

Комитет образования, науки молодежной политики  
Волгоградской области  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное  
учреждение  
«Волгоградский экономико-технический колледж».

## **УЧЕБНО ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ**

**Тема: История развития игровой индустрии**

Студентка группы 102-ПРГ

Сидоренко К. Д.

Принял преподаватель Клинова О. В.

Волгоград 2022 год

## Содержание

1. Титульный лист	
2. Содержание.....	2
3. Введение.....	3-4
4. Глава1. Обзор игровой индустрии.....	5-10
5. Глава 2. Характеристика жанрового многообразия компьютерных игр.....	11-17
6. Глава 3. Как-то озаглавить.....	18-24
7. Заключение.....	25-26
8. Литература.....	27

## Введение

Цель данной исследовательской работы — история игровой индустрии. Я выбрала эту тему, потому что учусь на программиста. В XXI веке игровая индустрия считается одной из самых быстроразвивающихся отраслей за счет роста популярности у потребителей. Согласно аналитике Steam(крупнейший онлайн магазин компьютерных игр), в 2020 году на платформе ежемесячно появлялось 2,6 млн новых пользователей со всего мира, а время, которое геймеры проводили в играх, выросло на 50,7% по сравнению с 2019 годом.

С каждым годом в мировую экономику идёт большой вклад за счет продаж игровых систем. Только в 2020 году выручка составила \$177,8 млрд (рост — на 23,1% по сравнению с 2019 годом) и продажи продолжают расти. Звуковые и графические карты CD- и DVD-приводы, Unix и центральные процессоры — все это в современных компьютерах дало множество новшеств для игровой индустрии. Изначально создававшиеся для развлечения, компьютерные игры сейчас имеют характер, как и развлекающих, так и развивающих для детей и подростков.

Происходит значительная цифровизация учебного процесса вследствие перехода стандартных и всем уже привычных форм и технологий обучения на современные стандарты. Компьютерные игры доросли даже до собственной спортивной сферы, именуемым киберспортом. Да, безусловно, у него не такая аудитория, как у обычного спорта, но она растет в геометрической прогрессии. Это зависит и от успеха игры, по которой проводятся турниры.

Таким образом, цель работы состоит в том, чтобы охарактеризовать историю развития игровой индустрии.

Задачи данной работы, определившие ее структуру:

1. Дать обзор игровой индустрии, её истории;

2. Характеристика жанрового многообразия компьютерных игр;
3. Анализ плюсов и минусов продукта данной индустрии.

Объект исследования: игровая индустрия.

Предмет исследования: история развития в игровой индустрии.

Перечень используемых терминов:

Игровой процесс, или геймплэй (англ. *gameplay*), — компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока.

DEC PDP-1 — первый компьютер, изобретенный компанией Digital Equipment Corporation (DEC)

ВМ — устройство или комплекс устройств, предназначенных для механизации и автоматизации процесса обработки информации (вычислений).

Кикстартер(Kickstarter) — Сайт для привлечения денежных средств на реализацию творческих, научных и производственных проектов по схеме краудфандинга (коллективного финансирования).

VR — созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, осязание и другие.

Контроллеры движения — это аксессуары оборудования, которые позволяют пользователям взаимодействовать в смешанной реальности. Преимущество контроллеров движения от жестов заключается в том, что контроллеры имеют точную точку в пространстве, что позволяет детально взаимодействовать с цифровыми объектами.

Геймдев — индустрия создание игр.

## Глава 1. Обзор игровой индустрии

Компьютерная игра или видеоигра — компьютерная программа или часть компьютерной программы, служащая для организации геймплея\*, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

Со слов многих геймеров, компьютерная игра - это особый мир, поглощающий тебя с ног до головы и отправляющий в другое измерение, где мы можем делать то, чего не можем в реальной жизни.

Компьютерные игры часто создаются на основе фильмов и книг; есть и обратные случаи. Специальные разработанные игры позволяют использовать игроков в научно-исследовательских работах.

Индустрия — это отрасль народного хозяйства, сфера деятельности, сектор экономики, включающие в себя производство и сбыт товаров и услуг, а также охватывающие смежные секторы и потребительскую аудиторию. Но ведь игры — это не только товар, в них заключаются смысл, душа человека, создается что-то новое, а это самое что ни на есть творчество.

Творческие индустрии - это деятельность, в основе которой лежит индивидуальное творческое начало, навык или талант, и которая несет в себе потенциал создания добавленной стоимости и рабочих мест путем производства и эксплуатации интеллектуальной собственности.

Трудолюбие, искусство в промыслах, особая промышленность, работа ручная ремесленная, фабричная — вот что можно сказать про индустрию в общем.

Соответственно, индустрия компьютерных игр – это экономический сектор, связанный с разработкой, продвижением и продажей компьютерных игр. В неё входит большое количество специальностей (геймдизайнеры, разработчики и программисты, аниматоры и художники, звукорежиссёры, сценаристы и писатели, переводчики, тестировщики видеоигр, специалисты технической поддержки, продюсеры, маркетологи, аналитики, торговые представители), по которым работают тысячи человек по всему миру.

