href="https://fonar.tv/article/2016/05/25/virtualnye-tanki-kakaya-boevaya-tehnika-podoydet-vam-bolshe-vsego">https://fonar.tv/article/2016/05/25/virtualnye-tanki-kakaya-boevaya-tehnika-podoydet-vam-bolshe-vsego</a>	Партнёрский тест с компанией «Ростелеком»	Игры информации:  Загадки
«Тест: Как хорошо вы знаете российские крепости»	Редакция «Фонаря» и пивоваренная компания «Старая крепость» предлагают проверить, насколько хорошо вы знаете известные российские крепости и не только их. Возможно, где-то вы даже бывали сами, о каких-то из них читали или слышали на уроках истории — проходите наш партнёрский тест и признавайтесь, сможете ли	<a href="https://fonar.tv/article/2017/04/17/test-kak-horosho-vy-znaete-rossiyskie-kreposti">https://fonar.tv/article/2017/04/17/test-kak-horosho-vy-znaete-rossiyskie-kreposti</a>	Партнёрский тест с компанией «Старая крепость»	Игры информации:  Изучение

отличить крепость «Орешек» от кафе «Старая крепость» в Короче.

«Тест: Справитесь ли вы с загадками квеста?»

Мы завершаем наш проект «Квесты в жизни» тестом, который, возможно, поможет вам понять, готовы ли вы к посещению квест-комнат. Загадки простые, но общее представление о том, что вас может ожидать в квесте, надеемся, что вы получите. Напоминаем, что партнёр нашего проекта — компания CityQuest.

<https://fonar.tv/article/2016/04/29/>

test—spravites—li—vy—s—zagadkami—kvesta

Партнёрский тест с компанией CityQuest

Игры информации:  
Загадки

«Шибко белгородский. Говор Чернянского района»

Белгородцы могут поучаствовать в создании электронного «народного словаря Белгородчины». Редакция «Фонаря» поддержала инициативу профессора кафедры филологии НИУ «БелГУ» Светланы Кошарной по созданию электронной картотеки диалектной и региональной лексики Белгородской области в

<https://fonar.tv/article/2016/06/24/>

fonar—zapuskaet—specialnyi—proekt—shibko—belgorodskiy

Тест

Игры информации:  
Изучение

	рамках научного проекта «Диалектизмы и регионализмы в речи жителей Белгородчины конца XX — начала XXI веков».			
«Тест: Сможете ли вы купить спелый арбуз?»	«Фонарь» предлагает ответить на девять вопросов, которые вам помогут вспомнить основные признаки спелого арбуза.	<a href="https://fonar.tv/article/2016/08/05/test-smozhete-li-vy-kupit-spelyi-arbuz">https://fonar.tv/article/2016/08/05/ test—smozhete—li—vy—kupit —spelyi—arbuz</a>	Тест	Игры информации:
«Сделано на Белгородчине. Мука староо скольского комбината хлебопродуктов»	В преддверии Масленицы Белгородский филиал Россельхозбанка и «Комбинат хлебопродуктов Старооскольский» подарят пяти белгородцам продуктовые корзины. Чтобы стать обладателем подарка, необходимо ответить на вопросы викторины, сделать скриншот экрана с количеством правильных ответов и вашим результатом и прислать его в редакцию на почту <a href="mailto:pr@fonar.tv">pr@fonar.tv</a> с указанием вашего номера	<a href="https://fonar.tv/article/2016/03/04/sdelano-na-belgorodchine-muka-staroskolskogo-kombinata-hleboproduktov">https://fonar.tv/article/2016/03/04/ sdelano—na—belgorodchine— muka—staroskolskogo— kombinata —hleboproduktov</a>	Партнёрский тест с «Россель хозбанком»	Игры информации:  Загадки

телефона. Время получения  
вашего скриншота — это ваше  
конкурсное время. Желательно  
также поделиться своим  
результатом в «Фейсбуке» или  
твиттере (этот пункт только для  
тех, у кого есть аккаунты в этих  
соцсетях), используя при этом  
тег **#Сделано\_на\_Белгородчине**.

«Это было в  
конституции  
России или  
сериале?  
Проверьте, как  
хорошо вы знаете  
текст российской  
конституции»

12 декабря 1993 года была  
принята Конституция Российской  
Федерации. К её 25-летию мы  
собрали статьи из Конституций  
разных стран мира, чтобы вы  
могли проверить, насколько  
хорошо вы знаете главный  
государственный документ

<https://fonar.tv/article/2018/12/12/>

eto—bylo—v—konstitucii—  
rossii—ili—

v—seriale—proverte—kak—  
horosho—

vy—znaete—tekst—rossiyskoy  
—konstitucii

Тест

Игры  
информации:

Изучение

«12 шагов до  
Нового года.  
Проверьте,  
готовы ли вы

Совсем скоро белгородцев  
накроет приятная  
предпраздничная суета, а  
волшебное настроение и запах  
мандаринов ворвутся в каждый  
дом. Пока читатели закупают

<https://fonar.tv/article/2018/12/20/12>

—shagov—do—novogo—goda—  
proverte

Партнёрский  
тест с Tele2

Игры  
информации:

Загадки

встречать 2019  
год?»

