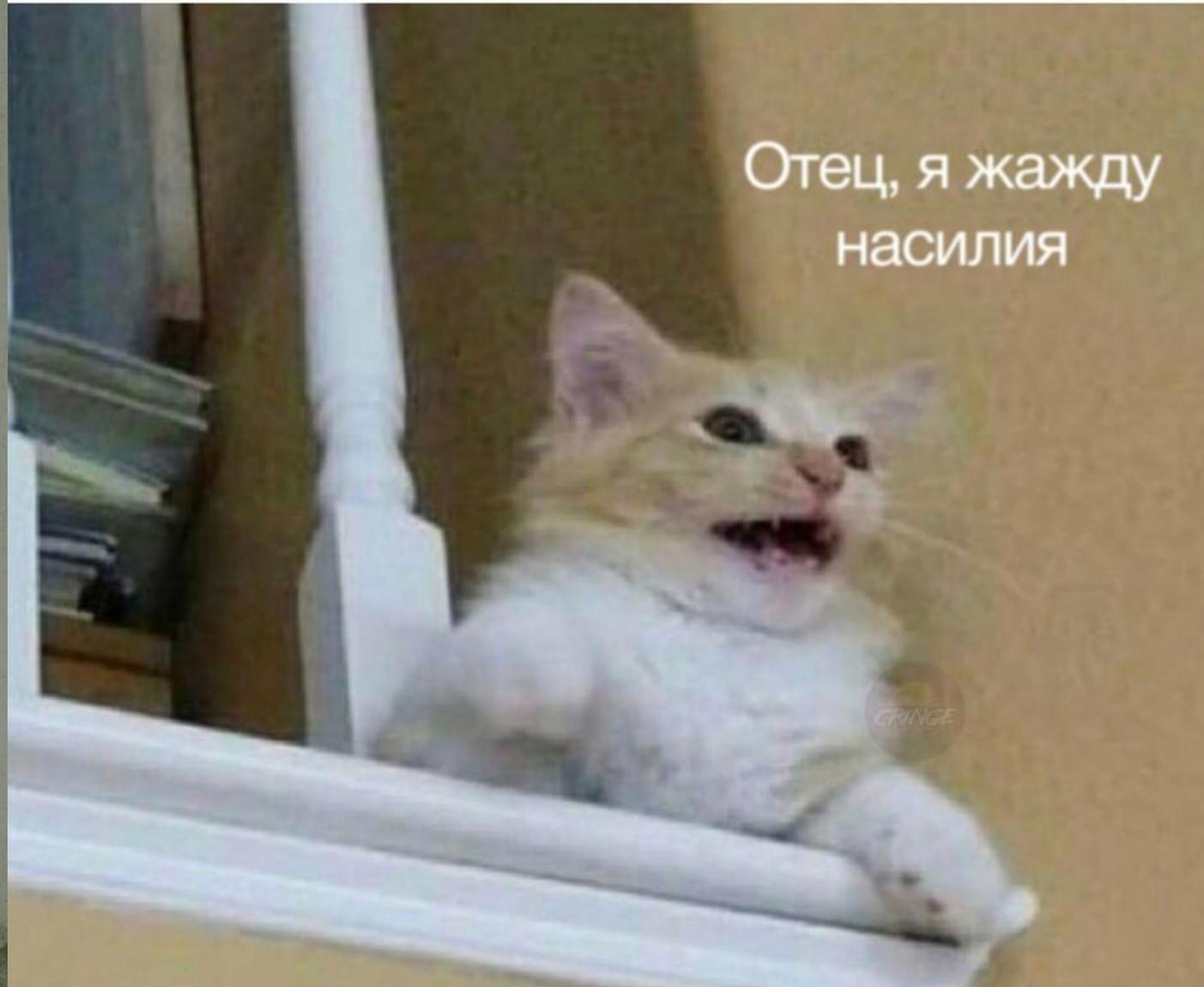


Каким меня видят СМИ, после того как я 2 часа поиграл в Barbie Dreamhouse Adventures



Отец, я жажду  
насилия

# Культурология видеогигр

---

Скарлыгин Илья Александрович

# Спецкурс. Зачем?

- Видеоигры – искусство. Надо бы поизучать...
- Изучены ли? Сложно преувеличить насколько мало. Ни курсов, ни учебников, nothing.
- Видеоигры влияют на людей.
- Видеоигры – это индустрия.
  