На 2022 год прибыль игровой индустрии продолжает расти. Известный аналитический портал GamesIndustry, где активно публикуются чарты продаж игр, подвел собственные итоги 2021 года. Уходящий год в игровой индустрии в очередной раз продемонстрировал рост. Игры принесли 180.3 миллиарда долларов чистой прибыли разработчикам, что на 1.4% больше прошлого года. Число геймеров в мире превысило 2,3 млрд человек. Сейчас большинство пользователей предпочитают игры, выпущенные на ПК. С небольшим отрывом идут игры, в которые можно играть на смартфоне. И лишь на третьем месте стоят игры на консолях.

Компьютерные игры стали настоящим культурным феноменом - возникнув как незамысловатый плод творческой мысли программистов, они с каждым годом приобретали всё большую популярность. А как же развивались компьютерные игры? Давайте охарактеризуем весь путь их становления от первых программ на ЭВМ до современного уровня их развития.

### **1971 – «Эпоха возникновения»**

Первый рывок в сторону современных компьютерных игр был сделан в 1947 году, когда американские физики Томас Голдсмит-младший и Эстл Рей Манн запатентовали “развлекательное устройство на основе электронно-лучевой трубки”. Аппарат имитировал управление полётом ракеты, а геймплей базировался на управлении лучом осциллографа и его расфокусировке для «поражения» целей, изображённых на помещаемой на экран накладке. Так как вся использовавшаяся электроника была аналоговой, а не цифровой, и из-за отсутствия отрисовки изображения как таковой, получившееся устройство считается электронной игрой, а не видеоигрой. Однако патент опубликован, начало положено, идея родилась.

После этого на свет появились маленькие шаги в развитии игр, такие как “OXO” и “Tennis for Two”.

Нетрудно было заметить, что первые игры создавались как побочные результаты работы к научным проектам. Но с развитием ВМ\* всё чаще

стали мелькать игры уже не как креативный подход к демонстрации технологических достижений, а в качестве развлекательного элемента.

В апреле 1962 года свет увидела игра “Spacewar!”. Эту игру можно считать первой полноценной цифровой компьютерной игрой. Группа разработчиков в 1961 году задумала создать игру с целью её реализации на DEC PDP-1\* в Массачусетском технологическом институте. Сама игра была рассчитана на двух игроков, которые управляют космическими кораблями и пытаются сбить друг друга. Некоторое время спустя у игры появилось подобие сиквела под названием “Expensive Planetarium”. В оригинале звёздное небо на фоне генерировалось случайным образом, в новой версии использовались реальные диаграммы звёзд, а фон менялся так же, как меняется вид звёздного неба днём и ночью. Также добавились различные настройки игры, которые можно было включать и отключать: звёзды с их гравитацией, движение по инерции, фон, воздействие других объектов на траекторию движения корабля и ракет игрока.

К сожалению, дальше фокус тогдашних компьютерных игроделов сместился в сторону текстовых игр, поэтому теперь настало время переключиться на другую ветвь развития игровой индустрии. Предприимчивые люди быстро прикинули, что к чему и начали работать в сторону развития игровых автоматов.

### **1971 – «Эпоха популяризации игр»**

С 1971 года на рынок регулярно начали выходить различные игровые автоматы с играми, концепт которых походил на “Spacewar!”, однако и аппараты, и игра получились довольно специфичными:

- доступные компьютеры того времени не “тянули” игру так, как хотелось, поэтому железо пришлось подгонять под нужды игры;

- два игрока давали сильную нагрузку на аппарат, поэтому версия была урезана до одиночной игры против нескольких ботов.

Несмотря на всю замечательность аппарата, управление космической субмариной оказалось слишком сложным для восприятия рабочего класса, на которого и ориентировался производитель.

Пожалуй, самая успешная видеоигра, выпущенная на игровых автоматах, была Pong.

В течение того же года на рынок была выпущена одна из первых в истории домашняя игровая консоль — Magnavox Odyssey. Постепенно рынок как аркадных, так и домашних игр переполнился однообразными клонами Pong, что привело к кризису рынка видеоигр в 1977 году, который помогла преодолеть игра Space Invaders. Её успех открыл аркадным автоматам в течение «золотой эры» путь в такие общественно значимые места как торговые центры, традиционные торговые залы, рестораны и круглосуточные магазины.

К началу 1980-х «золотая эра аркадных игр» была в расцвете. Наиболее значимой игрой того периода была выпущенная в 1980 году Pac-Man от Namco, распроданная в количестве более 350 тысяч автоматов.

Начало этого периода также совпало с появлением многих домашних компьютеров и энтузиастов-разработчиков игр для них. Особенно сильное влияние они оказали в Европе (компьютер ZX Spectrum) и в Азии (NEC PC-8801 и MSX). Также в это время появились первые издания, посвященные компьютерным играм, к которым впоследствии стали прилагаться разные носители данных.

В 1990-х годов произошло дальнейшее развитие технологий, сопутствующих компьютерным играм. Одновременно с этим происходило и развитие рынка игр. Так в начале периода стали более успешными лицензированные игры, также, как и сиквелы игр.