банки с горошком и строят планы на каникулы, редакция «Фонаря» вместе с Tele2 подготовили партнёрский тест, который поможет определить уровень новогоднего настроения и подскажет, какие подарки выбрать друзьям и родственникам.

—gotovy—li—vy—vstrechat—  
2019—god

«Можно ли заболеть раком из—за родинок? А через открытую рану? А если есть мясо? Попробуйте отличить детский рак от врак»

В 2018 году Всемирная организация здравоохранения запустила программу по борьбе с детским раком, которая должна к 2030 году вдвое увеличить общемировой показатель выживаемости детей и спасти около миллиона жизней. Одной из современных проблем борьбы с онкологией у детей представители организации называют пониженное внимание к проблеме детского рака и небольшое финансирование на федеральном уровне. Проверьте,

<https://fonar.tv/article/2019/01/10/>

mozhno—li—zabolet—rakom—  
iz—za—

rodinok—a—cherez—otkrytuyu—  
ranu—

a—esli—est—myaso—  
poprobuyte—

otlichit—detskiy—rak—ot—vrak

Тест

Игры  
информации:

Изучение

хорошо ли вы отличаете рак от мифов об этом заболевании.

«Комната в Великобритании, 28 усадеб и квартира в 500 квадратов. Попробуйте догадаться, кто самый богатый и бедный депутат облдумы»

Депутаты Белгородской областной думы отчитались о своих доходах в 2018 году. «Фонарь» посмотрел декларации и сделал тест, чтобы вы могли узнать, чем владеют наши слуги народа.

[https://fonar.tv/article/2019/04/16/komnata—v—velikobritanii—28—usadeb—i—kvartira—v—500—kvadratov—poprobuyte—dogadatsya—kto—samyi—bogatyi—i—bednyi—deputat—obldumy—test](https://fonar.tv/article/2019/04/16/komnata-v-velikobritanii-28-usadeb-i-kvartira-v-500-kvadratov-poprobuyte-dogadatsya-kto-samyi-bogaty-i-bednyi-deputat-obldumy-test)

Тест

Игры информации:

Загадки

«Блог начинается с тебя. Сможешь ли ты создать популярный блог?»

У вас талант от природы или вам ещё нужно подучиться SMM? Пройдите наш с МегаФоном партнёрский тест и узнайте, сможете ли вы стать популярным блогером. Кстати, если вам будет не хватать теории, перечитайте наши другие материалы этого

[https://fonar.tv/article/2019/06/08/li—ty—sozdat—populyarnyi—blog—partnerskiy—test](https://fonar.tv/article/2019/06/08/li-ty-sozdat-populyarnyi-blog-partnerskiy-test)

Партнёрский тест с компанией «МегаФон»

Игры информации:

Загадки

проекта. Сделать это можно [здесь](#).

«Шибко белгородский. Как говорят шебекинцы?»

«Фонарь» начинает публиковать тесты по материалам книги «Опыт областного словаря Белгородчины», а потом подарит двум главным знатокам белгородских говоров по книге.

<https://fonar.tv/article/2018/01/23/>

shibko—belgorodskiy—kak—govoryat—shebekincy

Тест

Игры информации:

Изучение

«Помочь «детям—бабочкам». Очень сложный тест «Фонаря» о необычных болезнях

Компания «Ростелеком» совместно с «Почтой России» запустили благотворительную акцию «Помоги, не касаясь» для «детей—бабочек» — больных буллёзным эпидермолизом. Пока эта болезнь не лечится. Мы сделали очень сложный партнёрский тест «Фонаря», чтобы вы могли проверить, насколько хорошо знаете редкие заболевания.

<https://fonar.tv/article/2017/12/18/>

pomoch—detyam—babochkam—ochen—slozhnyi—test—fonarya—o—neobychnyh—boleznyah

Партнёрский тест с компанией «Ростелеком»

Игры информации:

Изучение

«Шибко белгородский.