- \*мне тупо по фану

# Игра

- *All the world's a stage, And all the men and women merely players.*
- В широком социологическом подходе игра это чуть ли не всё, что мы делаем в социуме (социальная роль).
- Существовала с человеком разумным, а то и раньше.
- Чуть уже: игру можно назвать "... свободной деятельностью, которая осознается как „невзаправду“ и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладевать играющим, не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы, — свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой». Л. Хейзинга

# Манкала (Калах, Калаха)

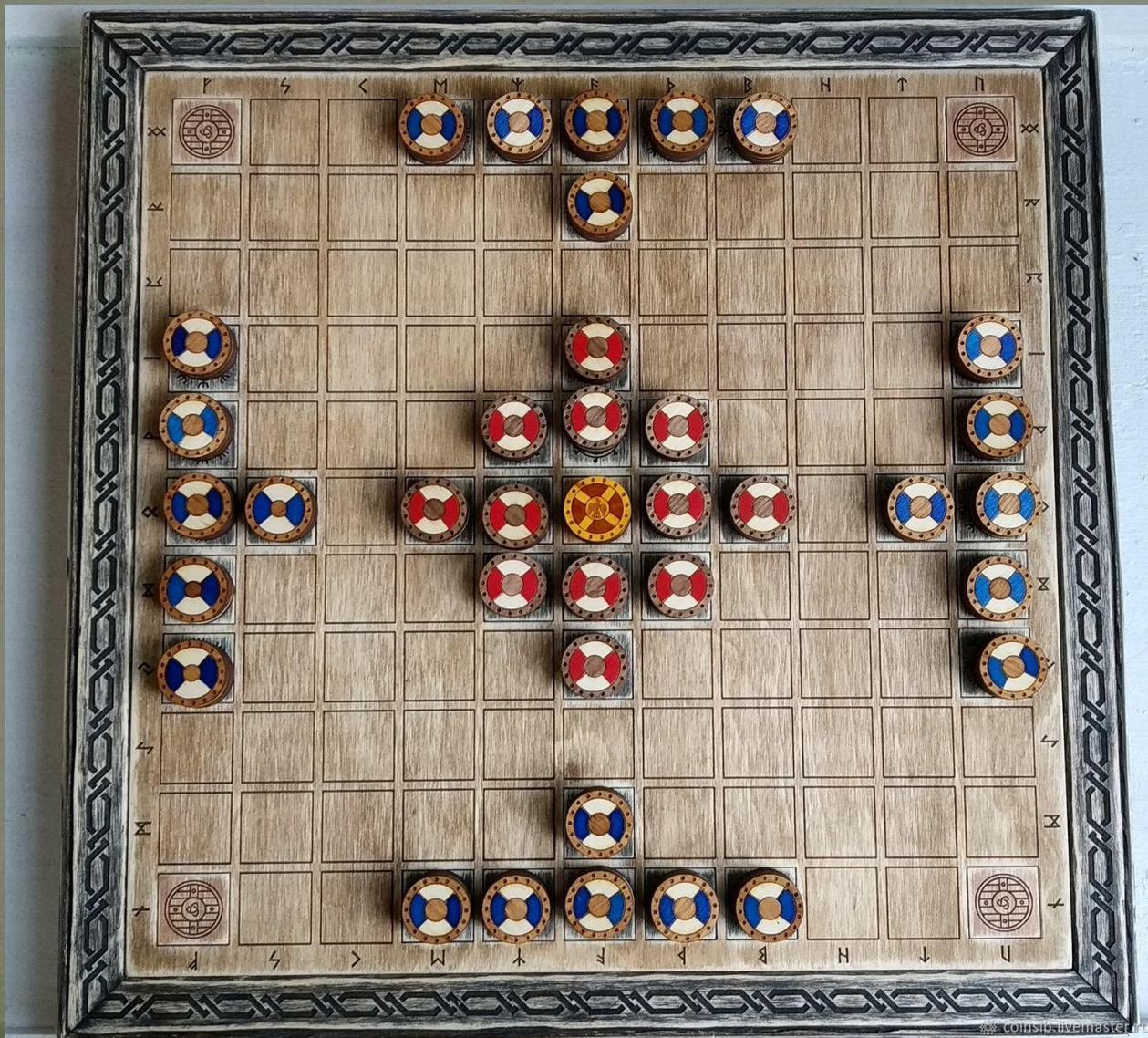


# Сенет (конкурент)



# Настольные игры

- Манипуляция предметами на поле



# Роже Кайуа

- Свободная (выбор игрока) - далее
- Отдельная (в установленных пределах) - программа
- Переменчивая (неопред. исход) - \*условно
- Непроизводительную (на материальные блага)
- Регламентированная (правила) - программа
- Фиктивная (вторичная реальность) – «реальность»?
  
- \*видеоигры

# Paidia и ludus

- Paidia — «власть импровизации и веселья». Игры, где важно привлечь к себе внимание, ощутить себя причиной происходящего. Игры бесконтрольные;
- Ludus — игра, которая хранит в себе удовольствие от преодоления специально создаваемых трудностей. В последнем заключается вся прелесть игры. Такая игра - это регламентированная активность.
- ...подобные типы игр могут воплощаться в хобби (и таким образом сильно зависеть от моды).  
Примером может служить коллекционирование.  
Кайуа

# Мотивы и классификация игр

- 1) Состязательность – желание победы
- Agon
- - состязание
- - заслуженная победа (усилия игрока)
- - равенство шансов
- Напр. Спортивные состязания, шахматы.