### **1993 – «Эпоха взросления»**

И первым переломным моментом, будут 1993-1994 года. Такое разнообразие платформ, благодаря которым можно было наслаждаться игрой, вело и к разнообразию проектов, каждая компания пыталась



выделиться и выпустить самый необычный продукт. Именно к этому времени относятся первые эксперименты с VR\* и разными контролерами\*. Сами игры в это время тоже сильно меняются. Если до этого, их воспринимали как исключительно развлечение для детей и подростков, то теперь многие видеоигры стали рассчитываться под более взрослую аудиторию. Посыпались игры с кровью, демонами и хэви-металлом в саундтреке, жестокостью, эротикой и философскими подтекстами. Все эти игры вышли в один год, и сильно отходили от привычных тогда платформеров и сайд-скролл шутеров. В последующие годы число взрослых и серьёзных игр только росло.

1998 год вообще можно назвать одним из лучших в истории игровой индустрии. В течении одного календарного года вышли такие игры, как: StarCraft, Fallout 2, Baldur's Gate, Metal Gear Solid, Ocarina of Time, Resident Evil 2, Half-Life, и немного опоздавшая на вечеринку Silent Hill, которая вышла в январе 1999. Именно они по сей день популярны в сфере видеоигр, несмотря на конкуренцию.

К этому моменту большинство разработчиков уже смогли полноценно освоить 3D и игры в нём больше не выглядели как пытка для глаз. В последующее десятилетие семимильными шагами шёл технологический прогресс. Графика никогда не развивалась так быстро, как тогда.

Если до этого, видеоигры пытались казаться взрослыми, апеллируя всё-таки больше к подросткам, то после 1998 они по-настоящему стали затрагивать серьёзные темы. Вопросы любви и смерти, самоопределения и жизненного пути. В играх стала появляться политика и сатира на реальную жизнь.

В нулевых выходило огромное количество совершенно разных игр. Шутеры, Стратегии, РПГ, Хорорры и гоночные симуляторы, эта эпоха была щедрой на жанровое разнообразие. Многие разработчики экспериментировали с тематиками, смешивая их или создавая принципиально новые. Это десятилетие было богато на изменения.

## **2007 – «Эпоха экспериментов»**

Если какой год и может посоперничать с 1998, за звание лучшего в истории игровой индустрии, то это 2007 год. Локомотивами новой эпохи тогда стали: Mass Effect, Assassin Creed, Crysis, BioShock, Modern Warfare, Uncharted. Причем, все эти игры не просто стали успешными, но и дали начало новым сериям.

На протяжении всех нулевых, игровая индустрия росла и крепла, привлекая всё больше внимания со стороны общественности и больших инвесторов. Те, в свою очередь хотели расширить потенциальную аудиторию, что вылилось в оказуаливание многих франшиз.

Видеоигры стали всё больше и больше походить на кино. Основное внимание стали уделять сюжету и постановочным катсценам. Быстро распространилась технология захвата движений, и в игровых роликах стали играть живые актеры, прямо как в настоящем кино. В этом, пожалуй, выиграли серии Uncharted и Mass Effect.

Но, как и в любое время, есть свои бунтари, которые не согласны с устоявшимся порядком вещей. Так, в начала 10х годов, начинает набирать популярность серия Souls. В которой практически нет сюжета, тебе ничего не объясняют и не помогают, а ещё в ней неприлично высокая сложность. Из важного далее, думаю, можно выделить 2015 – год, когда разработчики поняли, что люди готовы не просто покупать игры, а платить за ещё не существующие игры. И с тех пор и появились самые разные сборы на кикстартере\* и выпуск игр в раннем доступе.

## Глава 2. Характеристика жанрового многообразия компьютерных игр

Почему же я решила посвятить целую задачу этой теме? А все очень просто. Для истории важно разбить составляющие на те, или иные пункты, чтобы, так сказать, «Навести порядок на полках».

В определенный момент пользователь обязательно столкнется с тем, что знание основ жанровой классификации приносит вполне практическую пользу. Во-первых, без хотя бы базовых теоретических знаний вы не сможете дать полноценный отзыв об игре – а ведь иногда хочется. И чем больше времени вы посвящаете этому времяпрепровождению, тем сильнее желание поделиться мнением. Причем не абы каким, а экспертным. А для того, чтобы вас адекватно поняли, необходим единый взгляд на терминологию.

Ну и во-вторых, на практике без знания жанровой специфики трудно выбрать подходящую под предпочтения того или иного потребителя. Жанр является одним из критериев выбора – и это факт. Можно провести параллели с теми же самыми книгами и фильмами, согласны?

Основой для формирования классического свода жанров послужили серии игр. Эти серии были образованы в результате того, что после выхода в свет популярной «оригинальной игры» как официальные, так и сторонние разработчики продолжали эксплуатировать черты первой игры, создавая «клонов»

Я хочу остановиться подробно на 3х видах жанрового разнообразия компьютерных игр, а именно: экшен, стратегия и ролевые игры, так как именно они, по моему мнению, имеют самую большую популяцию, а также разнообразия контента среди игрового комьюнити.

