МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

Национальный исследовательский Томский государственный университет
Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники
Болгарская Академия наук
ООО «ЛИТТ»

ИННОВАТИКА-2016

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ

XII Международной школы-конференции студентов, аспирантов и молодых ученых
20–22 апреля 2016 г.
г. Томск, Россия

Под ред. А.Н. Солдатова, С.Л. Минькова

Scientific & Technical Translations
STT
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Томск – 2016

поддерживаемое ключевой фигурой социального предпринимательства – глобальной организацией «Ashoka», предоставляет для молодёжи специальные воркшопы, в рамках которых имеется доступ к глобальной сети единомышленников.

На этапе реализации проекта некоммерческая организация может помочь в поиске финансовых ресурсов, а также предоставить знания по бизнес – планированию или техникам успешного фандрайзинга.

Таким образом, зарубежный опыт показывает, что для успешного развития молодёжного социального предпринимательства необходимы различного рода формы поддержки.

Литература

1. Adolescents and Civil Engagement: Social Entrepreneurship and Young People Entrepreneurship // United Nations Children's Fund (UNICEF). – Electronic data. – New York, 2007 [Electronic resource]. – URL: http://www.unicef.org/adolescence/ (access date: 28.03.2016).
2. Kruse T. P. Youth social entrepreneurship advancing the field // Sundance Family Foundation. – Electronic data. – St. Paul, 2015 [Electronic resource]. – URL: http://www.sundancefamilyfoundation.org/yse-toolkit/yse-white-paper (access date: 28.03.2016).
3. Policy paper on Youth Social Entrepreneurship // Youth for exchange and understanding. – Electronic data. – 2013 [Electronic resource]. – URL: http://www.yeu-international.org/en/publications/policy-papers (access date: 28.03.2016).

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ – ПСИХОЛОГИЯ, КЛАССИФИКАЦИЯ, БУДУЩЕЕ

М.И. Садыков, Р.А. Хаустов

Национальный исследовательский Томский государственный университет

e-mail: luxels1723@gmail.com

COMPUTER GAMES: PSYCHOLOGY, CLASSIFICATION, FUTURE

M.I. Sadykov, R.A. Khaustov

National Research Tomsk State University

This article focuses on theoretical questions of psychology of creation and the impact on the user's computer games. An example of classification of computer games. Considered in detail the impact and value of the user color schemes used in games.

Keywords: games, genre, development.

Компьютерной игрой называют компьютерную программу, служащую для организации игрового процесса (геймплея), взаимодействия с партнёрами по игре, или саму выступающую в качестве партнёра. Ком-

пьютерные игры могут создаваться на основе фильмов, книг и на оборот. С 2011 года компьютерные игры официально признаны в США отдельным видом искусства. Компьютерные игры оказали такое большое влияние на общество, что в информационных технологиях выделена устойчивая тенденция к геймификации для неигрового прикладного программного обеспечения. В данной статье мы приводим результаты исследований классификации жанров, психологии и тенденции развития компьютерных игр.

За основной критерий деления жанров берём действия, наиболее часто совершаемые в играх данного жанра, и ничего больше (положение камеры: вид из глаз, вид сзади, вид сверху, вид из кабины; движение времени: реальное время или пошаговый режим; количество игроков – не являются критериями для жанров, они лишь определяют способ подачи геймплея). Игры делятся на три большие группы: ролевые, боевики, стратегии (рис 1). Все игры внутри группы очень похожи между собой, но одновременно с этим имеются игры с различными ответвлениями. Эталоны групп игр находятся на золотой середине, а более жанры всё дальше от центра. Выделены 15 основных геймплейных элементов из которых состоит вообще любая игра (предпоследняя строчка снизу: обучение, загадки, общение, роль, изучение, собирание, уклонение, уничтожение, соревнование, техника, забота, развитие, контроль, тактика, план).

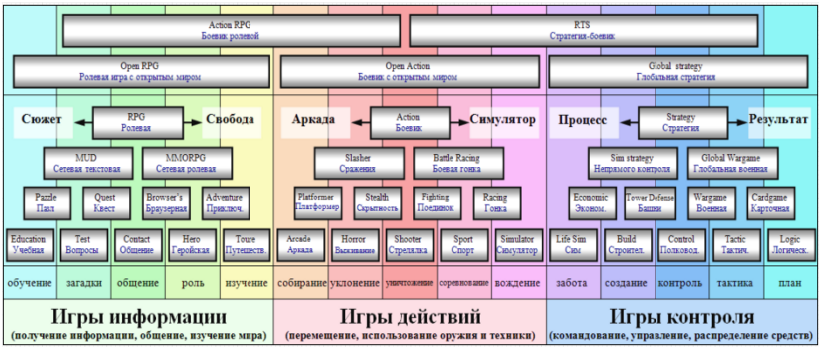


Рис. 1. Подробная классификация жанров компьютерных игр

Найденные элементарные частицы жанров можно представить в другом виде для большей наглядности (рис. 2), расставив элементарные жанры не по прямой линии, а по кругу. Каждая из граней шестиугольника делится на три жанра, в итоге получается 18 составляющих. Элемен-