# Мотивы и классификация игр

- 2) Игра с судьбой
- Alea
- - исход не зависит от игрока
- - определяется «судьбой»
- - использует особые инструменты, на которые игрок не может повлиять
- Напр. Кости, рулетка



# Мотивы и классификация игр

- 3) Желание быть кем-то другим, принять чужую личность
- Mimicry
- - подражание ч.-л.
- - возможность отсутствия «победы» и соревнования как таковых
- Напр. Театр, ролевые игры, исторические реконструкции



# Мотивы и классификация игр

- 4) «Тяга к головокружению»
- Плинх (Vertigo)
- - экстаз
- - транс
- Напр. Карусель



# Части игры

- 1) Play – процесс
- 2) Game – вид игры
- 3) Performance – игровая мотивация
- + особое пространство (напр. Стадион, доска)

# Типы игр с точки зрения полноты информации.

- С точки зрения полноты информации.
- А) Байесовская игра – игра с неполной информацией.
- Характеризуются неполнотой информации о соперниках (их возможных стратегиях и выигрышах), при этом у игроков есть веры относительно этой неопределённости.
- \*Виртуальный игрок «Природа».
- Дилемма шерифа.
- Туман войны.
- Чаще всего речь идёт о таких играх...

# Типы игр с точки зрения полноты информации. Шахматы.

- Б) Игра с полной информацией.
- игроки воздействуют на игровую ситуацию дискретными действиями — ходами, порядок ходов определён правилами и не зависит от таких параметров, как скорость реакции игроков (то есть очередной ход делает тот, кто должен его сделать по правилам, а не тот, кто первым догадался или успел его сделать);
- в любой момент игры все игроки имеют полную информацию о состоянии игры, то есть о позиции и всех возможных ходах любого из игроков.
- \*элементы этого в видеоиграх.