### **Action**

Произнося слово "экшен" или "экшн", сразу понимаешь, что к русскому языку оно не имеет никакого отношения. Все правильно, мы позаимствовали его из английского (action), что в переводе значит

"действие". Вот так, все просто! И значение слова "экшен" сразу стало понятнее, не так ли?

Однако действие ведь бывает разным. Так вот, здесь имеется в виду исключительно активная и динамичная смена событий. Если что-то течет медленно и неторопливо, то это к экшену не имеет никакого отношения. Экшн похож на картинки, мгновенно сменяющие друг друга. В жизни так практически не бывает, а вот в компьютерных играх, кино или литературе такое встречается очень часто.

Самые популяризированные и обширные поджанры экшена: 3D шутеры, Аркада и Стелс-экшен. Разберёмся поподробнее...

*3D-шутеры (англ. 3D Shooter), «бродилки-стрелялки»*

В играх данного типа игрок, как правило, действуя в одиночку, должен уничтожать врагов при помощи холодного и огнестрельного оружия, для достижения определённых целей на данном уровне, обычно, после достижения заданных целей игрок, переходит на следующий уровень. Врагами часто являются: бандиты (напр. Max Payne), фашисты (напр. Return to Castle Wolfenstein) и другие «плохие парни», а также всевозможные инопланетяне, мутанты и монстры (напр. Doom, Half-life).

В зависимости от сюжета игры арсенал игрока может включать как современные виды оружия, так и их футуристические аналоги, а также виды оружия, не имеющие аналогов на сегодняшний день. Как правило, типичный набор оружия содержит: холодное оружие (нож, кастет, кусок трубы, бейсбольная бита), пистолет, автомат или автоматическую винтовку, дробовик (шотган), снайперскую винтовку, многоствольный пулемёт, а также гранаты или бутылки с зажигательной смесью. Часто оружие имеет альтернативный режим стрельбы или оснащено оптическим прицелом с возможностью зуммирования или без него. Также игрок может наносить удары при помощи ног, или бить врагов прикладом или рукоятью пистолета. В «реалистичных» играх (напр. FarCry, F.E.A.R.) игрок может нести с собой только ограниченное число видов оружия, в то время как, в

аркадных (напр. Unreal Tournament, Quake) можно было владеть всеми видами оружия, доступными в игре. Также в «реалистичных» шутерах более совершенная модель повреждений, как самого игрока, так и его противников, в частности попадание в голову в «реалистичном» шутере вполне может вызвать мгновенную смерть персонажа игрока, тогда как в аркадных, обычно, у персонажа отнимается ненамного больше «хитпоинтов» (англ. hitpoints) чем при попадании в туловище.

#### *Аркада (англ. Arcade)*

Игры, в которых игроку приходится действовать быстро, полагаясь в первую очередь на свои рефлексy и реакцию. Аркады характеризуются развитой системой бонусов: начисление очков, постепенно открываемые элементы игры и т. д.

Термин «аркада» по отношению к компьютерным играм возник во времена игровых автоматов, которые устанавливались в торговых галереях (arcades). Игры на них были простыми в освоении (чтобы привлечь побольше играющих). Впоследствии эти игры перекочевали на игровые приставки (консоли) и до сих пор являются основным жанром на них.

#### *Стелс-экшен (англ. Stealth-action)*

Игры, в которых предполагается не сражаться с большинством встреченных противников, а всячески избегать возможного контакта с ними, попутно выполняя поставленные задачи. Стелс-элементы (например, возможность выглядывать из-за угла, прислонившись к стене) часто встречаются в играх различных жанров. Примеры: Assassin's Creed, Thief, Metal Gear Solid, Tom Clancy's Splinter Cell, Hitman, Manhunt

#### **Стратегии (англ. Strategy)**

Игра, требующая выработки стратегии, например, для победы в военной операции. Игрок управляет не одним персонажем, а целым подразделением, предприятием или даже вселенной. Различают походовые или пошаговые стратегические игры (Turn-Based Strategy, TBS), где игроки поочередно делают ходы, и каждому игроку отводится неограниченное или

ограниченное (в зависимости от типа и сложности игры) время на свой ход, и стратегические игры в реальном времени (Real Time Strategy, RTS), в которых все игроки выполняют свои действия одновременно, и ход времени не прерывается.

#### *Стратегии реального времени (англ. Real-Time Strategy, RTS)*

В этих стратегиях игроки производят свои действия одновременно. Они появились несколько позже пошаговых, первой получившей известность игрой этого жанра была Dune II (1992), сюжет которой основан на одноимённом произведении Фрэнка Герберта. Уже тогда сформировались общие принципы стратегий в реальном времени

#### *Пошаговые стратегии (англ. Turn-Based strategy, TBS)*

Игры, в которых игроки производят свои действия по очереди. Пошаговые стратегии появились раньше RTS и отличаются значительно большим разнообразием. Разделение игрового процесса на ходы отрывает его от реальной жизни и лишает игру динамизма, в результате чего эти игры не так популярны, как стратегии в реальном времени. С другой стороны, в TBS у игрока гораздо больше времени на размышление, во время совершения хода его ничто не торопит, это даёт ему возможность проявить способности к логическому мышлению. Примеры: Civilization, Galactic Civilizations, Heroes of Might and Magic

#### *Варгеймы (англ. Wargame)*

Классификация компьютерных варгеймов ещё не выполнена и выглядит далеко непростой.

