

аудиторией. В условиях современного мира наличие четкой и продуманной брендовой идентичности становится не просто преимуществом, а необходимостью. В контексте продвижения молодежных организаций фирменный стиль выступает не только инструментом визуальной идентификации, но важным средством формирования доверия и лояльности целевой аудитории, способствуя созданию уникального и запоминающегося бренда, который отражает ее ценности, миссию и цели.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бакина, Т. И. Фирменный стиль как инструмент продвижения компании на рынке / Т. И. Бакина // Культурологические чтения - 2020. Культурный код в эпоху глобализации: цифровизация общества и образования : мат-лы Всероссийской науч.-практ. конф., Екатеринбург, 10–14 марта 2020 г. / Уральский фед-ый ун-т им. первого Президента России Б. Н. Ельцина ; редкол.: Т. Ю. Быстрова [и др.]. – Екатеринбург: Изд. Урал.ун-та, 2020. – С. 252–257.
2. Добробабенко, Н. С. Фирменный стиль: принципы разработки / Н. С. Добробабенко. – М. : Инва-М., 2007. – 142 с.
3. Фирменный стиль, определение Дэвида Огилви: сайт – Москва, 2008–2025. –URL: <https://logobrand.ru/opredelenie-firmenii-stil.php> (дата обращения: 02.03.2025).
4. Шевченко, Д. А. Реклама. Маркетинг. PR : учеб.-справ. Пособие / Д. А. Шевченко. Изд. – 3-е. – М. : РГГУ , 2014. – 594 с.
5. Яницкая, Л. М. Фирменный стиль как инструмент продвижения бренда / Л. М. Яницкая, А. А. Хорощо // Мультимедийная журналистика : сб. науч. тр. Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 1–2 марта 2018 г. / БГУ, Институт журналистики, каф. медиалогии и веб-журналистики; под общ. ред. В. П. Воробьева. – Минск : Изд. центр БГУ, 2018. – С. 334–337.

Барковская М.Д., студент 112 группы
очной формы получения образования

Научный руководитель – Мармулевская М.Ю.,
преподаватель

РОЛЬ ИНДИ-ИГР В ФОРМИРОВАНИИ ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА ИГРОКОВ

Инди-игры, как часть современной социокультурной деятельности, играют важную роль в развитии творческого потенциала личности. Они создают уникальные условия для самовыражения, креативного мышления и формирования новых культурных ценностей. Такие игры становятся не только средством досуга, но и инструментом для осмысления социальных, культурных и личностных вопросов. В условиях современного общества, где досуг всё чаще становится пространством для самореализации и культурного развития, инди-игры дают возможность игрокам не только потреблять контент, но и активно участвовать в его создании. Это особенно важно для формирования культурной среды, которая поддерживает развитие личности через творчество и взаимодействие с виртуальными мирами. В статье мы рассмотрим роль инди-игр в формировании творческого потенциала игроков, анализируя их влияние на развитие креативного мышления и самовыражения в рамках социокультурной деятельности.

Для более глубокого понимания данного явления необходимо обратиться к понятию «инди-игры» и раскрыть его ключевые характеристики, которые позволяют инди-играм влиять на развитие творческого потенциала игроков.

Исследователь М.В. Каманкина в своих трудах указывает, что «инди-игры (indie video game) – одно из направлений в развитии современных компьютерных игр, которое стало набирать популярность примерно с середины 2000-х гг.» [1]. Следует уточнить, что дать точное определение этому явлению и обозначить его границы довольно трудно, так как термин «indie» не является ни жанром, ни

стилем, ни творческим направлением с четко сформулированной концепцией. Вместо этого он охватывает широкий спектр проектов, объединенных идеей независимости от крупных издателей и стремлением к самовыражению и эксперименту.

Автор М.В. Каманкина указывает, что «инди-игры (indie – сокращение от independent – независимый) в первую очередь осознаются как оппозиция мейнстриму, стандартам массовой культуры, рынку развлечений» [1]. Таким образом, заинтересованное игровое сообщество считает, что инди-разработчики должны обладать финансовой независимостью от издателей и творческой свободой, не подчиняясь традиционным шаблонам и привычным стандартам игровой индустрии.

