

СОЦИАЛИЗАЦИЯ ЛИЦ С НАРУШЕНИЯМИ ЗРЕНИЯ ПОСРЕДСТВОМ НАСТОЛЬНЫХ ИГР: ПРОБЛЕМЫ И СУЩЕСТВУЮЩИЕ РЕШЕНИЯ

Савенко А.Г.

*Институт информационных технологий БГУИР, г. Минск, Республика Беларусь,
savenko@bsuir.by*

В статье рассмотрены возможности и преимущества использования настольных игр для социализации лиц с нарушениями зрения. Проведён анализ и обзор настольных игр допустимых для использования людьми с нарушениями зрения. Рассмотрены возможности адаптации настольных игр, основные тенденции эволюции настольных игр для повышения их доступности разными категориями пользователей, приведены существующие геймдизайнерские решения, способствующие использованию игр людьми с нарушениями зрения.

Ключевые слова: социализация, нарушения зрения, цветоаномалы, настольные игры, геймдизайн, искусственный интеллект, озвучка.

В современном мире настольные игры – это совсем не примитивные развлечения с механикой «кинь-двинь», где игроки бросками кубиков определяют расстояние перемещения своих игровых фишек разных цветов по игровому полю. В настоящее время, по данным крупнейшего ресурса по настольным играм Board Game Geek, в мире насчитывается свыше 170 тысяч настольных игр различных тематик, жанров и с различными механиками [1].

Многие из этих настольных игр являются не просто развлечением и хобби для коллекционеров, но и обладают значительным образовательным потенциалом, реализуя игровой подход в обучении, обладающий рядом преимуществ [2]. Настольные игры – важный фактор социализации. В играх можно осваивать правила и нормы поведения в обществе, практиковать умение действовать в определенной обстановке, отражающей культурные традиции и воспитательные стандарты общества [3].

Кроме того, настольные игры могут способствовать социализации людей с нарушениями зрения, поскольку они развивают коммуникативные навыки, помогают взаимодействовать в коллективе, снимают эмоциональное напряжение и развивают логическое мышление. Они эффективно помогают в социализации, так как позволяют участвовать в совместной деятельности и улучшают взаимодействие с окружающими. Большинство настольных игр требуют общения, сотрудничества и взаимодействия между игроками (будь то кооперативные, полукооперативные или соревновательные настольные игры), что способствует развитию навыков вербальной и невербальной коммуникации. Кроме того, настольные игры могут снизить уровень стресса и создать благоприятную атмосферу, что делает общение более легким и естественным. Участие в играх помогает создавать и укреплять дружеские отношения, развивать чувство товарищества и сопереживания, предоставляют возможность участвовать в совместной деятельности, что уменьшает чувство изоляции и способствует интеграции в социум.

При выборе настольных игр важно учитывать индивидуальные особенности человека, его интересы и уровень навыков. Важно создать атмосферу, в которой человек с нарушениями зрения чувствует себя комфортно и безопасно, чтобы он мог свободно взаимодействовать с другими участниками. Также существуют специальные настольные игры для лиц с нарушениями зрения, однако их тематика и разнообразие оставляет желать лучшего.

Невизуальные настольные игры. Наиболее очевидным выбором для лиц с нарушениями зрения являются настольные игры, фокусирующиеся на тактильных ощущениях, слуховой и вербальной коммуникации. Наиболее распространёнными играми такого плана являются игры жанра «Детективные настольные игры», настольные игры на социальную дедукцию и настольные игры на ассоциации.

Как правило, детективные настольные игры являются кооперативными и рассчитаны на большое количество игроков. Детективные настольные игры имеют значительную нарративную составляющую и предполагают погружение в историю посредством чтения определённой информации. Незрячие люди могут использовать современные электронные книги со шрифтом Брайля или же роль чтеца может взять на себя один из участников без нарушения зрения, что также делает процесс игры инклюзивным. Большая же и основная часть игрового процесса заключается в рассуждении, общении участников и совместном выборе решений поставленных игрой вопросов.

Многие детективные настольные игры имеют современную альтернативу чтению информации о сюжете – игры имеют веб-сервисы, хранящие аудиофайлы с озвучкой основного сюжета. Как правило, озвучка выполнена профессиональными актёрами, что ещё больше погружает игроков в сюжет происходящих событий. С развитием технологий также появляются игры, озвученные с помощью искусственного интеллекта, что способствует решению проблемы доступности для лиц с нарушениями зрения.