# Игра и неигра...

- В широком смысле игра это все симуляторы, таймлайны, квизы и проч.
- В узком смысле: только те игры, где игрок принимает свободное решение и влияет на ход игры.
- Например, квиз и таймлайн – игра только в широком смысле, там выбор игрока это верный и неверный ответ, а победа – соотношение. + головоломки (пасьянс)
- \*все игры чему-то да обучают (Tannahill N, Tissington P., Senior C. Video games and higher education: what can “Call of Duty” teach our students?)

# Свобода, братство

- А) Свобода. Выбор игрока обязателен для узкого понимания игры (монополия, викторина, крестики-нолики - головоломка).
- Random в бое morrowind
- [https://youtu.be/x\\_xk8YUrKxk?t=70](https://youtu.be/x_xk8YUrKxk?t=70)
- Б) Братство. Игра – инструмент социализации (особенности ФМШ). Взаимодействие игроков на и влияние друг на друга (Keyflower). Примеры: конфликт и обмен, приключение, кейс, загадка и др.
- \*случайность снижает степень конфликтности.

# Равенство

- В) Равенство и справедливость. Баланс.
- - Равенство стартовых позиций ресурсов (шахматы, го, \*Олимпиада).
- - Равные возможности игроков. Хнефатафл.
- - Справедливость усилий игрока и результатов («викторина кто громче»).
- Random:
- Плохо: монополия, рулетка, 21, дурак.
- Лучше: покер, нарды и далее.
- \*Случайная расстановка (очерёдность хода) и кубики. Адаптивность: результат случайности определяет действия игрока, а не судьбу.

# Простые правила и сеттинг

- Простота – чем проще, тем лучше (шахматы): «начинаем с элементарного, убираем лишнее». Если скучно, дисбаланс, несправедливо – модернируем. Напр. Мака Дай Дай Сёги.
- Сеттинг (фон в театре). История или мир. Обычно украшает игру.
- \*но иногда решает АС4

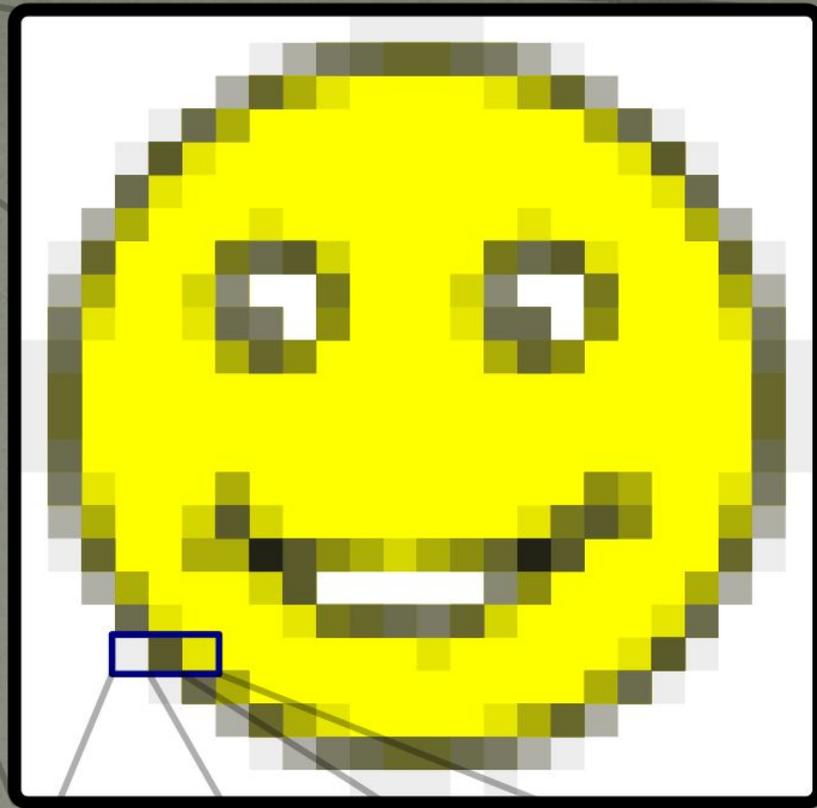
video games allow us to do and  
experience things that are completely  
impossible in real life

[ You feel Well Rested. ]



# Что же такое видеоигра?

- Игра с использованием изображений, сгенерированных электронной аппаратурой.
- Электронная игра и растровый тип изображения.
- Компьютерная игра и видеоигра.