Отметим, что мир инди-игр отличается значительным разнообразием жанров и направлений: от требовательных платформеров и сложных рогайков до захватывающих экшенов, трогательных адвенчур и глубоких метроидваний. Все эти направления игровых проектов объединяет независимый дух, который контрастирует с AAA-индустрией, где проекты чаще всего следуют проверенным схемам, избегая финансовых рисков. Уточним, что AAA-игры – это проекты с крупным бюджетом, разработка которых требует значительных затрат времени, внушительных финансовых вложений, а также технических и человеческих ресурсов [2].

В результате чего инди-разработчики часто экспериментируют, исследуют необычные темы, смешивают жанры и находят способы удивить и привлечь потенциальных игроков. Именно в этом и заключается уникальность инди-рынка: он предоставляет пространство для поиска и открытия уникальных проектов, которые могут стать настоящими культурными феноменами. Подчеркнем, что инди-рынок предлагает уникальное разнообразие игр, которые отличаются независимым духом и смелыми экспериментами, что позволяет разработчикам сочетать жанры и исследовать необычные темы, делая инди-рынок крайне разнообразным и привлекательным для игроков, стремящихся

открыть для себя новые и неожиданные игровые находки, создавая уникальные и запоминающиеся игровые опыты.

Исследователь В.А. Помелов, в своей статье указывает, что во второй половине XX в. все чаще в гуманитарных и социальных науках появляется слово «геймер» (gamer). Автор указывает, что термин геймер – «лексема, не тождественная слову игрок. Геймер – знак, означаемым которого является человек, относящийся к игре с пристрастностью, влечением. Геймер – тот, чье внимание «приковано» к игре». Так же выскажем мнение о том, что феномен геймерства имеет отношение к определённому типу игр (видео- и кибериграми), с активно распространяющейся со второй половины XX века персональной электроникой, такой как видеоприставки и компьютеры, с развитием клубной игровой культуры [3].

«Игрок – участник гетерогенных отношений: с одной стороны, он с необходимостью участвует в рыночных отношениях (выбирает и приобретает игру, заключая договор с производителем и поставщиком), с другой – в отношениях с самой игрой, интериоризирует игровое пространство и содержание игры» [3]. Вместе с тем, игрок – это любой человек, играющий в игры, независимо от их типа. Это, может быть, как случайный человек, так и тот, кто регулярно играет, но не обязательно считает себя частью геймерского сообщества. Таким образом, в настоящее время существует множество сообществ и мероприятий на самые разные темы, включая инди. В интернете можно найти специализированные сайты и форумы, а на игровых порталах есть нишевые разделы и категории. Например, зарубежный сайт Into Indie Games полностью посвящён инди-сообществу.

Компьютерные игры предоставляют людям уникальную платформу для выражения своего творчества и развития своего воображения. Следует отметить, что многие компьютерные инди-игры предлагают широкие возможности для настройки, позволяя игрокам персонализировать своих персонажей, окружение и даже разрабатывать собственные моды и уровни. Этот уровень настройки стимулирует творческое мышление, так как игроки могут экспериментировать с

различными комбинациями и создавать что-то уникальное. Так же в некоторых инди-играх игроки часто сталкиваются с непростыми головоломками и задачами, требующими нестандартных подходов к решению проблем. Это побуждает их новаторски мыслить и находить креативные решения. Подчеркнём, что многие инди-игры включают пользовательский контент, позволяя игрокам создавать уникальные творения и делиться ими с игровым сообществом. Будь-то разработка оригинального оружия или создание сложного уровня, возможность продемонстрировать свои достижения побуждает игроков мыслить творчески и постоянно внедрять инновации.