Примерами детективных настольных игр на русском языке являются:

- «Тайны Аркхэма» (издательство «Hobby World»; 2018, 2025 годы издания), основанная на вселенной знаменитого американского писателя XX века Говарда Филлипса Лавкрафта. Настольная игра имеет озвучку основного сюжета, выполненную профессиональными актёрами;

- «Бюро расследований. Расследования в Аркхэме и за его пределами» (издательство «Crowd Games»; 2022 год издания), также основанная на творчестве Говарда Филлипса Лавкрафта;

- серия игр «Шерлок Холмс, детектив консультант» (издательство «Crowd Games»; издания с 2017 года по настоящее время), основанная на персонажах британского писателя

XIX-XX веков сэра Артура Игнейшуса Конана Дойля;

– «Мортум: Средневековый детектив» (издательство «Лавка игр»; 2022 год издания), российского автора Сергея Миневича;

– «Наследие Истбрук-Хиллз» (издательство «Лавка игр»; 2025 год издания), также авторства Сергея Миневича;

– серия игр «Тайные знаки» (издательство «True Story Games», в 2025 году вышла первая игра серии – «Квайтбелл»), также авторства Сергея Миневича. Настольная игра имеет озвучку (с помощью искусственного интеллекта) всех игровых карт, кроме карт игрового поля;

– «Прослушка» (издательство «Hobby World»; 2025 год издания) авторов Кристиана Рубиэлла и Хуана Родригеса. Механика данной настольной игры и вовсе предполагает определение местонахождения подозреваемого посредством прослушивания аудиозаписей с городских камер наблюдения, то есть использование не визуальной информации.

– серия игр «Карманный детектив» (издательство «Лавка игр»);

– серия игр «Элементарно!» (издательство «Стиль жизни») и другие.

Настольные игры на социальную дедукцию предполагают отыгрывание игроками определённых ролей, коммуникацию участников, определение ролей других участников посредством анализа их поведения и дедукции. Такие настольные игры прекрасно развивают навыки коммуникации, логическое мышление, умение аргументировать свои действия, ассертивность (умение отстаивать свою позицию, не завися от других) и даже актёрское мастерство. Участникам таких настольных игр как правило не нужно изучение визуальной информации элементов настольной игры кроме непосредственно своей роли, а правила легко объясняются новичкам.

Примерами настольных игр на социальную дедукцию на русском языке являются:

– «Мафия» (издаётся различными издательствами), придумана студентом МГУ им. Ломоносова Дмитрием Давыдовым в 1986 году. Игра основана на теории психологии Выготского и вдохновлена детективными сериалами;

– «Кровь на часовой башне» (издательство «Лавка игр»; 2025 год издания) автора Стивена Медвея. Это современная мафия-подобная настольная игра в фэнтезийном сеттинге с ещё более увлекательными игровыми механиками среди игр на социальную дедукцию;

– «Соппротивление» (издательство «Magellan»; 2013, 2018 годы издания) автора Дона Эскриджа – командная игра на социальную дедукцию, прекрасно подойдёт для инклюзивной игры.

Настольные игры на ассоциации могут быть различных видов: на визуальные ассоциации (что, несомненно, не является подходящим выбором), на словесные ассоциации и на тактильные ассоциации. Но даже не все игры на словесные ассоциации подойдут всем людям с нарушениями зрения. Некоторые из них могут предполагать чтение слов с карточек «в закрытую» (то есть эта информация должна являться тайной для других игроков).

Задачей игроков в настольные игры на ассоциации является отгадать загаданный объект при помощи загадываемых ассоциаций. В некоторых играх может быть определённое ограничение по времени на разгадывание.

