

Видеоигры как феномен современной культуры



ПРЕЗЕНТАЦИЮ ПОДГОТОВИЛА
СТУДЕНТКА 4 КУРСА
ГРУППЫ МЕН-441905
МАЛЫШЕВА НАТАЛЬЯ

Современные видеоигры

Современные видеоигры – яркий пример бурного развития информационных аудиовизуальных технологий XXI века. Невероятно популярные сейчас, видеоигры в своем развитии прошли долгий путь от примитивных аркад до полноценных виртуальных миров типа *The Elder Scrolls V: Skyrim* и *Mass Effect 3*, для полноценного освоения которых требуется не один месяц «реального» времени.

С каждым годом популярность видеоигр растет, все больше и больше людей играют в видеоигры, уже давно переставшими быть только лишь развлечениями для детей и подростков.



Киберспорт



Современные видеоигры врываются в сопредельные общественные и культурные сферы – искусство, образование, этику, психологию, социальные коммуникации и даже спорт. В мире давно проводятся полноценные киберспортивные чемпионаты с солидными бюджетами, а в нашей стране несколько лет назад видеоигры были официально признаны в качестве нового полноценного вида спорта **«киберспорт»**.

Вторжение игр в различные сферы общества

- ▶ В качестве примера можно привести вторжение видеоигр в **художественную** сферу в психоделической компьютерной игре **«American McGee Alice»**, где разработчик American McGee не только создает виртуальное развлечение, но, что отражено в названии, предлагает свое *авторское* видение произведения Л. Кэрролла, трансформированного в игре в фантасмагоричную визионерскую реальность.

Примечательно, что ряд современных западных изданий, посвященных видеоиграм, прямо маркирует некоторые из них как художественные и «визионерские». К, примеру, журнал PC GAMER называет игру «Deus Ex» «визионерским произведением».



Почему люди играют в игры?

Компьютерные игры дают людям новую уникальную возможность перенестись в мир фантазий. Раньше не было способа глубоко погружаться в нереальный мир и иметь там свободу действий. Превосходство над кино, театром и книгами компьютерным играм дает их интерактивность: игры вовлекают в совместную деятельность, игрок перестает быть пассивным наблюдателем, он активно влияет на текущие события. «Персональная» сущность компьютера освобождает от законов физики, морали и уголовного кодекса.



Игровые жанры

Результатом технологического развития, а также массового распространения компьютерных игр стала их жанровая дифференциация:

- ❑ *action*
- ❑ *аркада*
- ❑ *симулятор*
- ❑ *стратегия*
- ❑ *приключение*
- ❑ *музыкальная игра*
- ❑ *ролевая игра*

Игровые жанры используются для категоризации видео и компьютерных игр, основываясь скорее на аспектах геймплея, чем графике или сюжете. Игровой жанр определяется набором типичных (и исторически сложившихся и приписываемых) характеристик, которые доминируют в игре. Так, игры редко классифицируют по тому, где происходят события в игре, в отличие от фильмов или книг. Экшн остаётся экшеном, невзирая на то, происходит ли он в лесах с эльфами или на полной пришельцев и роботов планете. В лудологии видеоигр нет четких описаний, что определяет жанр игры, скорее это восприятие игрового сообщества.



Составляющие видеоигр

- ▶ **Сеттинг** - среда, в которой происходит действие компьютерной игры; место, время и условия действия.
- ▶ **Геймплей** - компонент игры, отвечающий за интерактивное взаимодействие игры и игрока. Геймплей описывает, как игрок взаимодействует с игровым миром, как игровой мир реагирует на действия игрока и как определяется набор действий, который предлагает игроку игра.
- ▶ **Музыка** - Музыка в компьютерных и/или видеоиграх — это любые мелодии, композиции или саундтреки видеоигр.



Музеи

В разных странах мира есть музеи, посвящённые компьютерным играм.

- ❖ Одним из первых подобных заведений стал Музей компьютерных игр в Берлине, открывшийся ещё в 1997 году. Он экспонирует оригинальные игры, периодику, персональные компьютеры и консоли в истории их развития.
- ❖ С коллекцией электронных игр и связанными с ними историческими материалами можно также ознакомиться в Международном центре истории электронных игр в американском городе Рочестер, штат Нью-Йорк.
- ❖ Ещё один специализированный музей, выставляющий консоли и компьютерные игры – Музей искусства и цифровых развлечений в Окленде, Калифорния.
- ❖ Сохранением культуры видеоигры занимается Музей видеоигр ViGaMus в Риме. В Москве и Санкт-Петербурге доступны для посещения музеи советских игровых автоматов.



Игровая атрибутика в повседневной ЖИЗНИ

В культуру видеоигры попали незаметно для общества. Вряд ли кто-то в 90-х годах прошлого века мог подумать, что игры станут настолько популярными в обществе. Игроки, которые не безразличны к тем или иным франчайзам, пытались создавать предметы из видеоигр, как например, создать или нарисовать меч Данте из **DMC**. Сейчас можно даже проходя по улице заметить предметы с атрибутикой игр, как портфель с логотипом **Half-Life 2**.



Игровая атрибутика в повседневной жизни

- ▶ Данное действие связано с тем, что люди хотят продемонстрировать своё отношение к играм и выразится в обществе. Сами разработчики игр не скрывают положительного мнения к этому явлению, это достаточно самостоятельный способ самовыражения в обществе, атрибутика показывает отношение окружающим к тем или иным играм и следовательно, открывает некий доступ к своему подсознанию. Разработчики по этому поводу выпускают всяческие коллекционные издания игр, которые содержат различные предметы пользования, как например, в коллекционном издании **Batman Arkham City** для PC содержится коврик для мыши и брелок, что конечно являются важными вещами. Такие подобные издания раскупают в большом количестве не только в США, но и в России, что уже является показателем значимости и распространённости в массах.



Косплей

Косплей – сравнительно молодой вид субкультуры, который родился в Японии. Косплей представляет собой костюмированную игру, а точнее форму воплощения действий, совершаемых на экране. Простыми словами участники косплея полностью отождествляют себя с любимыми героями, создают себе подобную прическу, одежду, перенимают манеру интонации, речи, называются именем выбранного героя. Результатом таких театральных представлений становятся снятые костюмированные видеоролики и фотосессии.





Экранизация компьютерных игр

- ▶ Кинематограф удивлял людей всегда. В своем развитии он претерпевал множественные метаморфозы, от настоящего искусства до полного абсурда. И если в момент своего появления кино потрясло воображение людей, то в настоящее время, скорее, изумляет. Где только создатели художественных лент ни черпали свое вдохновение: из всевозможных книг, эзотерических анекдотов и даже комиксов! И уж конечно, выпускающие компании не могли обойти стороной компьютерные игры.





Спасибо за внимание!