Свою историю варгеймы как поджанр компьютерных игр жанра Стратегии (Strategy games) ведут так же от двух игр, но некомпьютерных. Древнейшим варгеймом была индийская настольная игра чатуранга, прообраз игры, которая позже в средневековье и в наше время именуется шахматами. Вторым источником появления варгеймов являются военные учения в Пруссии с середины XIX века, из упрощения и экономии средств, перенесённые с реальных полей, лесов и рек, с реальными войсками, на

большой стол с уменьшенными моделями оных. Со временем эти военные игры (wargames) разделились в сторону усложнения — на помощь военным — где стали современными КШУ и в сторону упрощения, где стали основой правил для военных настольных игр.

Таким образом, соединив в себе материальную часть (фигурки шахмат) и ментальную часть (сложные и разнообразные правила), в начале XX века появились первые настольные варгеймы.

Они представляли собой знакомые нам с детства солдатики с принципиально сложными правилами, стремящимися разыграть на полу бой более-менее похожий на настоящий. Плюс к этому добавлялась богатая фантазия, которая работала на полную. Получалось очень интересное развлечение способное занять уйму времени и пробудить, или уже развивать, интерес к истории вообще и к военной истории, военному искусству, в частности.

В промышленных масштабах настольные варгеймы стали выпускаться во второй половине XX века. А с развитием базы компьютеров в 80-х годах появились и первые PC-wargames.

Львиная доля первых компьютерных варгеймов, снискавших впоследствии широкую популярность у игроков и ценителей, была основана на правилах каких-либо известных настольных варгеймов. Так, например, известная серия Close Combat имеет в своей основе правила настольного варгейма Squad leader, моделирующего бой пехотных отделений во время Второй мировой войны.

Итого сутью компьютерного варгейма является моделирование боя от уровня взвод-рота до уровня фронт-группа армий. Исходя из этого варгеймы по измерению действия делятся на исторические и фэнтези/фантастические.

Главный упор варгеймы делают на следующие элементы:

1. аутентичность;
2. реалистичность;

### 3. историчность.

То есть стремление следовать нашей реальности. Грубо говоря, если в жизни мы не можем произвести какую-либо единицу вооружения или солдата за несколько минут, то такого нет и в варгейме. У нас есть только то, что мы «купили» перед боем, либо то, что дано нам разработчиком миссии. Наша цель: тактика — победить противника в бою используя те силы, которые у нас есть в распоряжении.

Следует отметить два момента. Если следовать требованиям, предъявляемым к варгеймам, то можно сказать, то варгеймом является и боевая часть игр серии Total War. И если в уровне боевых действий «опуститься» ниже уровня «взвод-рота», то мы войдём уже в другой жанр — тактических RPG (например: Jagged Alliance, Incubation, Альфа: антитеррор, Fallout Tactics); а если опустимся ещё ниже, на уровень боевой единицы, то войдём ещё в один жанр — хардкорный симулятор (например: Т-72: Балканы в огне, Ил-2 Штурмовик, Silent Hunter, Operation Flashpoint); если же поднимемся выше уровня «фронт-группа армий», то получим жанр — глобальная стратегия (например: Hearts of Iron, Стальные монстры, боевая часть серии Total War).

Всё это в определённой мере очерчивает ту зону, ту нишу которую занимают компьютерные варгеймы. Хотя в настольных вариантах игры жанра и и по ныне относятся к категории настольных варгеймов ;) Так что, вопрос о классификации компьютерных варгеймов является открытым.

В ряду знаменитых компьютерных варгеймов можно отметить следующие: серия Steel Panthers; серия Close Combat; серия Combat Mission; серия Panzer General; первые четыре игры из серии Warhammer; серия Squad Battles; серия на движке Armored Task Force; некоторые моды на основе игр Sudden Strike и Блицкриг.

#### **Ролевые игры (англ. Role Playing Game, RPG)**

У главного героя (героев) и других персонажей и врагов (чаще в меньшей степени) присутствует некоторое количество параметров (умений,



характеристик, навыков) которые определяют их силу и способности. Обычно, главная характеристика персонажей и врагов — это уровень, который определяет общую силу персонажа и определяет доступные навыки и предметы экипировки. Все эти параметры надо совершенствовать путём убийства других персонажей и врагов, выполнением заданий и использованием эти самых навыков.

Присутствует проработанный и обширный мир, сильная сюжетная линия, разветвлённые диалоги с разными вариантами ответов, множество разных персонажей со своими целями и характерами.

Большое количество разных предметов: экипировки, зелий, артефактов и т. д.

Вот уже на протяжении достаточно многого времени игровая индустрия радует нас контентом. В прошлой главе мы разобрали жанровую характеристику игр, а в этой я предлагаю посмотреть более поверхностно и одновременно глубже, посмотрев на пользу и вред того продукта, который нам может представить данная индустрия.