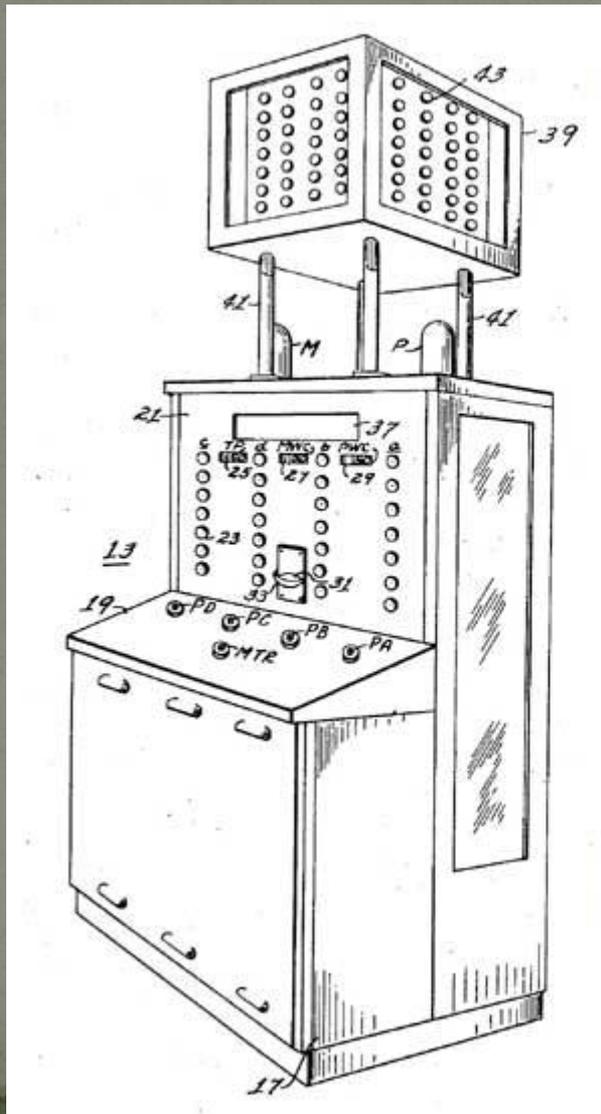


R 93%	R 35%	R 90%
G 93%	G 35%	G 90%
B 93%	B 16%	B 0%

# Первая видеоигра?

- Зависит от определения...
- игра с использованием изображений, сгенерированных электронной аппаратурой
- Тогда *Nimatron* или *Cathode ray tube amusement device*
- видеоигровое устройство (предметом которого является видеоигра) — бытовой радиоэлектронный аппарат, предназначенный для отображения игровой информации на экране телевизионного приёмника или бытового видеомонитора
- Тогда *Tennis for two*
- Компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея)
- Тогда *Spacemar!*

# Nimatron 1940



# Nimatron

- Называют «компьютерной игрой»? Цифры е.
- 1940 год всемирная выставка в Нью-Йорке.
- Аппарат был собран Эдвардом Кондоном и его ассистентами
- *Nimatron* из четырёх столбца по семь ламп, которые управляются посредством реле (физ взаимодействие).
- Игрок, делая ход, может погасить одну или более ламп в одном из рядов; далее наступает такой же ход компьютера. Тот, кто выключает последнюю лампу, выигрывает.
- Идея вроде как пошла от счётчика Гейгера.
- \*проблема искусственного интеллекта. Моментальное решение, второй ход.

