

Тенденции развития игровых систем как новой формы социальной включённости молодёжи

Научный руководитель – Грошева Любовь Игоревна

Юданов Михаил Михайлович

Студент (специалист)

Тюменское высшее военно-инженерное командное училище (военный институт) имени маршала инженерных войск А.И. Прошлякова, Гуманитарных наук, Гуманитарных и общенаучных дисциплин, Тюмень, Россия

E-mail: haidarii@rambler.ru

Перспективы развития отечественного геймдизайна в начале 2000-х годов характеризовались высоким потенциалом. С началом массового распространения компьютеров среди населения спрос на продукты игровой индустрии значительно возрос. На российском рынке возникло более 20 неофициальных производителей игр, стремившихся создавать не только технические пошаговые игры, но и стратегические концепты. Однако в 2008-2010 году отечественный рынок оказался неконкурентоспособен на фоне более технологичных конкурентов Европы и США, что привело к переориентации главного разработчика отечественных игр - 1С в сферу экономических операций и кибер-безопасности [4].

Сейчас игровая индустрия является одной из самых прибыльных и широких по охвату целевой аудитории. Помимо этого, её востребованность была актуализирована ввиду роста ограничений для молодых людей относительно возможности передвижения и сохранения привычного круга общения.

Современный рынок виртуальных игровых систем является интенсивно растущим сегментом в 2021 году эта отрасль характеризовалась ростом на 7,7 %, что в денежном выражении обозначило суммарную стоимость игровых активов в 158 млрд.рублей, в 2022 году эксперты прогнозируют увеличение показателя ещё на 6 % [1].

Статистические данные свидетельствуют, что лидирующие позиции постепенно переходят к Китайским корпорациям, создающим игры на основе японской анимации и специфической азиатской стилистике. Следует подчеркнуть, что к работе над данными играми привлекается в среднем от 60 до 230 художников и дизайнеров [2].

С целью определения вероятных направлений развития отечественного геймдизайна в рамках существующих социальных потребностей населения, автором в октябре-декабре 2021 года было проведено исследование методом контент-анализа, в рамках которого была произведена оценка 23 игровых вселенных, в рамках которых задействовано более 1 миллиона игроков.

Результаты исследования показывают, что наиболее привлекательными являются игровые системы, которые предполагают перемещение персонажей в реальном времени с эффектом присутствия в открытой игровой концепции. Возможность перемещения позволяет молодым людям наиболее полно идентифицировать себя с персонажем и удерживать внимание на процессе игры. По этой причине системы, которые используют принцип технического перемещения (движение аватара по карте) уступают по численности игроков в среднем на 26 %.

Наиболее востребованные игровые персонажи - девушки, отражающие персонажа внешностью 14-20 лет, в сексуализированных или традиционных костюмах (используются 74 % игроков при подавляющем числе мужской аудитории игроков (68,3 %) [3]). Данная тенденция характеризуется достаточно сильными позициями несмотря на общую тенденцию изменения образа женских персонажей. Подобные изменения просматриваются в рамках

ведущих игр последних лет. Главная героиня Returnal (2021) - астронавтка средних лет в полностью закрытом скафандре. Одним из главных персонажей The Last of Us Part II (2020) выступает крупная и мускулистая девушка Эбби. В игре Watch Dogs: Legion (2020) нет привязки к одному протагонисту, поэтому в качестве ведущего персонажа присутствует достаточно широкий выбор. За долгое время в игровой обиход был включён возрастной персонаж: Хелен - пожилая леди в шляпке и очках, профессиональная деятельность которой заключалась в реализации заказных убийств [3].

Игровые системы акцентируют внимание на высокий уровень детализации одежды, оружия, а также внешних атрибутов локаций и динамических эффектов. Следует отметить, что в среднем на 15 % больше участников в тех системах, где преобладают красочные фоны: насыщенные пейзажи, солнечная погода и т.п. Также для современной аудитории привлекательны персонажи, содержащими в своей истории драматичные моменты.

Особого внимания заслуживает относительно новая тенденция в игровой системе - имитация реальных форм коммуникации между участниками игрового процесса. В 63,5 % онлайн игровых систем присутствует возможность создавать пары, назначать свидания, а также создавать определённый антураж для общения. Таким образом, тенденция игровых систем всё более ориентирована на воспроизведение фактов жизни человека, которые ранее были прерогативой офлайн-коммуникаций. Данный факт в значительной мере может быть объяснён ограничениями в мобильности молодёжи ввиду ограничений, связанных с распространением инфекционных заболеваний. Но также подобная ситуация может быть результатом естественного роста вовлечённости молодых людей в виртуальные формы взаимодействия по причине совершенствования игровой графики, распространения игр на портативных устройствах, которые позволяют имитировать присутствие рядом собеседника вне зависимости от сложившихся обстоятельств.

Таким образом, современные игровые системы своеобразным образом сочетают в себе элементы литературных и художественных произведений, создавая для их участников идеальный мир, частично или полностью дублирующий в том числе и обычные будничные события, что с одной стороны, объясняется желанием молодёжи находиться в мире, наполненном позитивными эмоциями. С другой стороны, проблема чрезмерного включения молодых людей в игровые системы также повышает свою актуальность. Нестабильность и увеличение эксклюзии на фоне стремительно изменяющихся социальных форм взаимодействия зачастую не позволяют молодёжи быстро и эффективно адаптироваться к новым вызовам времени. По этой причине, анализ причин привлекательности игровых систем необходим для понимания тех направлений, в рамках которых необходимы активные действия по совершенствованию адаптации к социуму, формированию навыков интеграции в различного рода коллективы, в том числе и референтного типа.

Источники и литература

- 1) Деникин А.А. Искусство и дизайн в компьютерных видеоиграх // Наука телевидения. 2010. №7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvo-i-dizayn-v-kompyuternyh-videoigrah> (дата обращения: 15.02.2022).
- 2) Казакова Н.Ю. Парадигма развития гейм-дизайна как вида проектной деятельности на основании этапов развития аппаратной части // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2016. №35. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/paradigma-razvitiya-geym-dizayna-kak-vida-proektnoy-deyatelnosti-na-osnovanii-etapov-razvitiya-apparatnoy-chasti> (дата обращения: 01.03.2022).
- 3) Как менялся образ женщин в видеоиграх // Информационный портал XYZ Media. URL: <https://media-xyz.com/ru/articles/2168-kak-menialsia-obraz-zhenshchin-v-videoigrakh> (дата обращения: 05.01.2022).

- 4) Рост рынка видео и мобильных игр // Информационный портал TADVISER.
URL: <https://www.tadviser.ru/game-market-modernization.php/> (дата обращения: 07.02.2022).