Наш новый тест проекта «Шибко белгородский». Пройдите его и узнайте, как хорошо вы

<https://fonar.tv/article/2018/07/20/>

Тест

Игры информации:



Как говорят алексеевцы?»	разбираетесь в речи жителей Алексеевского района.	shibko—belgorodskiy—kak— govoryat—alekseevtsy		Изучение
«Город говорит о героях. Помните ли вы подвиги советских и российских солдат?»	Редакция предлагает читателям пройти тест о героях Великой Отечественной, Афганской, Чеченской и Сирийской войн.	<a href="https://fonar.tv/article/2017/02/03/">https://fonar.tv/article/2017/02/03/</a> gorod—govorit—o—geroyah— pomnite—li— vy—podvigi—sovetskih—i— rossiyskih —soldat	Тест	Игры информации:  Изучение
«Тест: Какой напиток вам подойдёт этим летом?»	Жарким летом часто не хватает освежающих напитков. Мы вместе с компанией «Старая крепость» сделали для вас партнёрский тест из шести вопросов, который позволит вам определиться с выбором напитка, который вам больше всего подойдёт этим летом.	<a href="https://fonar.tv/article/2017/07/03/">https://fonar.tv/article/2017/07/03/</a> test—kakoy—napitok—vam— podoydet —etim—letom—partnerskiy—test	Тест	Игры информации:  Загадки
«Волк Забивака или перец Пике? Сколько голов вы сможете забить в	В 2018 году в отборочных матчах Чемпионата мира по футболу поучаствовали 209 национальных сборных — рекордное число за	<a href="https://fonar.tv/article/2018/06/14/">https://fonar.tv/article/2018/06/14/</a> test—volk—zabivaka—ili—perec— pike—	Тест	Игры информации:

самом футбольном тесте «Фонаря»?	все время проведения. В групповом этапе Россия сыграет с командами Саудовской Аравии, Египта и Уругвая. Пока результатов матчей нет, проверьте, сколько голов вы сможете забить, ответив на вопросы самого футбольного теста «Фонаря».	kak—mnogo—ochkov—vy— smozhete—  nabrat—v—samom—legkom— teste—o—chm	Загадки	
«Тест: Поймёте ли вы предпринимателя без словаря?»	Tele2 предлагает читателям «Фонаря» проверить языковое чутьё и найти решение нескольких бизнес—ситуаций.	<a href="https://fonar.tv/article/2016/07/25/">https://fonar.tv/article/2016/07/25/</a>  test—poymete—li—vy— predprimateley  —bez—slovarya	Партнёрский тест с компанией Tele2	Игры информации:  Загадки
«Тест: О ком идёт речь?»	Редакция собрала девять фактов биографии некоторых белгородских чиновников (и не только их) и сделала тест, чтобы проверить, насколько вы хорошо знаете руководителей.	<a href="https://fonar.tv/article/2016/10/18/">https://fonar.tv/article/2016/10/18/</a>  test—o—kom—idet—rech	Тест	Игры информации:  Загадки
«Тест: Что вы знаете о	Музей—диорама «Курская битва. Белгородское направление» вошёл в ТОП—100	<a href="https://fonar.tv/article/2017/03/02/">https://fonar.tv/article/2017/03/02/</a>	Тест	Игры информации:

Белгородском музее—диораме»	национального рейтинга туристических брендов России и расположился там на 82—м месте. «Фонарь» решил узнать, как хорошо белгородцы знают историю музея—диорамы.	test—chto—vy—znaete—o—belgorodskom—muzee—diorame	Изучение
«Что вы знаете о белгородских вузах? Тест «Фонаря» ко Дню студента?»	Мы поздравляем всех белгородских студентов с праздником, а нашим читателям предлагаем проверить, как хорошо они знают историю белгородских университетов и институтов в нашем тесте.	<a href="https://fonar.tv/article/2018/01/25/">https://fonar.tv/article/2018/01/25/</a> chto—vy—znaete—o—belgorodskih—vuzah—test—fonarya—ko—dnyu—studenta	Тест Игры информации: Изучение
«Полить M&M’s марганцовкой и засунуть в микроволновку. Попробуйте провести эксперимент и не устроить пожар в квартире?»	Увлекательный тест «Фонаря» и научного шоу «Сумасшедшая наука» о домашних экспериментах и химических опытах, из которого вы узнаете, как сделать дождь, приручить огонь, засунуть шарик в трёхлитровую банку и при этом не разрушить свою квартиру.	<a href="https://fonar.tv/article/2018/12/10/">https://fonar.tv/article/2018/12/10/</a> polit—m—m—s—margancovkoy—i—zasunut—v—mikrovolnovku—nedetskiy—tekst—fonarya—o—detskih—eksperimentah	Партнёрский тест с компанией «Сумасшедшая наука» Игры информации: Загадки