#### **Умственная и психологическая составляющая**

Дети с рождения узнают жизнь через процесс игры, который улучшает память, стимулирует рост коры головного мозга, добавляет удовольствие в процесс обучения и значительно ускоряет развитие человека. Игра учит мыслить креативно и находить ответы на вопросы, имеющие несколько решений.

Привычка легко запоминать интересное сохраняется у человека и во взрослом возрасте. Вы можете играть в одиночку или с животным, но лучше позовите несколько человек, чтобы дать мозгу отдохнуть от сенсорной перегрузки электронными гаджетами и улучшить ваши социальные навыки.

С помощью игр можно также сделать любую работу более продуктивной и приятной, чем с радостью пользуются международные корпорации, позволяя своим сотрудникам развлекаться в офисе. Почему играть полезно?

#### Игры помогают снять стресс

Благодаря естественной реакции на опасность стресс переводит людей в боевое состояние. Когда это происходит, надпочечники выбрасывают в кровь гормон кортизол, что дает телу прилив энергии и силы. Краткая мобилизация всех ресурсов тела, сменяющаяся затем периодом покоя, благоприятна для человека.

Но постоянный стресс истощает организм и приводит к еще большему стрессу. Получается замкнутый бублик. Борьба с этим можно, например, нейтрализуя кортизол другими гормонами, отвечающими за ощущение счастья. Игры могут помочь человеку добывать такие гормоны радости.

Эндорфины, вырабатываемые от физических нагрузок во время активных и спортивных игр, способствуют общему ощущению благополучия и даже могут временно облегчить боль. Видеоигры активизируют выработку дофамина, отвечающего за чувство веселья.

Именно дофамин толкает людей на подвиги и открытия (в надежде найти новый источник стимуляции), поэтому он помогает человеку решительно выбираться из стрессовых ситуаций. Социальное взаимодействие с коллегами во время игр также помогает почувствовать себя более защищенно.

#### Игры улучшают работу мозга

Длительные наблюдения за работой мозга геймеров показали, что лучше всего развивает и стимулирует нашу нервную систему не головоломки и игры на сообразительность, а стрелялки и аркады, заявляют нейробиологи в статье, опубликованной в журнале Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences.

"Современные видеоигры эволюционировали в очень сложные феномены, воплощающие в себе многие принципы, которые психологи, нейробиологи и педагоги считают фундаментально важными для появления позитивных изменений в поведении человека, увеличения пластичности мозга и всей его способности к обучению в целом. Игры по своей природе являются проактивной формой обучения, которые обычно бывают эффективнее, чем пассивное приобретение знаний", — заявил Шон Грин (Shawn Green) из университета штата Висконсин в Мэдисоне (США).

Грин и его коллега Аарон Зайтц (Aaron Seitz) из университета Калифорнии в Риверсайде (США) выяснили, что компьютерные игры различных жанров крайне неодинаково влияют на развитие и работу нашего мозга, проанализировав то, как некоторые популярные сегодня игры влияли на психику и когнитивные способности молодых людей в экспериментах, которые проводили другие ученые.

Исследователи полагают, что большее влияние на поведение людей оказывает азарт и вовлеченность в процесс игры. Создание игр с героическими персонажами может способствовать распространению соответствующего социального поведения.

В их число вошли несколько шутеров, в том числе Wolfenstein и GTA, социальные игры вроде Sims, строительные "песочницы" (Minecraft), казуальные мобильные игры, такие как Angry Birds и Candy Crush, а также ряд развивающих игровых приложений, предназначенных специально для развития мозга.

Как показали наблюдения Грина и Зайтца, не все компьютерные игры одинаково полезны для развития интеллекта – к примеру, "песочницы", казуальные игры, карточные игры вроде Heartstone не влияли положительно на работу мозга игроков и не содержат в себе таких вещей, которые стимулировали бы развитие когнитивных способностей.

С другой стороны, достаточно неожиданным образом стрелялки и аркады достаточно неплохо улучшали умственные способности геймеров и справлялись с этой задачей не хуже, чем специально разработанные для этих целей игры.

Многие из нас играют в интеллектуальные игры, полагая, что эти дорогостоящие игры могут сделать нас лучше в плане выполнения повседневных задач, однако до последнего времени научного подтверждения их эффективности не существовало.

"Стрелялки оказались связаны с улучшенным вниманием к деталям, ускорению обработки информации в мозге и с рядом других когнитивных функций, в том числе и с развитием умозрительного зрения и воображения. Что интересно, игры на сообразительность обычно воплощают в себе достаточно малое число этих свойств", — пишут авторы статьи.

#### Игры улучшают отношения

Совместное веселье и игры могут способствовать сопереживанию, состраданию, доверию и близости с другими людьми. Офисные игры — это

отличный способ сплочения команды. Игрой может быть не только специфическая активность, но и состояние ума.

Развитие игрового веселого характера может помочь вам расслабиться в стрессовых ситуациях, сломать лед в общении с незнакомыми людьми, завести новых друзей и формировать новые деловые отношения.

