Никита Олегович Шестерин

Тамбовский государственный университет им. Г. Р. Державина

nshesterin@gmail.com

**Влияние игровых компьютерных практик на медиаиндустрию**

Компьютерные игры, с одной стороны, являются частью медиасистемы, а с другой – оказывают на нее активное влияние. Наше исследование направлено на конкретизацию тех аспектов этого влияния, которые способствуют формированию искаженного представления об объективной реальности.

Ключевые слова: компьютерные игры, видеоигры, новые медиа, экранизация.

Компьютерные игры, будучи важно частью нашей цивилизации, по мнению ряда исследователей, могут рассматриваться и как один из элементов медиасистемы. При этом они оказывают влияние на другие типы медиа преимущественно на трех ключевых уровнях: на уровне содержания, на технико-технологическом уровне и на уровне транслируемых моделей коммуникации [1]. В первом случае стоит рассматривать компьютерные игры как предмет медиапроизведений, во втором – как среду, в которой формируются технологии, позже воспринимаемые другими типами медиа, в третьем – как пространство, актуализирующее коммуникативные практики, развивающиеся не столь интенсивно в других типах медиа. Такое влияние представляется важным в контексте той парадигмы мышления, которая сегодня является актуальной для нашего общества, – а именно Net-мышления. Многие качества этой парадигмы актуализируются компьютерными играми и закрепляются в коммуникативном пространстве современного человека. Остановимся на некоторых из них:

1. Возможность повторять одно и то же действие. Ощущение, что в одну и ту же реку можно зайти дважды, и без того формируемое современными медиа, закрепляется в пространстве игры. Многие компьютерные игры (особенно многопользовательские онлайн-игры типа DOTA) буквально настраивают игрока на представлении о мире как о чем-то повторяемом и предсказуемом.

2. Заменяемость партнера по коммуникации. Это ощущение, провоцируемое в игре, экстраполируется и на медийную коммуникацию, создавая эффект обесценивания уникального общения.

3. Смена архетипа пользователя на архетип творца. Активное участие игрока в развитии игрового действия укрепляет готовность современной аудитории к взаимодействию с медийным материалом или его автором в формате работы с кодингом – картинками или в интерактивном общении.

Важно также отметить, что многие современные технологии, направленные на формирование в медиа квазиреальности, впервые были разработаны авторами компьютерных игр. К ним можно отнести востребованный сегодня в сфере мультимедиа параллакс-эффект, использование нейросетей для моделирования изображений и звуков, а также для создания произведений ризомного типа [2].

Игровые технологии ярко проявили себя в киноиндустрии [3]. Особенно – при экранизации компьютерных игр. Так, в экранизации Assassin's Creed (2016) режиссер Джастин Курзель применил технику «прыжка веры», где камера следует за персонажем в свободном падении, что создает эффект присутствия и погружения, аналогичный игровому опыту. В фильме «Дум» (2005) режиссер Анджей Бартковяк включил сцену от первого лица, имитирующую игровой процесс и представляющую зрителю происходящее глазами Демона, который бежит через лабораторию, наполненную монстрами. Можно говорить и о влиянии нелинейного повествования, характерного для видеоигр, на структуру фильмов. Так, в «Бегущем по лезвию 2049» (2017) режиссер Дени Вильнёв использовал многослойное повествование с возможностью различных интерпретаций, что отражает сложность и глубину сюжетов современных видеоигр.

В целом игровые механики существенно обогатили киноязык, привнеся новые приемы и подходы к визуальному повествованию, что позволило создавать более динамичные и интерактивные фильмы, способные глубже вовлекать зрителя. Однако будучи перенесенными в сферу журналистики, эти же технологии позволили создавать медиареальность, отличную от первой реальности и деформирующую наши представления о ней.

Литература

1. Волкова И. И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение. Журналистика. 2017. № 2. С. 312–320.

2. Манович Л. З. Теории софт-культуры. Нижний Новгород, 2017.

3. Теракопян М. Л. Влияние компьютерных технологий на современный кинопроцесс: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 2006.