«Тест: Готовы ли вы к купальному сезону?»	Лето в этого году, конечно, пока не очень тёплое, но всё равно официально 1 июня в регионе открылся купальный сезон. К сожалению, он уже не обходится без трагических случаев. Только за последние несколько дней в регионе <a href="#">утонули трое человек</a> . Мы подготовили тест, чтобы проверить, насколько хорошо вы знаете, как нужно вести себя на водоёмах, а заодно и подготовить вас к непредвиденным ситуациям во время купания.	<a href="https://fonar.tv/article/2017/06/27/">https://fonar.tv/article/2017/06/27/</a> test—gotovy—li—vy—k— kupalnomu—sezonu	Тест	Игры информации:  Изучение
«Какая кухня вам больше всего подойдёт?»	Редакция «Фонаря» вместе с <a href="#">кафе Food Za Za</a> сделали партнёрский тест о нескольких кухнях мира. Ответьте на восемь вопросов, и мы расскажем, что вам больше всего подойдёт: японская, итальянская или узбекская кухня.	<a href="https://fonar.tv/article/2017/12/04/">https://fonar.tv/article/2017/12/04/</a> kakaya—kuhnya—vam—bolshe— vsego—podoydet—partnerskiy— test	Партнёрский тест с кафе Food Za Za	Игры информации:  Загадки
«Оксимирон или Оксюморон. Как хорошо вы знаете	В нашем очередном тесте пойдёт речь об исполнителе, который никак не связан с Белгородом	<a href="https://fonar.tv/article/2017/08/22/">https://fonar.tv/article/2017/08/22/</a>	Тест	Игры информации:

творчество и биографию известного рэпера?»

(хотя с концертом он здесь был — в апреле 2016 года — прим. ред.). Но про него и про его баттл с другим рэпером продолжают говорить не только в Белгороде, Старом Осколе или Валуйках, а далеко за пределами региона. Возможно, вы никогда не слышали об Оксимироне, но, пройдя этот тест, вы узнаете, что слушает современная молодёжь и почему ей нравится творчество OXXYMIRON. Тест будет и про самого исполнителя, и про его тексты. Выясним, кто из наших читателей хорошо разбирается в современной рэп-культуре.

test—oksimiron—ili—  
oksyumoron—  
kak—horosho—vy—znaete—  
tvorchestvo—  
i—biografiyu—izvestnogo—repera

Загадки

«Насколько хорошо вы знаете мэров Белгорода?»

Практикант «Фонаря» подготовила 19 вопросов, которые помогут вам узнать, как хорошо вы помните Юрия Селивёрстова, Георгия Голикова, Василия Потрясаева, Сергея

<https://fonar.tv/article/2018/08/14/>

test—naskolko—horosho—vy—  
znaete  
—merov—belgoroda

Тест

Игры информации:

Загадки

	Боженова и Константина Полежаева в то время, когда они руководили областным центром.			
«Учительница— путешественница. Как найти в жизни баланс и увидеть 40 стран мира»	Внутри интервью тест для путешественников «Как хорошо вы знаете другие страны?»	<a href="https://fonar.tv/article/2017/08/27/">https://fonar.tv/article/2017/08/27/</a> uchitelnica—puteshestvennica— kak— nayti—v—zhizni—balans—i— uvidet—bolee —40—stran—mira	Тест	Игры информации:  Изучение
«Партнёрский тест: Проверь свою эрудицию— 2»	Редакция «Фонаря» вместе с организаторами бар—олимпиады «Неслабо умные» в Белгороде публикует второй тест «Проверь свою эрудицию». Если вы ещё не прошли первый, то предлагаем вам сделать это прямо <a href="#">сейчас</a> . Во втором тесте семь вопросов, всё так же из разных отраслей знаний. Участники бар— олимпиады отвечают на такие вопросы, даже не зная вариантов ответа, поэтому вы сможете как	<a href="https://fonar.tv/article/2017/07/07/">https://fonar.tv/article/2017/07/07/</a> partnerskiy—test—prover— svoyu— erudiciyu—2	Партнёрский тест с организаторами бар— олимпиады «Неслабо умные»	Игры информации:  Загадки

раз проверить, готовы ли вы поучаствовать в «Неслабо умных» или нет.

«ДиДюЛЯ на «Белой вечеринке» в Белгороде. Что вы знаете о белгородских фестивалях?»

На Белой горе и в парке Победы пройдёт четвёртый международный фестиваль «БелМелФест». В этом году организаторы решили поэкспериментировать и провести «Белую вечеринку» вместо «Белого ужина», а также впервые предложили белгородцам оформить пикник—зоны в белом цвете.

<https://fonar.tv/article/2018/05/25/>

Тест

didyulya—na—beloy—vecherinke—chto—pokazhut—na—chetvertom—belmelfeste

Игры информации:

Загадки

«Мы перевели наши новости на язык эмодзи в Яндекс.

