

Игры - это бизнес, игры это искусство.

Научный руководитель – Смирнов Алексей Сергеевич

Игнатов Нарек Хоренович

Студент (бакалавр)

Дальневосточный федеральный университет, Школа естественных наук, Владивосток,
Россия

E-mail: fonar919@gmail.com

Говоря о видеоиграх, многие сходятся в эскапистских умозаключениях. То есть, будто игры этот мир иллюзий, куда уходит человек от унылой, серой реальности. И от части это так, но ведь кино, литература и иные виды искусства не делают то же самое? Люди смотрящие сериалы и читающие художественную литературу, также уходят в мир, придуманный автором, на долгие часы. А потому и мнение, что видеоигры - это исключительно детское развлечение, потеряло свою актуальность с развитием самих видеоигр на рубеже начала 1990-х гг.

Исходя из выше сказанного, можно утверждать, что игры - это самостоятельное направление искусства наряду с литературой и кино. Но часто творчество закачивается там, где начинается финансовый успех. На ТВ ежедневно выходят десятки «Бездушных» сериалов, в книжных магазинах больше половины художественной литературы составляют детективы, написанные по одним и тем же лекалам и не несущие никакого подтекста, а в иных случаях подтекст есть, но он негативен. То же относится и к большинству фильмов, что выходят в прокат по кинотеатрам. Если провести параллели, то можно привести массу примеров и в игровой индустрии. Подавляющее большинство игр, выпускаемых для современных мобильных платформ, были созданы только с одной целью - «Получить максимальную прибыль». Онлайн игры затягивают геймера в свой мир, создают новую, локальную, иллюзорную систему ценностей и предлагают приобрести товары, имеющие только цифровую реализацию и ценность исключительно в ограниченном виртуальном пространстве конкретной игры. Нынешняя ситуация на рынке видеоигр такова, что на десятках выпущенных продуктов, приходится только две игры, которые действительно можно назвать играми. В основном, разработчики добавляют в проект очень нужные предметы или улучшения, но при этом получить эту «Ачивку», не оплатив реальные деньги можно лишь спустя сорок часов геймплея.

Стоит также вспомнить популярную в начале 90-х, в России консоль - «Dendy», это реплика более известной по всему миру японской консоли «NES». Точнее надо говорить не именно о самих консолях, а об играх, выпускаемых для них. Для оригинальной NES картриджи выпускались с одной единственной игрой, но такой игрой, в которую можно было уйти на долгие часы или дни. В то же время, для подделки Dendy, а именно таковой она и являлась, на прилавках можно было встретить картриджи, содержащие несколько миллионов копий игр, что конечно же не соответствовало действительности, так как библиотека восьми-битных игр гораздо беднее, да и технологии производства картриджей не позволяли в то время, записать такое количество копий в одну плату. Этот пример показывает, что так называемый - ширпотреб, существовал и раньше, но с ростом технологий, он эволюционировал.

Игровая индустрия, это динамично развивающийся сектор и не удивительно, что многие намерены присоединиться к этому финансовому потоку, заглянуть за кулисы, воплотить свои фантазии в виде нового проекта. Некоторые компании предлагают бесплатный

и высокотехнологичный движок для разработки, а это упрощает, и понижает цену проходного билета в удивительный мир геймдева. Казалось бы, теперь каждый может состряпать игру на коленке, но не все в это будут играть и поэтому тот самый низкопробный ширпотреб остается пока только на плохо контролируемых платформах, на одних из-за дефицита продуктов, таких как виртуальная реальность, на других благодаря поддержанию численного превосходства над конкурентами, если говорить о мобильном гейминге. И при этом, все равно ежегодно, реализуются десятки проектов, которые находят своего игрока, и уносят его в свой удивительный мир. Игры - это бизнес, но игры - искусство!