Игровой опыт в современных играх

Игра занимает не маловажную роль в жизни современного человека. Начиная пресловутыми играми в жанре «Три в ряд»[[1]](#footnote-1), заканчивая играми с серьезным сюжетом и проработанной графикой, находят свои немалочисленные целевые аудитории.

Игры давно вышли на новый уровень. На сегодняшний день многие из них могут похвастаться не только тем, что могут развлечь пользователя, но также и окунуть в новый мир исследований не только окружающего мира, но и глубины собственного познания. Рассмотрим «The Witness» - игра в жанре головоломки, в которой игрок исследует загадочный остров, наполненный различными загадками. Игра предлагает игрокам задуматься о природе познания и понимания. Имея множество концовок, она увлекает своими заданиями, а именно тем, что их решение доступно только пытливому уму, умеющему внимательнее относиться к деталям и смотреть на решение задачи не под одним углом. Игра, как бы проверяет пользователя, как много исследовательского духа в нем.

Не смотря на свою «развлекательность», которая не свойственна понятию «искусство», и направленность на массовое пользование и поп-культуру, в современных видеоиграх всё чаще стало отражаться важное и ценное для человека, то, что может быть даже обозначено, как «новое Возвышенное». игры так же можно считать формой искусства. Рассмотрим несколько причин:

1. Креативность и самовыражение: как и традиционные виды искусства, игры являются результатом творческого процесса и самовыражения их создателей - гейм-дизайнеров, художников, сценаристов, композиторов.

2. Эмоциональное воздействие: игры способны вызывать широкий спектр эмоций у игроков, от радости и восторга до грусти и страха, что роднит их с другими видами искусства, такими как кино или литература.

3. Визуальная эстетика: современные игры часто обладают впечатляющей графикой, продуманным визуальным стилем и художественной целостностью, что позволяет воспринимать их как произведения визуального искусства.

4. Нарратив и сторителлинг: многие игры содержат сложные, хорошо проработанные истории и персонажей, что приближает их к кинематографу и литературе.

5. Культурное влияние: как и другие формы искусства, игры являются отражением культуры и общества, в котором они создаются. Они могут поднимать важные социальные, политические и философские вопросы.

6. Интерактивность как художественное средство: уникальной особенностью игр является интерактивность и вовлечение игрока в процесс, что открывает новые возможности для художественного выражения и влияния на аудиторию.

7. Признание арт-сообществом: многие авторитетные институции, такие как музеи, галереи и академические круги, признают видеоигры как форму искусства и включают их в свои коллекции и исследования.

Таким образом, видеоигры совмещают в себе элементы традиционных видов искусства, таких как визуальное искусство, музыка, литература, и уникальные интерактивные возможности, что позволяет рассматривать их как новую, самобытную форму художественного выражения.

1. Игры этого жанра характеризуются тем, что их игровой мир состоит из таблицы или сетки элементов, а задачей игрока является манипулирование элементами таким образом, чтобы совпали заданные игрой шаблонные комбинации, и после выполнения условия собранные элементы исчезают. [↑](#footnote-ref-1)