Переводчике. Попробуйте теперь соотнести их с реальными заголовками»

В Яндекс.Переводчике можно перевести слова не столько с русского языка на английский, но и с русского — на эмодзи. Мы проверили, как это работает, забив в переводчик несколько заголовков наших новостей и предлагаем соотнести их с реальными новостями «Фонаря». Предупреждаем: с логикой у него

<https://fonar.tv/article/2019/04/05/>

Тест

my—pereveli—nashi—novosti—na—yazyk—emodzi—v—yandeks—perevodcheke—poprobuyte—teper—sootnesti—ih—s—realnymi—

Игры информации:

Загадки

	плохо. Даже не пытайтесь её использовать!	zagolovkami—dazhe—ne—pytaytes —ispolzovat—logiku—test		
«Нужно ли вам идти в Белгородский динопарк? Самый сложный тест «Фонаря»	Мы решили проверить, насколько вы готовы к открытию белгородского динопарка, и подготовили для вас очень сложный тест из 17 вопросов. Интересно, сможет ли кто—нибудь самостоятельно ответить верно на все вопросы?	<a href="https://fonar.tv/article/2017/07/08/">https://fonar.tv/article/2017/07/08/</a> nuzhno—li—vam—idti—v—belgorodskiy —dinopark—samyi—slozhnyi—test—na—fonare	Тест	Игры информации:  Изучение
«Как это по—русски?»	В День русского языка, который отмечается в России 6 июня, редакция «Фонаря» предлагает проверить так называемое языковое чутьё: как можно перевести на русский язык слова и выражения, которые не имеют в нашем языке полных аналогов, и при их переводе приходится использовать описательные конструкции. Мы подобрали десять примеров из немецкого, голландского, бразильского,	<a href="https://fonar.tv/article/2016/06/06/">https://fonar.tv/article/2016/06/06/</a> test—kak—eto—po—ruski	Тест	Игры информации:  Изучение



	финского, японского, шведского, испанского, арабского языков (ещё есть даже идиш) и предлагаем их перевести. Посмотрим, как у вас это получится.			
«Где бы вам отметить День космонавтики?»	Мы выбрали несколько мест, которые у редакции ассоциируются со словосочетанием «Космический Белгород». В День космонавтики предлагаем вам ответить на несколько вопросов, которые, возможно, помогут выбрать, где отметить сегодняшний праздник.	<a href="https://fonar.tv/article/2016/04/12/test—gde—by—vam—otmetit—den—kosmonavtiki">https://fonar.tv/article/2016/04/12/test—gde—by—vam—otmetit—den—kosmonavtiki</a>	Тест	Игры информации:  Загадки
«Что приготовить на завтрак? Фирменные рецепты от компании «Приосколье»	Предлагаем ответить на несколько вопросов теста и познакомиться с рецептами, которые для вас подготовили в компании «Приосколье».	<a href="https://fonar.tv/article/2016/07/15/test—chto—prigotovit—na—zavtrak—firmennye—recepty—ot—prioskolya">https://fonar.tv/article/2016/07/15/test—chto—prigotovit—na—zavtrak—firmennye—recepty—ot—prioskolya</a>	Партнёрский тест с компанией «Приосколье»	Игры информации:  Загадки
«Шибко белгородский.	Пока <a href="#">московские студенты—лингвисты изучают говор жителей Старооскольского</a>	<a href="https://fonar.tv/article/2018/06/23/">https://fonar.tv/article/2018/06/23/</a>	Тест	Игры информации:

Как говорят старооскольцы?»	<p><a href="#">района</a>, мы продолжаем публиковать наши познавательные тесты по белгородским говорам. На этот раз мы предлагаем вам тоже узнать больше о речи старооскольцев.</p>	shibko—belgorodskiy—kak—govoryat—starooskolcy		Изучение
«Тест: Как вы запомнили спецпроект «Добрая связь»»	<p>В среду, 23 марта, мы опубликовали <a href="#">заключительный материал</a> нашего с «Ростелекомом» спецпроекта «Добрая связь». Мы познакомили вас с поэтом, полицейским, предпринимателем, рекордсменом и деятелем культуры и узнали, как они относятся к стационарной телефонной связи: есть ли у них привычный телефон с трубкой или они считают его пережитком прошлого.</p> <p>Теперь пришло время вспомнить публикации «Доброй связи» и ответить на вопросы нашего теста. Победителей ждут <b>пледы, флешки</b> на 8</p>	<p><a href="https://fonar.tv/article/2016/03/24/">https://fonar.tv/article/2016/03/24/</a> test—kak—vy—zapomnili—specproekt —dobraya—svyaz</p>	Партнёрский тест с компанией «Ростелеком»	Игры информации:  Загадки

гигабайт, блокноты, записные книжки и эксклюзивные настенные календари от компании «Ростелеком».

«Квест – это не патриотично. Как хорошо вы знаете заимствования?»

