

выступлении продемонстрировать свой технический (виртуозный) и артистический (интерпретационный) арсенал. Характерной чертой тематизма фортепианных скерцо является опора на белорусский фольклор.

К сожалению, произведения белорусских композиторов, которым присуща весомая виртуозная составляющая, занимают небольшое место в педагогическом и исполнительском репертуаре. Одним из путей активизации интереса к национальному композиторскому наследию может стать увеличение числа произведений «виртуозных» жанров и включение этих сочинений в программы исполнительских конкурсов, концертов.

1. Медушевский, В. В. О виртуозности в музыке : проявления духовной воли-ревности / В. В. Медушевский // Музыка в школе. – 2004. – № 1. – С. 27–35.

2. Шевченко, О. Г. Фортепьянное творчество белорусских композиторов XX века : учеб. пособие для высш. учеб. заведений муз. профиля / О. Г. Шевченко ; М-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. акад. музыки. – Минск : БГАМ, 2005. – 48 с.

ОСНОВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ГЕЙМПЛЕЯ ВИДЕОИГР

А. И. Пармон,

магистрант кафедры белорусской и мировой художественной культуры Белорусского государственного университета культуры и искусств

Геймплей – один из ключевых концептов теории видеоигр. В настоящее время нет единого подхода к его пониманию. В статье анализируется смысловое наполнение концепта, его основные элементы.

Видеоигры, как и произведения кинематографа, театра, способны спровоцировать игрока на различные чувства за короткий промежуток времени. Впечатления, возникшие в ответ на художественные особенности видеоигры, оказывают влияние на эмоциональную сферу. Сам игровой процесс требует тщательного осмысления в научно-исследовательских работах, так

как это позволяет лучше понять специфику и разнообразие видеоигр как феномена современной культуры. Изучение этого процесса как важнейшего структурно-художественного элемента произведения игровой индустрии непосредственно на этапе его разработки помогает последующему развитию и улучшению получаемого игрового опыта.

Игровой процесс с точки зрения игрока обычно обозначается термином «геймплей». Геймплей включает в себя также все переживания игроков или зрителей во время взаимодействия с системами игры [4], особенно это касается формальных игр. Геймплей – это также совокупность действий, которые пользователь воспроизводит в процессе видеоигры [1]. Современные исследователи, однако, отмечают, что более точное определение этого понятия невозможно сформулировать, ссылаясь на то, что практически у каждого дизайнера есть собственная трактовка геймплея, сформированная на основе множества выполненных им работ [3].

Понятие «геймплей» подразумевает по крайней мере несколько вариаций понимания видеоигры как целостного произведения. Геймплей характеризует совокупность определенных внутренних и внешних процессов, присущих какой-либо видеоигре и ее влиянию на игрока: повествования, сопереживания персонажам, эстетической оценки графических артефактов и т. д. Данные процессы не свойственны традиционным и настольным играм, а скорее частично проистекают из художественной основы видеоигры как нарратива, вымысла и взаимодействия графических и звуковых элементов. Соответственно, художественная выразительность видеоигр основана на средствах более традиционных художественных медиа. Это влияет на жанр цифрового произведения (например, на шутеры от первого лица, платформеры и ролевые игры), а также на то, как игра следует или отклоняется от заданных геймплейных формул в каждом жанре.

Термин «геймплей» помогает также описывать функциональные возможности игровых аспектов цифрового произведения. Видеоигра как феномен постмодернизма предоставляет

зрителю художественное интерактивное игровое пространство, разделенное явно или условно на сцены/эпизоды с рядом корректных и некорректных действий. Развитие этого пространства обусловлено предисловием, начальной конфигурацией и косвенной либо актуальной целью, к которой должны стремиться пользователи, если они хотят достигнуть определенного результата или завершить игру. То есть функции и возможности геймплея зачастую включают в себя действия, которые игрок может производить с управляемым персонажем – борьба, прыжки, плавание, создание предметов, использование магии, – а также то, как трактуется проигрыш.

Возможности геймплея в данном случае можно рассмотреть на примере видеоигр жанра «песочница» («sandbox») – игр «Simcity» студии «Maxis», «Minecraft» М. Перссона, «Terraria» студии «Re-Logic», «The Godfather: Blackhand Edition» компании «Visceral Games». Элементы песочницы могут присутствовать и в художественных модификациях на уже законченные произведения – выполненная на игровом движке «Source» модификация «Garry's Mod». Характерные свойства данного жанра присущи также известной серии «Grand Theft Auto», в частности в «GTA IV». В некотором роде такой геймплей симулирует реальный процесс игры детей в песочнице: используются различные элементы функционального назначения (игровые конструкции, а также обитатели видеоигрового мира) для достижения глобальной или условной цели, которая обусловлена игрой воображения самих игроков, и создания собственной истории [5].