### Игры сохраняют здоровье

Азарт и веселье возвращают нас в детские годы, дают прилив энергии. Как говорил Джордж Бернанд Шоу: «Мы не прекращаем играть, потому что мы стареем; мы стареем, потому что перестаем играть».

Счастливые и веселые люди более устойчивы к болезням и на 35% меньше рискуют умереть.

Однако, мы все слышали, что в тот или иной момент кто-то говорил о видеоиграх так, будто они наносят вред вашему зрению, нарушают осанку и разрушают функции мозга, но на чем основаны эти утверждения? В этом плане мне очень нравятся слова профессора психологии Шона Грина из Висконсинского университета в Мадисоне:

*«Видеоигры — это очень широкая категория. Влияние игры зависит от того, какие задачи задействованы в ней. Поэтому разные проекты по-разному влияют на мозг. Вы не стали бы спрашивать «как еда влияет на ваше тело», вам нужно знать ее состав. То же самое и с видеоиграми: механика, динамика и содержание отдельных игр являются предикторами того, как они по-своему влияют на мозг.»*

Поэтому, как говорится, не бывает добра без зла. Помимо вышеперечисленных плюсов, игровая индустрия сталкивается с проблемами, как и с внутренней стороны, как и с внешней, то есть со стороны общества.

### **Психологическое влияние**

Помните я говорила о проблемах со стороны общества? Так вот, думаю, сначала стоит упомянуть самую важную из них. Не всегда игры могут положительно влиять на психику, так скажем, есть подводные камни.

Начнем с самого обширного психологического влияния, а именно зависимость.

Зависимость от компьютерных игр – новый вид психологической зависимости, при которой компьютерная игра становится ведущей потребностью человека. Вроде бы данный вид зависимости не столь страшен, как алкоголизм или наркотическая зависимость, при которых токсичные вещества становятся незаменимыми для нормального обмена веществ. Но это лишь на первый взгляд, ведь современные компьютерные игры становятся все более «продвинутыми» и все совершеннее имитируют реальность, поэтому все больше людей становятся их заложниками.

Статистика по распространенности данной зависимости существенно отличается у разных исследователей. Доктор психологических наук Александр Георгиевич Шмелев считает, что около 10–14% людей, пользующихся компьютером, являются «заядлыми игроками». В то же время психолог Гарвардского университета Мареза Орзак приводит куда менее утешительную статистику: она считает, что среди лиц, играющих в компьютерные игры, 40–80% страдают зависимостью.

Существуют некоторые гендерные и возрастные аспекты подобной аддикции (англ. addiction – зависимость, пагубная привычка, в широком смысле, – ощущаемая человеком навязчивая потребность в определённой деятельности). Интенсивность увлечения компьютерными играми более выражена среди юношей, чем среди девушек. Юноши, в среднем, расходуют на компьютерные игры в 2 раза больше времени. Чем старше и образованнее человек, тем он меньше времени тратит на компьютерные игры (появляются совершенно другие цели, и становится жалко тратить время впустую).

### **Застой в плане прорыва**

Следующая проблема может показаться странной, однако её нельзя оставить без внимания: слишком много хороших игр. Особенно не выделяющиеся, не запоминающиеся, отчасти поверхностные. При этом

выполненные на должном уровне с учетом современных требований. Как правило, включающие в себя стандартную программу развлечений на пару вечеров. Игры, позволяющие скоротать время между релизами настоящих эталонов, находящихся на недостижимых высотах. Про этот «проходняк» однажды видел комментарий, отлично раскрывающий всю их суть: «Неплохая игра, пострелял, повзрывал. Но спросите меня через неделю про что она, я уже и не вспомню».

Ещё одна интересная западня, в которую издателей завел технологический прогресс – графика и честная физическая модель. Этим уже удивишь, и команды разработчиков стараются сделать более правдоподобную лицевую анимацию, увеличить число мелких осколков в кадре, улучшить физику воды и тканей. Написать новый графический движок дело затратное и трудоемкое, к тому же рискованное. А прибыль, полученная с продаж, остается примерно одинаковой, из-за фиксированной средней цены в ~60\$. От того крупные компании не стремятся этого делать.

Вдобавок существует проблема восприятия современной игровой индустрии: мы с вами приравниваем видеоигры к художественным фильмам и сильным литературным произведениям. Это не совсем так, они связывают их, стараясь вобрать самое лучшее. Однако мы не должны ставить между ними знак равенства. Индустрия интерактивных развлечений продолжает развиваться, наращивая темп развития. При этом загоняя себя в рыночные проблемы. Спрос растет, претенциозность со стороны потребителя становится все жестче, а предложения (в общем) не претерпевают серьезных изменений. Впрочем, это проблема самих корпораций – удовлетворять наше желание приобретать качественный продукт. Формат «игра» проделал большой путь и воспринимается как взрослое произведение. Почти не осталось геймеров, ищущих кнопку «пропустить» в сюжетных вставках. Все чаще эти самые вставки являются частью игрового процесса. А значит — частью истории. Общая оценка стала частично базироваться на критериях литературы, где автор стремится

создать ощущение реального мира, в котором главный герой окунается в интересную историю и на ее протяжении развивается как личность. Второстепенные персонажи не являются плоскими, они – часть изображенного мира, гармонично дополняющие его, имеющие свои цели и методы воздействия по отношению к главному герою. Стивен Кинг как-то писал о своих романах: «В них должна быть рассказана история, способная заморозить читателя, слушателя или зрителя. Заморозить, заставить забыть обо всем, увести в мир, которого нет и быть не может. Всю свою жизнь я, как писатель, был убежден в том, что самое главное в прозе — это история. Что именно она доминирует над всеми аспектами литературного мастерства, что тема, настроение, образы — все это не работает, если история скучна. Но если она захватила вас, все остальное начинает работать».