# Cathode ray tube attachment *device*

- Спецэффекты!!! (взрыв)



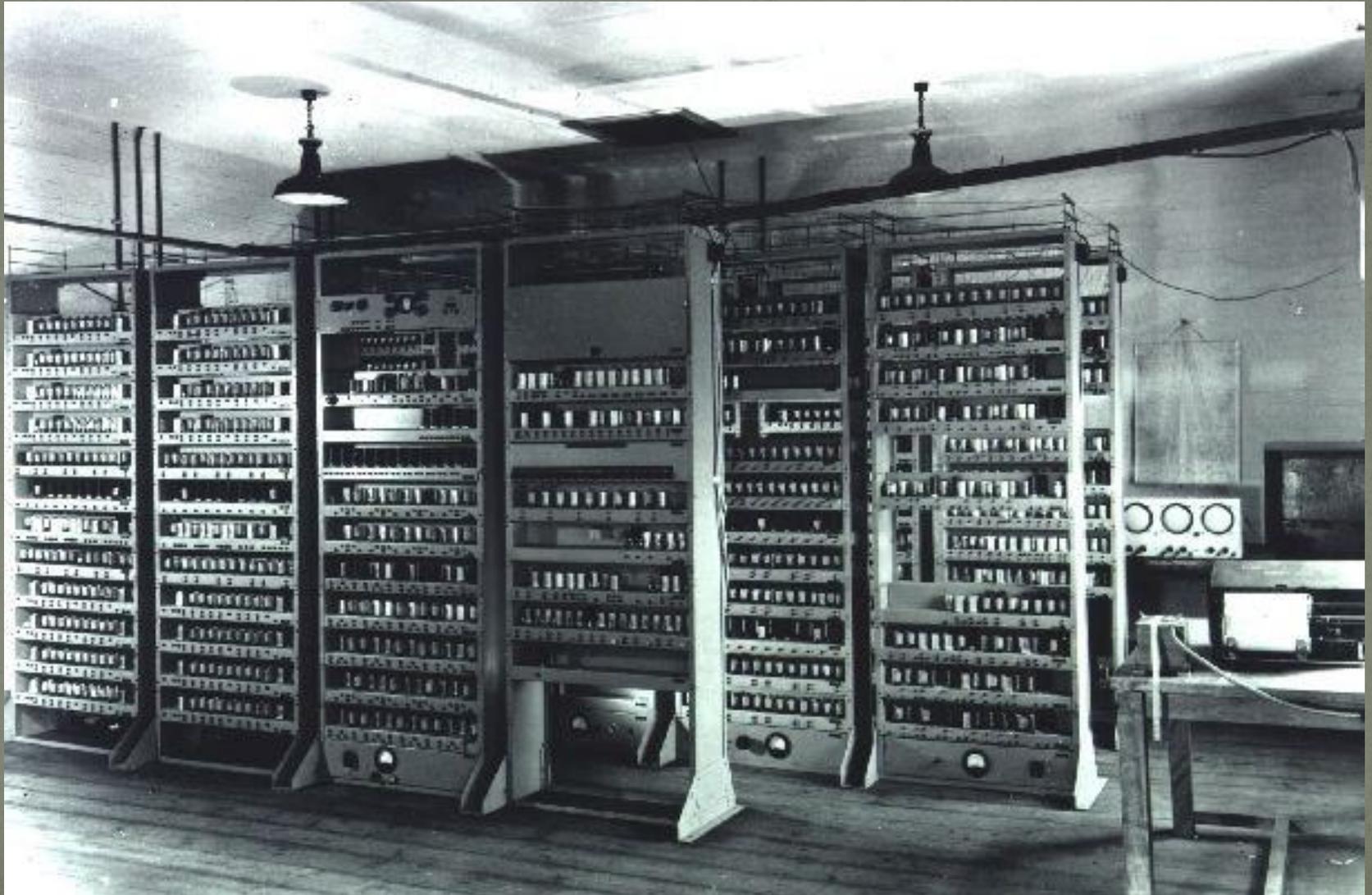
# Упоминания заслуживает ОХО 1952

- Растровое изображение, Уникальный компьютер (ЭВМ)  
EDSAC *Electronic Delay Storage Automatic Calculator*



