

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК СОВРЕМЕННЫЙ ПРОДУКТ АРТ-ИНДУСТРИИ

Феномен игры всегда был актуальным вопросом в различные эпохи с разных точек зрения – философии, педагогики, культуры, социологии, политики и т. д. Игра во многом была связана с изменениями и в мифологии, и в обычаях и обрядах, религиозных и светских традициях. В период Античности игра высоко ценилась за ее воспитательное, этическое и эстетическое значение. Средневековье характеризовалось расцветом религии, поэтому игра была в позиции критической и противоречивой канонам церкви. Разносторонний характер игры, ее многостороннее влияние на личность рассматривали педагоги и мыслители Возрождения и Просвещения.

На современном этапе своего развития игра как социально-культурный феномен преобразилась в соответствии с изменением коммуникационных паттернов в обществе, а именно их трансформации в онлайн-формат. На основании такого социально-культурного сдвига в современном компьютеризированном мире появилась новая, отвечающая духу общественной трансформации, форма игры – компьютерная игра. Исследование компьютерных игр – сравнительно новое направление. Несмотря на своё широкое распространение и социально-культурную институционализацию, компьютерные игры ещё не получили научную и философскую разработку, анализ и определение места в системе информационной культуры и социальных структур. Одной из проблем

является уже само определение феномена компьютерных игр. Ещё не разработано ясного научного определения данному явлению.

Компьютерные игры вошли в структуру досуга современного человека, заполняя значительную часть свободного времени, прежде всего, подростков и молодежи. Игра выполняет достаточно широкий спектр социальных функций. Основные функции процесса игровой деятельности – познавательная, воспитательная, компенсаторная и творческая – находят свое наиболее явное проявление на трех уровнях реализации игры в социуме: эмпирическом, адаптационном и креативном. В XXI в. веке они служат не только средством рекреации индивида, но и стали настоящими социокультурным феноменом.

В настоящее время активно развиваются многопользовательские игровые проекты, где они выполняют и функцию социальной среды. Участники могут играть и общаться во время игры (например, The Crew, Minecraft). Эксперты полагают, что последующие проекты подобного рода будут использовать идею многопользовательских игр уже как социальный, а не просто игровой опыт. Кроме того, наблюдается и интеграция компьютерных игр с популярными соцсетями (Facebook, Twitter и др.).

Игровая деятельность повсеместно признается крайне важным моментом развития как отдельного человека, так и человеческих сообществ. Компьютерные игры – это отдельный сложный жанр художественного творчества. Они уже заняли значительное место в массовой культуре. Помимо многогранной технической составляющей игра содержит в себе творческую часть, которую можно рассматривать как отдельный объект искусства. Сюда входят художественные образы героев, дизайн, экспрессивность, целостность и символичность. Необходимо подчеркнуть, что визуальная составляющая подлежит ответственности специалистов, задача которых состоит не только в том, чтобы создать привлекательную картинку, а еще и с помощью нее воздействовать на мышление пользователя.

Деятельность в рамках арт-индустрии подразумевает под собой творческое начало и направлена чаще всего на получение прибыли, создание коммерческого продукта, специфика которого зависит от определенного сектора. Одним из таких продуктов и являются компьютерные игры.

Индустрия компьютерных игр – одна из самых быстро развивающихся отраслей компьютерных технологий и одновременно глобального сектора развлечений. Игры становятся культурными феноменами и признаются произведениями искусства.

В ноябре 2006 года министр культуры Франции Рено Доннедье де Вабр дал яркое интервью журналу UP Special, в котором признал компьютерные игры искусством. В Германии 18 августа 2008 года компьютерные игры также признали видом искусства. Правительство США 5 мая 2011 года – компьютерные игры как новая форма искусства. Положено начало новой субкультуре со своим языком, иконами, уникальными событиями и мероприятиями. Формируется мощная экосистема. Компьютерные игры, так же, как и кино в свое время, начинают признавать искусством. Авторы вкладывают собственные мысли и переживания в свои творения, а игры обеспечивают иммерсивность их идеям за счёт использования современных технологий и интерактивности. Это позволяет в полной мере удовлетворить эстетические потребности игрока [3].

С точки зрения арт-рынка, компьютерные игры это совершенно новый, развивающийся сектор, который, однако, очень быстро растет. Поскольку это не только технологическая отрасль. Она занимает растущую и значительную долю в области культуры и творчества. Ключевой особенностью является широкий охват клиентов и игроков со всего мира; игровая индустрия обычно ориентирована на экспорт и работает в глобальном масштабе. Благодаря относительно небольшому количеству ресурсов она достигает исключительных результатов, включая распространение культуры и репутации страны того или иного проекта за рубежом. Что касается этих

характеристик, индустрия видеоигр теперь превосходит киноиндустрию. Из-за их схожести, то есть сочетания искусства и технологий, а также из-за их быстрорастущей популярности, компьютерные игры часто называют фильмами XXI века [2].