Корреспондент «Фонаря» узнала у профессора НИУ «БелГУ», нужно ли бороться с заимствованиями и придумывать русские аналоги для иностранных слов.

<https://fonar.tv/article/2018/07/18/>

kvest—eto—ne—patriotichno—  
kak—  
horosho—vy—znaete—  
zaimstvovaniya—test

Тест

Игры информации:

Изучение

«Сможете ли вы уберечь деньги от мошенников?»

«Фонарь» прочитал рекомендации полицейских о том, как не попасть на уловки интернет—мошенников, и сделал тест, в котором мы предлагаем вам узнать сколько денег интернет—мошенники могли бы у вас украсть.

<https://fonar.tv/article/2017/12/28/>

smozhete—li—vy—uberech—  
dengi—ot  
—internet—moshennikov—test

Тест

Игры информации:

Загадки

«Найди себя в «Игре престолов». Тест для поклонников сериала»

Начался седьмой сезон популярного телесериала «Игра престолов». Мы подготовили небольшой тест (всего—то девять вопросов), чтобы вы могли вспомнить некоторые

<https://fonar.tv/article/2017/07/24/>

naydi—sebya—v—igre—  
prestolov—  
test—dlya—poklonnikov—seriala

Тест

Игры информации:

Загадки

моменты сериала и выбрать, как бы вы сами поступили в той или иной ситуации. В конце вы узнаете, какой герой «Игры престолов» вам ближе всего.

«Партнёрский тест «Проверь свою эрудицию»

Редакция «Фонаря» вместе с организаторами бар—олимпиады «Неслабо умные» в Белгороде сделали тест «Проверь свою эрудицию». Здесь всего десять вопросов из разных отраслей знаний. Кстати, участники бар—олимпиады отвечают на такие вопросы, даже не зная вариантов ответа, поэтому вы сможете как раз проверить, готовы ли вы поучаствовать в «Неслабо умных» или нет.

<https://fonar.tv/article/2017/06/23/>

partnerskiy—test—prover—  
svoyu—  
erudiciyu

Партнёрский  
тест с  
организаторами  
бар—  
олимпиады  
«Неслабо  
умные»

Игры  
информации:  
  
Загадки

«Что я знаю о Белгородской области? Как хорошо белгородцы

Во многом субъективный тест редакции «Фонаря» (по подборке фактов) о Белгородской области, благодаря которому вы можете проверить свои знания о регионе.

<https://fonar.tv/article/2017/01/20/>

test—chto—ya—znayu—o—  
belgorodskoy

Тест

Игры  
информации:  
  
Загадки

отличают факты от вымысла?	<p>Редакция «Фонаря» предлагает ответить на 18 вопросов, которые, возможно, откроют для вас какие—то новые факты о Белгородской области. Например, живёт ли в белгородском зоопарке жираф и какой максимальный выигрыш был у белгородца в телепрограмме «Кто хочет стать миллионером?».</p>	<p>—oblasti—kak—horosho—belgorodcy</p> <p>—otlichayut—fakty—ot—vymysla</p>		
«Кто это сказал?»	<p>К 8 Марта редакция «Фонаря» приготовила специальный тест: попробуйте догадаться, кто именно сказал ту или иную фразу.</p>	<p><a href="https://fonar.tv/article/2016/03/04/">https://fonar.tv/article/2016/03/04/</a></p> <p>test—kto—eto—skazal—1</p>	Тест	Игры информации:
«Что вы знаете о Белгородской черте? Не самый простой тест по новой белгородской энциклопедии»	<p>Мы прочитали новую детскую энциклопедию издательского дома «Мир Белогорья» и сделали тест, чтобы те, кто ещё не читал, могли понять, о чём это книга, а кто прочёл — проверили свою внимательность и память.</p>	<p><a href="https://fonar.tv/article/2019/02/09/">https://fonar.tv/article/2019/02/09/</a></p> <p>chto—vy—znaete—o—belgorodskoy</p> <p>—cherte—ne—samyi—prostoy—test—po</p> <p>—novoy—belgorodskoy—enciklopedii</p>	Тест	<p>Загадки</p> <p>Игры информации:</p> <p>Изучение</p>