Если перефразировать его слова в отношении игр — графика, физика, подчас даже, как ни странно, интересный геймплей, который рано или поздно надоеет, без мотивации со стороны сценария, не в состоянии спасти игру и вывести её на уровень фильма или книги. Мы хотим видеть интересные режиссерские решения, продуманные постановочные сцены, сильную актерскую игру, запоминающуюся музыку, несмотря на то, что это, прежде всего, критерии оценки кинематографа.



## Заключение

Тема моей работы была история игровой индустрии. Целью было охарактеризовать историю развития игровой индустрии. Для достижения этой цели...

В современном мире люди постоянно взаимодействуют с компьютером в повседневной жизни. Компьютерные технологии уже настолько внедрились в нашу жизнь, что мы уже и сами не осознаем, насколько зависим от работоспособности этого дорогостоящего оборудования - компьютера и других гаджетов.

Вместе с появлением компьютеров появились компьютерные игры, которые сразу же нашли массу поклонников.

Сейчас игровой индустрии уже несколько десятков лет. Когда то, начиная с простых автоматов, сейчас достигла обширных результатов. За все время она претерпела множество изменений, начиная сменой основных игровых тенденций, созданием новых жанров и заканчивая значительной похорошевшей технической составляющей игр. И вот уже на протяжении достаточно многого времени игровая индустрия радует нас контентом.

На начальном этапе развития игровой индустрии каждая игра была уникальна и неповторима, но со временем игр становилось всё больше и больше. Для того чтобы ориентироваться во всём многообразии игр, люди стали разделять игры на различные категории. Критерии разделения на категории были самые разные: количество игроков, вид игровой камеры, сюжет. Но большую популярность получил способ разделения на игровые жанры.

Жанры игр формировались бесструктурно и интуитивно на протяжении длительного времени. Разработчики игр проводили смелые эксперименты, создавая новые игровые механики. Неудавшиеся эксперименты забывались, а удачные игры становились примером для других разработчиков. Разработчики копировали популярную игровую механику, добавляя немного идей от себя, таким образом, вокруг наиболее

популярных игр образовывались целые классы схожих между собой игр, которые впоследствии и стали называться игровыми жанрами.

Подобрать игру можно и для взрослого, и для подростка, и для ребенка, едва научившегося сидеть. В этом есть как плюсы, так и минусы. Как выяснилось, все упирается в чувство меры и разновидность игры. Виртуальная реальность не должна занимать все свободное время человека, она также не должна провоцировать его на жестокость, развивать в нем агрессию и озлобленность. Это должен быть просто один из вариантов отдыха, наряду с занятиями спорта, прогулками на свежем воздухе, чтением книг, просмотром фильмов, встречами с друзьями. Безусловно, компьютер не должен стать единственным источником развития вашего чада – по-прежнему актуальными остаются книги, развивающие настольные игры, конструкторы, пазлы и, конечно, родительские внимание и ласка как неотъемлемый спутник всех занятий.

Таким образом тема моей работы была достигнута.

## Литература

1. Макнил, С. Hey! Listen! Путешествие по золотому веку видеоигр / Макнил,-М.: Бомбора, 2021.-368 с.
2. Шрейер, Д. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр/ Шрейер.-Харьков.: Форс, 2019.-368 с.
3. Ветушенский А. С. Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре/ Ветушенский,-М.:Бомбора, 2021.-272 с.
4. Попова, А.Р. Словарь компьютерно-геймерского жаргона/ Попова.-СПБ.: Центр гуманитарных инициатив,2021.-618 с.
5. Яблоков К. М. Исторические компьютерные игры как способ моделирования исторической информации // Яблоков.-М.:Самиздат, 2005. – 251 с.
6. Коротаев, А. В. История и математика: Анализ и моделирование социально-исторических процессов/ Коротаев А. В[и д.р.], -М.: Ленард, 2016. -360 с.
7. Компьютерные игры глазами психолога [Электронный ресурс], -<http://security.mosmetod.ru/internet-zavisimosti/66-kompyuternye-igry-glazami-psikhologa>- статья в интернете.
8. Жанры игровой индустрии [Электронный ресурс], -<https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/147879>- статья в интернете.
9. Игровая индустрия: геймдев [Электронный ресурс], -<https://hsbi.hse.ru/articles/igrovaya-industriya-geymdev>- статья в интернете.
10. Опрос жителей [Электронный ресурс], -<https://dtf.ru/life/68937-vciom-58-rossiyan-schitayut-videoigry-vrednymi-dlya-geymerov>- статья в интернете.