Стоит отметить, что рынок индустрии имеет четкую тенденцию развития и роста, это связано в первую очередь с совершенствованием, используемых и индустрии технологий для широких слоев населения, а также роста числа и качества предоставляемого продукта участниками рынка. Арт-индустрия включает в себя производство, сбыт произведений искусства и услуг в сфере культуры, сопряженные секторы и потребительскую аудиторию.

В индустрию компьютерных игр входят следующие подиндустрии, которые важно раскрыть с целью понимания глубокой дифференциации данного сегмента культурного рынка:

- Разработка и продвижение компьютерных игр;
- Кибер-спорт;
- Косплей;
- Стриминг и т.д.

Разработка компьютерных игр – это достаточно длительный и сложный процесс, который включает различные этапы и подготовки, и самой разработки. Задача разработчиков – разработать концепцию игры, дизайн персонажей, выбрать средства для реализации проекта, создать прототип игры, подготовить план, по которому будет создаваться игра, и согласовать этот план с начальством, либо – с компанией, которая планирует издавать игру. Как правило, все современные игры пишутся под конкретного издателя, который часто вкладывает в разработку огромные средства. В ходе производства игры – особенно это касается коммерческих версий – периодически устраивается рассмотрение текущих результатов разработки, к которым команда должна представить проект, достигший определенного

уровня развития. То есть, например, к одному из таких моментов должна быть готова работающая демо-версия игры, которая служит отличной рекламой новых игровых проектов – демо-версии публикуют на игровых сайтах, геймеры «примеряют» к этим версиям возможности своего оборудования. Кроме такого способа рекламы и продвижения компьютерной игры, можно выделить следующие: комьюнити, использование соц. сетей, тематические площадки, сайты и форумы, участие в онлайн-ивентах и т.д., что делает данную сферу перспективной для реализации различного рода коммерческих арт-проектов. Люди создают косплей (подражают любимым героям при помощи костюмов, отыгрывая роли персонажа), покупают коллекционные фигурки, плакаты, одежду с символами любимых игр. Все это является выражением любви к компьютерной игре и частью культуры Homo ludens [1].

Таким образом, создание компьютерной игры можно полноценно назвать творческим процессом, который предполагает созидательный появление нового продукта со своими особыми функциями и характеристиками. Компьютерные игры созданы для того, чтобы быть интерактивными, социально-коммуникативными системами с динамически изменяемыми контекстами и смыслами, которые складываются в процессе игры, способствующими процессам обучения, получения удовольствия, целеполаганию и самореализации человека, что делает компьютерные игры важным социально-культурным феноменом в современном постиндустриальном компьютеризированном мире. Индустрия компьютерных игр, являясь значительным по объему объектом современного арт-рынка стремительно развивается с точки зрения доступности данного вида искусства для широких масс потребителей, роста числа субъектов индустрии (компании, индивидуальные разработчики и т.д.), стабильного роста розничного оборота и совершенствования техники и технологий разработки произведений компьютерного искусства.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Всемирная история игровой индустрии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://stopgame.ru/blogs/topic/89367> – Дата доступа: 01.03.2022
2. История видеоигр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/games/717036-industriya-videoigr-pioner-tehnologicheskikh-innovaciy> – Дата доступа: 02.03.2022
3. Компьютерные игры и искусство [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.playground.ru/misc/news/za\\_chno\\_kompyuternye\\_igr\\_priznali\\_vidom\\_iskusstva-189701](https://www.playground.ru/misc/news/za_chno_kompyuternye_igr_priznali_vidom_iskusstva-189701) – Дата доступа: 08.03.2022

Кобяк А.Г., студент 318 группы  
дневной формы обучения

Научный руководитель – Баранова Н.В.,  
старший преподаватель

## СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ЗАПАДНО-ЕВРОПЕЙСКОЙ ИНСТРУМЕНТАЛЬНОЙ МУЗЫКИ XX–XXI ВЕКА

«Мы вступили в историческую эпоху, в которой однажды изобретённые машины будут работать совершенно самостоятельно, без участия человека, и что музыка будет продуктом только этих машин», - такое определение современной эпохи дает французский музыковед Антуан Голеа.

В связи с изменениями в общественной и культурной жизни Европы 20 века, музыка начинает осмысливаться как явление глобальное, быстро развивающееся, а также заметно усиливается ее развлекательная функция.

Стремительное развитие общества, урбанизация, индустриализация, научно-технический прогресс не могли не сказаться на развитии искусства и