Примерами подходящих современных настольных игр на словесные и тактильные ассоциации на русском языке являются:

– «Совпадение» (издательство «Hobby World»; 2020 год издания) авторов Рика Суэда и Стивена Ползинга. Это соревновательная настольная игра на словесные ассоциации, подходящая для инклюзивной игры;

– «Инсайд» (издательство «Magellan»; 2023 год издания) автора Дамира Хуснатдинова. Это соревновательная настольная игра на словесные ассоциации, подходящая для инклюзивной игры;

– «Ловец снов» (издательство «Magellan»; 2023 год издания) российского автора Михаила Розанова. Это командная настольная игра на тактильные ассоциации, включающая в себя рельефные карты, при помощи которых необходимо разгадать загаданные сон;

– «Озвучка» (издательство «Фабрика игр»; 2024 год издания) авторов Ялмара Хаша и

Лоренцо Сильвы. Это командная настольная игра на звуковые ассоциации, подходящая для инклюзивной игры;

– серия игр «Alias» («Скажи иначе») (издательство «Tactic») финского автора Микко Койвусало. Это командная настольная игра на словесные ассоциации, в которой необходимо на время объяснять различные слова и понятия, используя эпитеты, синонимы, антонимы.

Адаптированные настольные игры. Существуют специальные настольные игры, адаптированные для людей с нарушениями зрения. Такие игры в основном являются тактильными и используют шрифт Брайля. Однако ассортимент таких игр оставляет желать лучшего – в основном это классические и весьма архаичные настольные игры: шашки, домино, шахматы, нарды, sudoku, крестики-нолики и другие [4]. Они не могут сравниться в увлекательности и разнообразии игровых механик с современными настольными играми, а также существенно дороже своих неадаптированных аналогов.

Кроме того, можно самостоятельно модифицировать обычные настольные игры, добавляя тактильные метки или используя брайлевские элементы. Таким образом можно адаптировать в первую очередь множество не сложных, но увлекательных настольных игр-филлеров.

Таким примером может являться динамичная и увлекательна настольная игра «Корова 006» немецкого автора Вольфганга Крамера выпущенная в 1994 году (на русском языке выпущена издательством «Стиль жизни» в 2017 году) и ставшая хитом в сегменте семейных настольных игр. Игра содержит всего 104 карты с изображением чисел от 1 до 104 и разного количества «штрафных очков», не совпадающих с номиналом карты, но имеющих закономерность их размещения (так, например, 14 «штрафных очков» имеет только одна карта с номиналом «55», 10 «штрафных очков» имеют все карты с номиналом, состоящим из одинаковых цифр: 11, 22, 33, 44, 66, 77, 88, 99 и другие закономерности). Для адаптации этой настольной игра можно использовать полиэтиленовые протекторы, в которые можно поместить саму карту и вставку со шрифтом Брайля для незрячих людей с номиналом каждой карты (рисунок 1).

Аналогичным образом можно самостоятельно адаптировать множество настольных игр различных жанров, с разнообразными игровыми механиками, где игровые карты не содержат большого количества информации.



Рисунок 1 – Пример самостоятельной адаптации настольной игры для лиц с нарушениями зрения (настольная игра «Корова 006»)

Существующие геймдизайнерские решения для лиц с нарушениями зрения.

В последнее время всё больше разработчиков настольных игр внедряют различные геймдизайнерские решения для лиц с нарушениями зрения, и в первую очередь для цветоанамалов.

С точки зрения геймдизайна цвета компонентов в настольных играх имеют значительное значение, например, для обозначения функционально одинаковых компонентов

игры разных игроков (рисунок 2). Однако для цветоанамалов обозначение только цветом является неприемлемым.

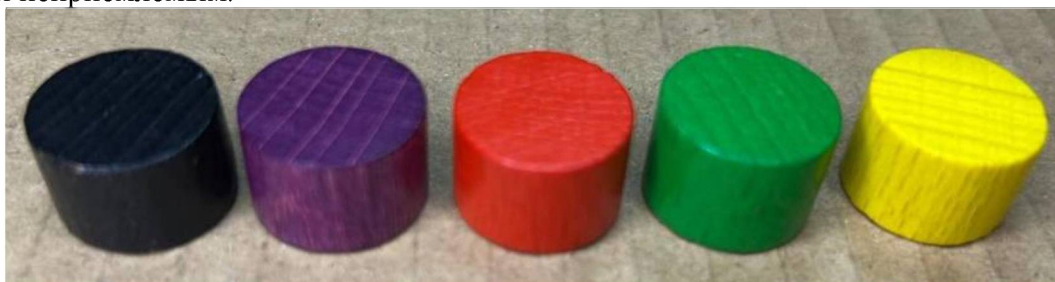


Рисунок 2 – Пример компонентов игроков с устаревшим геймдизайнерским решением (настольная игра 2014 года выпуска)

Рассмотрим простейшее существующее решение на примере настольной игры «Плотина» (на русском языке издательства «Crowd Games») итальянских авторов Томмазо Баттиста и Симоне Лучани. В этой настольной игре функционально одинаковые компоненты разных игроков не только выкрашены в разные цвета, но и имеют свою уникальную форму (рисунок 3).