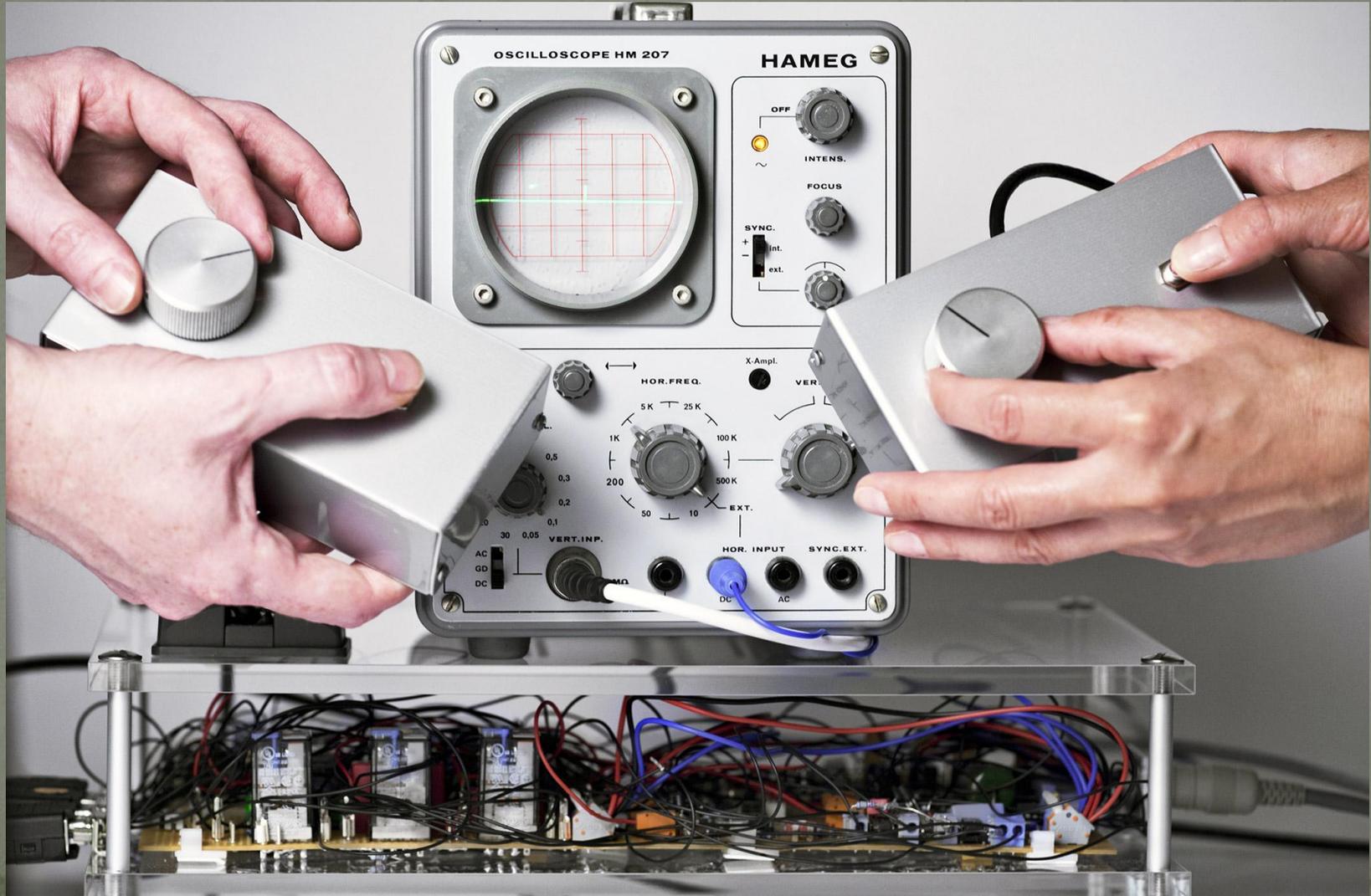
WRDC  
Form 2956(00) — 0040

# EDSAC



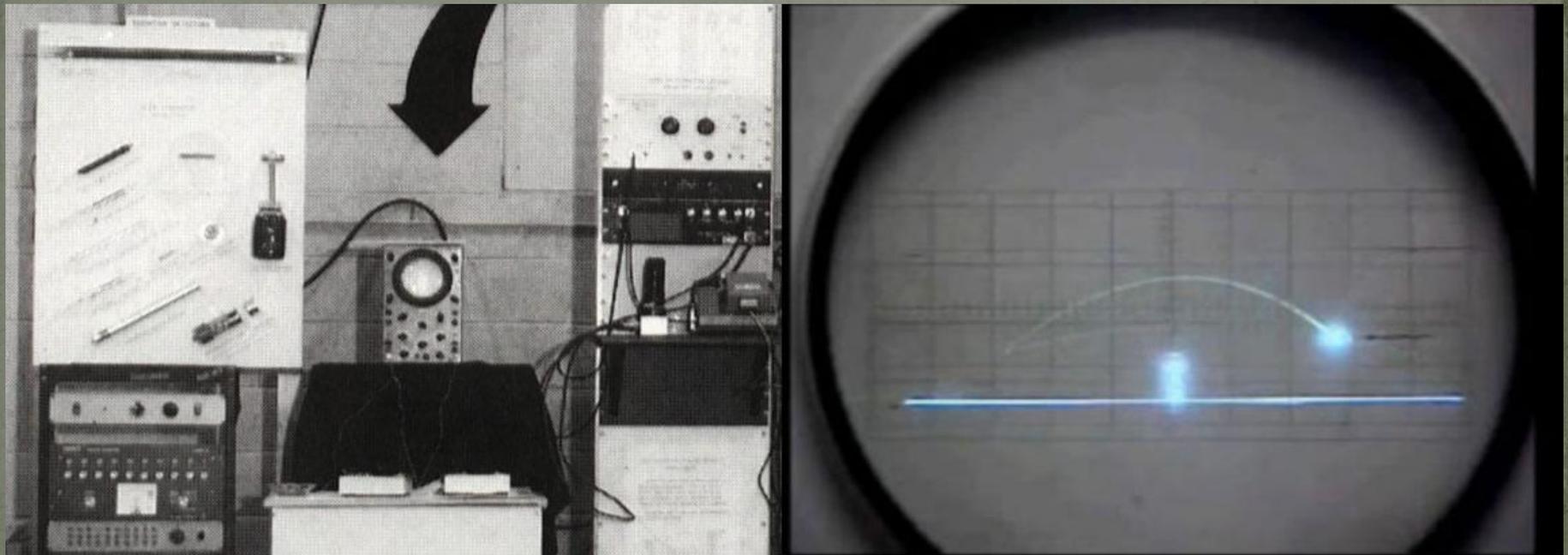
# Tennis for two

- <https://youtu.be/5zmGm-kjP8c?t=46>



# Tennis for two 1958

- Мультиплеер
- Отсутствие действий ИИ
- Контроллер



# Spacewar! 1962

- Программа для компьютеров PDP-1
- Геймпад, растровое изображение
- Путаются картинка с CRD (Cathode...)



# Computer space 1971 – начало эры аркадных автоматов



# Организация.

- Дистанционка... Discord
- Формы работ на зачОт: анализ игры, проект игры, Kahoot! Тест.
- Группа – игры, мемы, стримы.