Игровой дизайнер М. Лопез приводит следующие *ключевые элементы геймплея* [2]:

- все элементы управления и взаимодействия в игре предметов, состояний окружающей среды и событий;
- игровой опыт/продолжительность – средний показатель времени, необходимого игроку для завершения каждой стадии, уровня, миссии;
- вспомогательные достижения (визуальные, музыкальные) – графические эффекты, скриптовые события и т. д.,

которые призваны поддерживать заинтересованность пользователя;

- практические награды (*gameplay relevant*) – новые режимы, обновления и открываемые сценарии, которые поддерживают интерес к новым прохождениям игры;

- уровни сложности – не только степень трудности прохождения заданий, препятствий и битв, но и уровень риска при выполнении этих заданий.

В свою очередь, к *важнейшим особенностям*, которые выделяются у проработанной игровой механики, относятся:

- *gated access*, то есть отсутствие доступа к некоторым художественным элементам игры, раскрывающимся при последующем прохождении, когда игрок уже может их анализировать;

- «*directed gameplay*», или постепенное и плавное их выявление в течение одного прохождения.

Подводя итог, отметим, что довольно сложно определить полные и абсолютные критерии функциональных особенностей всей игровой индустрии. Геймплей – сумма большого количества взаимосвязанных ключевых элементов. Наличие или отсутствие такового в игровом процессе может быть определено путем изучения конкретной игры. Для простой видеоигры (к примеру, аркадных гонок) не обязательны включения в геймплей всех компонентов. Но для более сложного сеанса (например, в стилизованном викторианском повествовании серии «Adventures of Bertram Fiddle» студии «Rumpus» или во мрачном квесте «Fran Bow» компании «Killmonday Games AB») проработанная механика и геймплей имеют важное значение, чтобы в совокупности с развитием сюжета равноценно и равномерно воздействовать на все художественно-эстетические уровни восприятия пользователя.

1. Introduction to Game Design – Week Three: Creating Effective Gameplay & Game Programming [Electronic resource] // San Joaquin Delta College. – Mode of access: <https://www.deltacollege.edu/emp/elane/GameDesign/ClassThree/WeekThree.html/>. – Date of access: 01.04.2017.

2. Lopez, M. Gameplay Design Fundamentals : Gameplay Progression [Electronic resource] / M. Lopez // Gamasutra. – Mode of access:

http://www.gamasutra.com/view/feature/130188/gameplay_design_fundamentals_.php/. – Date of access: 01.04.2017.

3. Rollings, A. Attempting to Define Gameplay [Electronic resource] / A. Rollings // Peachpit. – Mode of access: <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=98123>. – Date of access: 01.04.2017.

4. Sicart, M. Defining Game Mechanics [Electronic resource] / M. Sicart // Game Studies. – Mode of access: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart/>. – Date of access: 01.04.2017.

5. Sorens, N. Stories From The Sandbox [Electronic resource] / N. Sorens // Gamasutra. – Mode of access: http://www.gamasutra.com/view/feature/3539/stories_from_the_sandbox.php. – Date of access: 01.04.2017.

ИЗДАНИЕ В УКРАИНЕ БИБЛИОГРАФИЧЕСКИХ УКАЗАТЕЛЕЙ СОДЕРЖАНИЯ ЛИТЕРАТУРНЫХ ЖУРНАЛОВ И АЛЬМАНАХОВ В 1991–2015 ГГ.

Л. П. Пасичник,

*кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры
документальных коммуникаций и библиотечного дела Ровенского
государственного гуманитарного университета*

Литературно-художественная периодика как неотъемлемая составляющая литературного процесса в целом формирует не только само явление современной литературы, но и критический дискурс о ней. Уровень функционирования в обществе литературных периодических изданий является одним из объективных показателей состояния литературного процесса на определенном этапе.

Неоспоримую ценность для изучения истории развития определенной национальной литературы имеют библиографические указатели (БУ) содержания литературных журналов и альманахов, изданных в Украине в 1991–2015 гг.

В работе охарактеризованы наиболее значимые БУ содержания:

– исключительно литературоведческих и литературно-художественных журналов и альманахов;

– литературно-художественных и общественно-политических журналов, на страницах которых литературные материалы