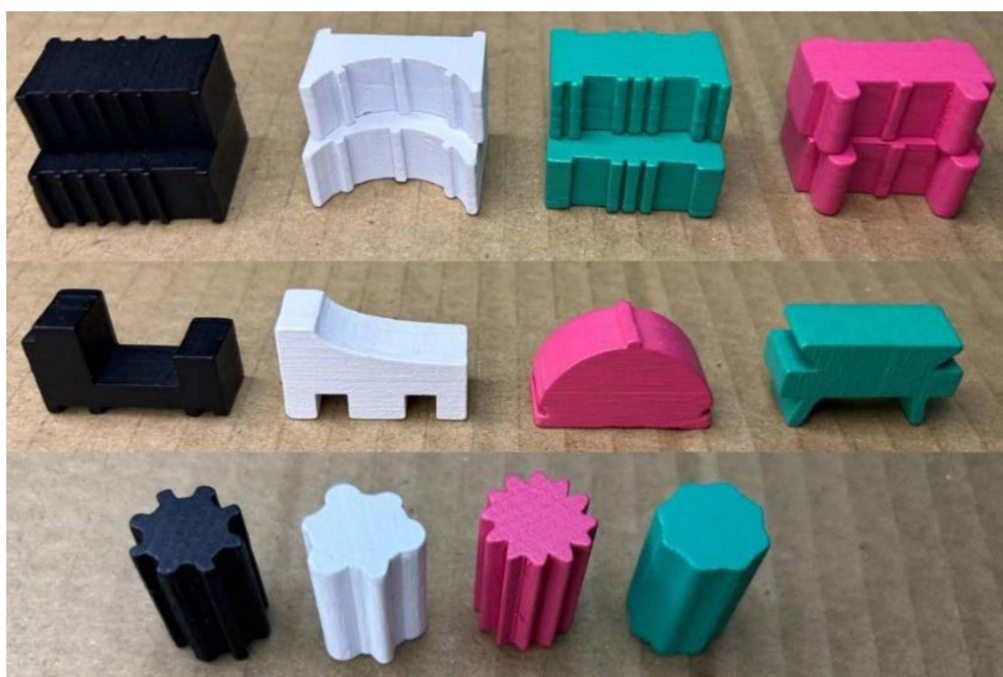


Рисунок 3 – Пример функционально одинаковых компонентов разной формы четырех игроков (настольная игра «Плотина»)

Такое решение легко помогает игрокам-цветоанамалам легко понимать, где на игровом поле или в игровом процессе находятся их компоненты, а где компоненты других игроков. Также они легко различимы тактильно.

Более сложной является ситуация, когда конкретный цвет является существенной механикой игрового процесса. Рассмотрим существующие решения на примере серии настольных игр «Билет на поезд» («Ticket to ride») (на русском языке издательства «Hobby World») британского автора Алана Р. Муна. Одним из основных действий игроков в данной игре является прохождение железнодорожного перегона определённого цвета между двумя городами посредством сброса с руки карт вагонов соответствующего перегону цвета. Для цветоанамалов предусмотрены символичные обозначения цветов как на игровом поле (на цветном прямоугольнике перегона), так и на самих картах вагонов (на уголках карт) (рисунок 4).



Рисунок 4 – Пример символического обозначения цветов на игровом поле и игровых картах (настольная игра «Билет на поезд»)

Сбросив карты определённого цвета и построив перегон соответствующего цвета, игрок выставляет на него свои вагончики цвета, соответствующего цвету самого игрока. В базовой версии игры все вагоны игроков имеют один и тот же форм-фактор и отличаются только цветом. В этом моменте у цветоанамалов также могут возникнуть проблемы, которые издатель решил, выпустив дополнительные наборы вагончиков игроков с различным форм-фактором (рисунок 5).