«Бунтарские истории. Какие «другие правила» используют белгородцы?»	Внутри материала тест «Оцените себя по шкале бунтарства»	<a href="https://fonar.tv/article/2017/03/16/buntarskie—istorii—kakie—drugie—pravila—ispolzuyut—belgorodcy">https://fonar.tv/article/2017/03/16/buntarskie—istorii—kakie—drugie—pravila—ispolzuyut—belgorodcy</a>	Партнёрский тест с компанией Tele2	Игры информации:  Загадки
«Стоит ли вам смотреть «Матильду»?»	Девять вопросов о том, оскорбит ли ваши чувства новый фильм Алексея Учителя.	<a href="https://fonar.tv/article/2017/10/29/stoit—li—vam—smotret—matildu—test">https://fonar.tv/article/2017/10/29/stoit—li—vam—smotret—matildu—test</a>	Тест	Игры информации:  Загадки
«Кто это сказал?»	К 23 февраля редакция «Фонаря» приготовила специальный тест: попробуйте догадаться, кто именно сказал ту или иную фразу. Признаемся честно, сами узнали о некоторых известных белгородцах много нового.	<a href="https://fonar.tv/article/2016/02/22/test—kto—eto—skazal">https://fonar.tv/article/2016/02/22/test—kto—eto—skazal</a>	Тест	Игры информации:  Загадки
«Проявил элоквенцию, чтобы избежать дефенестрации! Насколько хорошо вы знаете	Мы взяли 10 редко употребляемых слов в телеграм—канале <a href="#">«Словарный запас»</a> , который ежедневно объясняет значение сложных слов, и сделали тест. Попробуйте	<a href="https://fonar.tv/article/2019/04/11/test—pro—slova">https://fonar.tv/article/2019/04/11/test—pro—slova</a>	Тест	Игры информации:  Изучение

значение редких слов?»	соотнести слово с его значением, чтобы проверить, насколько у вас большой словарный запас. Надеемся, что всё пройдёт без оказий, а после прохождения нашего трансцендентного теста вы не впадёте в дисфорию.	<a href="https://fonar.tv/article/2015/12/25/test-kak-vy-zapomnili-specproekt-dorogie-moskvichi">https://fonar.tv/article/2015/12/25/test-kak-vy-zapomnili-specproekt-dorogie-moskvichi</a>	Партнёрский тест с компанией Tele2	Игры информации:  Загадки
«Как вы запомнили спецпроект «Дорогие москвичи»?»	Предлагаем ответить на вопросы нашего теста и получить подарки от Tele2.	<a href="https://fonar.tv/article/2017/09/18/cto-vy-znaete-o-figurnom-katanii-partnerskiy-test">https://fonar.tv/article/2017/09/18/cto-vy-znaete-o-figurnom-katanii-partnerskiy-test</a>	Партнёрский тест с компанией «Ростелеком»	Игры информации:  Изучение
«Что приготовить сегодня? Пять необычных рецептов»	Продолжаем наш партнёрский проект «Быть здоровым» и предлагаем определиться, что приготовить из индейки. Предупреждая вопросы, сразу скажем, что в основе некоторых	<a href="https://fonar.tv/article/2017/08/16/cto-prigotovit-segodnya-neobychnyh-receptov-partnerskiy">https://fonar.tv/article/2017/08/16/cto-prigotovit-segodnya-neobychnyh-receptov-partnerskiy</a>	Партнёрский тест с компанией «Дюк—Агро»	Игры информации:  Загадки

	вопросов теста лежат исключительно ассоциации автора.	—test		
«Как с пользой отдыхать летом?»	Редакция «Фонаря» вместе с компанией МТС приготовила тест, который вам поможет выбрать, как провести летние каникулы, и подскажет абонентам МТС несколько вариантов, как «прокачать» свой смартфон и сэкономить на связи.	<a href="https://fonar.tv/article/2017/07/20/kak-s-polzoy-otdyhat-letom">https://fonar.tv/article/2017/07/20/kak-s-polzoy-otdyhat-letom</a> —partnerskiy—test	Партнёрский тест с компанией МТС	Игры информации:  Загадки
«Кино не для всех. Ещё один сложный тест «Фонаря»	Перед выходными мы решили узнать, кто из вас лучше всего разбирается в кинофильмах, которые вряд ли будут интересны массовой аудитории. Если вы знаете и любите работы Андрея Звягинцева, Кирилла Серебренникова, Ларса фон Триера, Андрея Тарковского, Алексея Балабанова, Юрия Быкова, то наш тест именно для вас. А чтобы вам было ещё интереснее на него отвечать, мы	<a href="https://fonar.tv/article/2017/07/28/kino-ne-dlya-vseh-eshe-odin-slozhnyi-test-fonarya">https://fonar.tv/article/2017/07/28/kino-ne-dlya-vseh-eshe-odin-slozhnyi-test-fonarya</a>	Тест	Игры информации:  Изучение



подарим пригласительный на двух человек в кино тому, кто быстрее остальных ответит правильно на все вопросы, сделает скриншот со своим результатом и пришлёт его нам на почту **pr@fonar.tv**.

«Быть здоровым. Полезно или нет?»

Редакция «Фонаря» вместе с «Дюк—Агро» подготовила специальный тест, который позволит вам определить, насколько хорошо вы разбираетесь в рациональном питании.