В зависимости от структуры и особенностей игры, игрок может быть практически отстранен от творческой деятельности, ограничиваясь следованием заданным алгоритмам. Тем не менее, важно признать значимость процесса поиска этих алгоритмов и учитывать влияние, которое оказывает нахождение правильной последовательности действий.

Одной из уникальных особенностей компьютерных инди-игр является то, что многие игроки сами становятся разработчиками и создают собственные инди-проекты, создавая виртуальную платформу, которая вдохновляет и развивает воображение. В этом пространстве много энтузиастов, которые считают жанр доступным для освоения и легко переходят от роли «игрока» к роли «создателя игры».

К уникальным особенностям инди-игр относятся:

– сложные сюжеты, которые погружают игроков в различные миры и вовлекают их в захватывающие истории. Эти увлекательные нарративы стимулируют воображение, представляя игрокам фантастические локации, уникальных персонажей и интригующие сюжетные линии.

– обширные открытые миры для свободного исследования. Эти игры побуждают игроков путешествовать и открывать новые места, позволяя им создавать собственные истории в увлекательных виртуальных мирах в рамках игрового процесса.

– Ролевые игры (RPG) позволяющие игрокам принимать различные образы и формировать личность, внешний вид и действия своих персонажей. Этот аспект компьютерных игр дает возможность людям использовать свое воображение и создавать уникальные истории и характеры для своих игровых аватаров.

Подводя итог вышеизложенного, заключим, инди-игры играют важную роль в формировании творческого потенциала игроков, предоставляя уникальные возможности для самовыражения и развития креативного мышления. Их независимый дух и стремление к эксперименту создают пространство для разработки нестандартных сюжетов, механик и визуальных решений, что позволяет игрокам активно участвовать в процессе творчества. Игроки в инди-играх не только потребляют контент, но и становятся его соавторами, создавая пользовательский контент, модификации и даже собственные игры. Это способствует развитию навыков креативного мышления, исследовательского интереса и способности к самовыражению. В отличие от массовых коммерческих игр, инди-проекты часто исследуют необычные темы, смешивают жанры и предлагают оригинальные игровые опыты, которые стимулируют воображение и побуждают к поиску новых решений. Многие инди-игры включают сложные головоломки и задачи, требующие нестандартных подходов, что позволяет игрокам развивать новаторское мышление. Кроме того, инди-игры часто предоставляют игрокам возможность персонализировать персонажей, окружение или разрабатывать собственные уровни. Это стимулирует творческий процесс и позволяет создавать уникальный игровой опыт. В некоторых случаях игроки переходят от роли потребителей к роли разработчиков, что делает жанр доступным для освоения и вдохновляет на создание собственных проектов. Таким образом, инди-игры представляют собой мощный инструмент для формирования творческого потенциала игроков. Они способствуют развитию воображения через сложные сюжеты, открытые миры и возможность принимать различные образы. Благодаря своей независимости и экспериментальности инди-проекты создают пространство для культурного

развития и самореализации, становясь важной частью современной игровой индустрии.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Инди-игры: творчество студии Tale of Tales [Электронный ресурс] // Сборник материалов. — URL: <https://www.vsavm.by/wp-content/uploads/2022/12/Sbornik-2024-itog-24-10-16.pdf#page=93> (дата обращения: 01.04.2025).
2. Нарратив в играх: что это и почему он важен для успеха игры [Электронный ресурс]. — URL: <https://hyperpc.ru/blog/gaming-pc/game-class-abbreviations> (дата обращения: 01.04.2025).
3. Помелов, В. А. Геймер: игроман или креативная личность? / В. А. Помелов // Вестник ЧГАКИ. — 2014. — № 3 (39). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymer-igroman-ili-kreativnaya-lichnost> (дата обращения: 01.04.2025).

Батырбай К.И., студент
группы промышленный дизайн
очной формы получения образования
РГУ «Казахский национальный университет
искусств имени Күләш Байсейітовой»
Научный руководитель – Дадырова А.А.,
кандидат философских наук, доцент

КОННОТАЦИИ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА: НАРРАТИВНЫЙ АНАЛИЗ