Вагончики одинакового форм-фактора из базовой версии настольной игры

Варианты вагончиков из других дополнений настольной игры

Рисунок 5 – Пример вагончиков различных форм-факторов (настольная игра «Билет на поезд»)

Ещё одним примером геймдизайнерского решения является уже упомянутая детективная настольная игра «Квайтбелл» (из серии «Тайные знаки») российского автора Сергея Миневича. Помимо озвучки всех игровых карт в игре присутствует и другое решение для лиц с нарушениями зрения – своеобразное символическое обозначение ключевого в механике игры цвета – красного. Фрагменты игровых карт, иллюстрирующие данное решение представлены на рисунке 6.

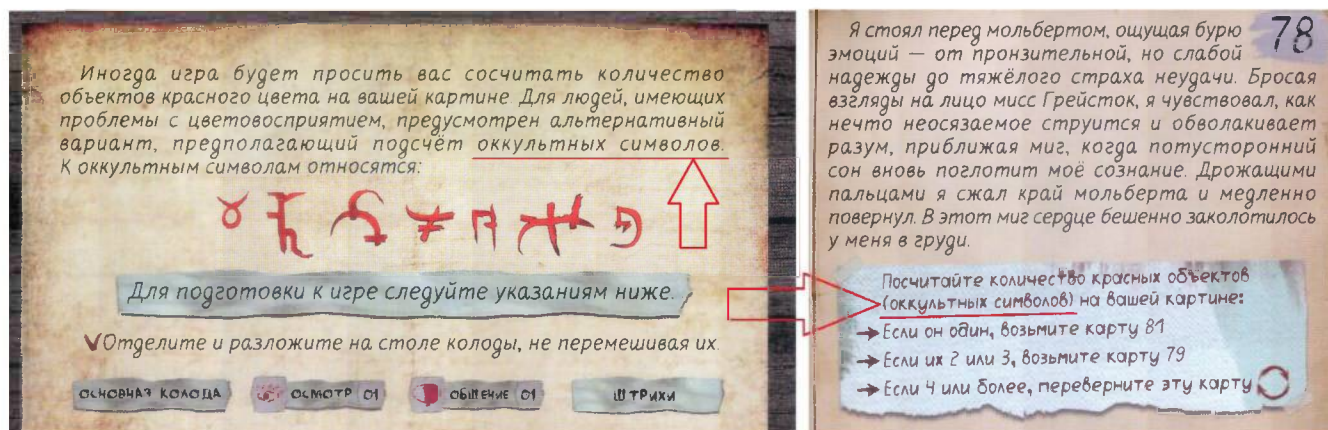


Рисунок 6 – Пример реализации механики настольной игры «Квайтбелл» для цветоанамалов

Таким образом, рассмотрены преимущества и возможности социальной адаптации лиц с нарушениями зрения посредством настольных игр. Проведён анализ и обзор настольных игр допустимых для использования лицами с нарушениями зрения. Рассмотрены возможности адаптации настольных игр, основные тенденции эволюции настольных игр для повышения их доступности разными категориями пользователей, приведены существующие геймдизайнерские решения, способствующие использованию игр людьми с нарушениями зрения.

Литература

1. Board Games Geek [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://boardgamegeek.com/browse/boardgame>. Дата Доступа 21.11.2025.
2. Савенко, А. Г. Игровой подход в обучении программированию детей и подростков / А. Г. Савенко // Информационные технологии в технических, политических и социально-экономических системах: материалы Междунар. науч.-техн. конф. / Белорусский национальный технический университет. – Минск: БНТУ, 2018. – с. 30.
3. Блинова А.М., Давыдова Ю.А. Адаптация настольных игр для людей с тяжелыми и множественными нарушениями развития. Методическое пособие. – Москва, АНО Центр «Пространство общения», 2023. – с. 40.
4. Росопека – доступная среда [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://rosopeka.ru/catalog/dlya_invalidov_po_zreniyu/nastolnye_igry/. Дата Доступа 21.11.2025.

SOCIALIZATION OF VISUALLY IMPAIRED PEOPLE THROUGH BOARD GAMES: PROBLEMS AND EXISTING SOLUTIONS

Savenko A.G.

Institute of Information Technologies BSUIR, Minsk, Republic of Belarus

This article examines the potential and benefits of using board games for the socialization of individuals with visual impairments. It analyzes and reviews board games suitable for use by individuals with visual impairments. It explores the possibilities of adapting board games, the main trends in the evolution of board games to improve their accessibility for different categories of users, and presents existing game design solutions that facilitate game use by individuals with visual impairments.

Key words: socialization, visual impairments, color vision deficiency, board games, game design, artificial intelligence, voice acting.