тарных игровых жанров было найдено всего 15. Остальные три составляющие существуют, но не являются элементарными жанрами, напротив, они представляют из себя то, против чего и нацелены все виды игр. Они и являются границами, делящими игры на три большие категории.

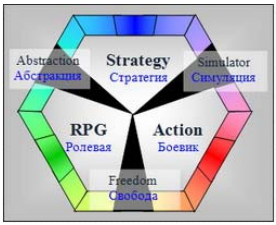


Рис. 2. Палитра игр

Получившаяся палитра в виде правильного шестиугольника универсальна (рис. 3).

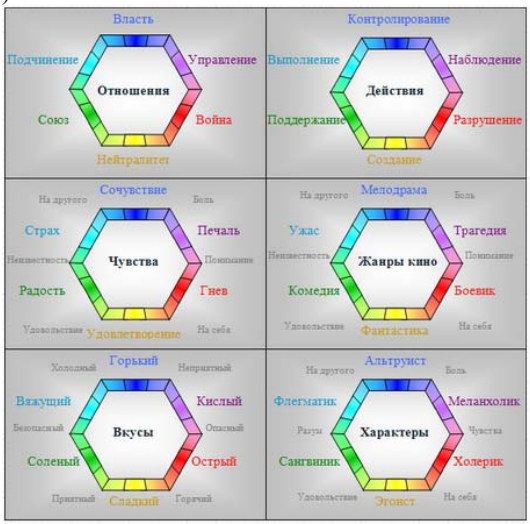


Рис. 3. Аналогии палитры

Что же касается будущего компьютерных игр, то оно зависит от того, как оригинально разработчики подойдут к смешению жанров и внесению новых элементов в уже существующие концепции и в большей части от развития игровой индустрии в целом. Мы также попробуем воплотить в жизнь необычную смесь уже существующих жанров, но данная работа еще на стадии продумывания. Пока стоит отметить, что игровая

индустрия Россия очень перспективна. Уже есть предпосылки для серьезного ее развития: множество талантливых людей, большие коллективы молодых потенциальных специалистов, занимающаяся сейчас только разработкой бесплатных дополнений к играм, и хорошая аудитория покупателей. Основным препятствием на пути к развитию является пиратство.

Информационное пиратство – это не производство контрафактной продукции, не обман потребителей, как в случае с другими товарами. Информация – особый случай, особый вид товара. Её можно легко копировать, не тратя при этом практически ничего. Пираты предоставляют аналогичную, качественную информацию, что правообладатели, только дешевле или более доступную для потребителей. Современные защиты от копирования задерживают пиратство лишь на время и давно показали свою неэффективность. А ведь весь секрет преобладания пиратов в способе продвижения своих продуктов. Пиратские копии более доступны: их проще скачать из интернета, их дешевле приобрести в магазинах. Чтобы затмить пиратов, необходимо создать единый всероссийский Интернет-ресурс по продаже компьютерных игр. В США уже есть что-то подобное – ресурс Steam. Необходимо сделать аналог, но лучше и эффективней. И в России подобные сервисы уже есть, но нужно выбрать и развивать один из них.

Как возможный результат развития игровой индустрии и компьютерных игр создание единого популярного интернет-сервиса с наличием части бесплатных игр может привлечь в индустрию множество новых людей, и увести большую часть пользователей пиратских ресурсов. По сути это наиболее возможный вариант: предложить потребителям то же самое, что предлагают пираты, но в более удобном виде и на легальных основаниях. Интернет пиратство, конечно, никогда не исчезнет полностью, но его можно минимизировать.

Как только компьютерная индустрия получит достаточное финансирование от государства, и угроза пиратства будет минимальна среда для создания компьютерных игр станет наиболее благоприятной. Тогда наши продукты смогут добиться большего успеха на мировом рынке.

Литература

1. Компьютерная игра [Электронный ресурс]. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki Компьютерная игра (дата обращения: 15.04.2016).
2. Классификация жанров компьютерных игр [Электронный ресурс]. – URL:http://gamesisart.ru/janr.html (дата обращения: 15.04.2016).