<https://fonar.tv/article/2017/07/12/byt—zdorovym—polezno—ili—net—partnerskiy—test>

Партнёрский тест с компанией «Дюк—Агро»

Игры информации:  
Загадки

«Переводим с кулинарного на русский. Самый сладкий тест на «Фонаре»

Разнообразие лакомств на прилавках кондитерских порой заставляет даже искущённых сладкоежек задуматься над тем, что же кроется за красивыми терминами кулинарного мира. Не рекомендуем проходить этот тест на голодный желудок (мы предупредили).

<https://fonar.tv/article/2017/09/28/desertnaya—zhizn—samyi—sladkiy—test—na—fonare>

Тест

Игры информации:  
Загадки

«Как отличить контрафактный алкоголь?»	Редакция познакомилась с рекомендациями УМВД по Белгородской области о том, как обезопасить себя при покупке алкоголя и не отравиться некачественной продукцией, и на их основе сделала тест из восьми вопросов.	<a href="https://fonar.tv/article/2017/01/23/">https://fonar.tv/article/2017/01/23/</a> test—kak—otlichit—kontrafaktnyi —alkogol	Тест	Игры информации:  Изучение
«В Белгороде открылся визовый центр Финляндии. Что вы знаете об этой стране?»	В нашем тесте мы рассказываем о необычной пицце с олениной, национальном празднике для любителей поспать и празднике тех, кто готов честно признаться в своём провале, а ещё вы узнаете, от чего в Финляндии зависит размер штрафа за нарушение правил дорожного движения. Есть те, среди вас, кто наберёт 10 из 10?	<a href="https://fonar.tv/article/2019/06/10/">https://fonar.tv/article/2019/06/10/</a> v—belgorode—otkrylsya—vizovyi —centr—finlyandii—chto—vy—znaete —ob—etoy—strane—test	Тест	Игры информации:  Изучение
«Белогорье в графиках. Как хорошо вы знаете	В новом тесте «Фонаря» нужно отгадать показатель, который соответствует каждому изобраённому графику. Для этого нужно вспомнить	<a href="https://fonar.tv/article/2017/10/02/">https://fonar.tv/article/2017/10/02/</a> belogorye—v—grafikah—kak—horosho	Тест	Игры информации:

Белгородскую область?»	<p>некоторые навыки, полученные в школе на уроках математики, в некоторых вопросах включить логику, а иногда, возможно, даже просто выбрать правильный ответ методом исключения. Тест будет про экономику, политику и социальную сферу жизни региона.</p> <p>Выясним, кто из читателей лучше всего разберётся в графиках, на которых запечатлены различные показатели Белгородской области.</p>	<p>—vy—znaete—belgorodskuyu—oblast</p> <p>—test</p>	Изучение
«Белогорье в графиках—2. Как хорошо вы знаете жителей Белгородской области?»	<p>В начале ноября 2017 года правительство региона <a href="https://fonar.tv/article/2018/01/09/">обнародовало</a> некоторые итоги мониторинга социального самочувствия населения региона, которое определяли с помощью анкетирования 8,7 тысячи жителей различных районов Белгородской области.</p> <p>Мы изучили показатели и сделали тест, который вам</p>	<p><a href="https://fonar.tv/article/2018/01/09/">https://fonar.tv/article/2018/01/09/</a></p> <p>belogorye—v—grafikah—2—kak</p> <p>—horosho—vy—znaete—zhiteley</p> <p>—belgorodskoy—oblasti—test</p>	<p>Тест</p> <p>Игры информации:</p> <p>Изучение</p>

поможет определить, как хорошо вы «чувствуете» настроение жителей региона. В основе теста — результаты социологического исследования, поэтому иногда они могут вас удивить.

«Это всё—таки сказка (или всё—таки нет). Самый необычный тест «Фонаря» о выдуманной стране и людях»

Наш новый тест можно назвать сказочно—несказочным. Не удивляйтесь, но это действительно так. Сказочный он потому, что в его основе лежит одна детская книга, но какая именно — вы узнаете только в самом финале.

<https://fonar.tv/article/2017/09/16/>

eto—vse—skazka—ili—vse—taki—net

—samyi—neobychnyi—test—fonarya

—o—vydumannoy—strane—i—lyudyah

Тест

Игры информации:

Загадки

«Белгородец создал игру «Роскомнадзор против Telegram»

Главный инженер компании «Сиджеко» Александр Максимальный сделал игру, посвящённую блокировке сотрудниками Роскомнадзора популярного интернет—мессенджера Telegram.

<https://fonar.tv/news/2018/04/17/>

belgorodec—sdelal—igru—

roskomnadzor—protiv—telegram

—igra

Аркада

Игры действий:

Собирание