

ВИДЕОИГРЫ КАК НОВЫЙ ВИД ИСКУССТВА

Каленик С.А.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Бархатков А.И. – к.ф.н.

Наличие в играх заставляющих задуматься идей, их способность вызывать эмоции, использование в них средств других визуальных искусств и музыки позволяют рассматривать видеоигры как не только одну из форм развлечений, но и новую форму искусства.

Существует множество определений термина искусство, исходя из данного факта следует обозначить этот термин для данного доклада. «Искусство — специфическая форма общественного сознания и человеческой деятельности, представляющая собой отражение действительности в художественных образах, один из важнейших способов эстетического освоения мира». [1]

В современном обществе сложилось мнение, что видеоигры — это всего-то один из видов развлечений. Но это далеко не так. Любое произведение, будь то кино, книга или видеоигра - является воплощением идей определенного человека или небольшого круга лиц. Игровые разработчики вносят в свой продукт не только интересные игровые механики, но и какую-то идею, которую они передают через повествование сюжета и общую игровую атмосферу.

Видеоигры включают в себя музыку, а также кино. Только в отличие от кино они лучше передают атмосферу происходящего и дают возможность человеку самому изучать окружающий его мир. Во многих играх сценарий больше, чем у любого фильма и прохождение видеоигры может затянуться на несколько десятков часов, поэтому сценаристы не ограничиваются в идеях и способны полностью изложить свою мысль. Музыка помогает наполнить игру атмосферой, а также позволяет лучше передать чувства главного героя из-за чего игрок копирует поведение главного героя видеоигры.

Также игры способны передавать атмосферу разных исторических этапов формирования человеческой культуры. Так, в серии игр “Assassin’s Creed” игрока пронесет через разные исторические культурные этапы человечества. Игроку предоставляется возможность поближе познакомиться с историей различных этнических групп, а также с различными историческими личностями.

Не стоит забывать и о правильном дизайне игровых уровней. Благодаря этому разработчики наводят людей на разные мысли, и может даже сформироваться вокруг этого круг людей, которые будут строить различные догадки. Так, например, в игре “Grand Theft Auto 5” из-за одной картинке на стене, расположенной на вершине горы, стали появляться кучи различных догадок, что эта картинка значит. Подобно этому, люди также строят различные теории вокруг картины Леонардо да Винчи “Мона Лиза”.

Также есть видеоигры, в которые играли массы людей не из-за какой-то особой игровой механики, а именно из-за той самой идеи, которую аккуратно сквозь всю игру пронесут разработчики. Так, например, в игре “Detroit: Become Human” показаны события возможного ближайшего будущего в котором люди научились создавать роботов похожих на человека не только внешне, но и способностью свободно мыслить. Эти роботы создавались для того, чтобы служить людям, но из-за возможности свободно мыслить, роботы начинали делать не то, что хотели от них люди. В данной игре авторы игрока наводят на мысль о том, что можно ли давать роботу те же права, что и у человека, когда этот робот создавался лишь как универсальный инструмент помощи человеку, но из-за обретенной свободы мысли робот становится похож на человека. Авторы уже заранее наводят человечество на мысли о скором будущем, что поможет заранее продумать подобные ситуации.

Также ярким примером является игра “Remember Me”. Сюжет разворачивается вокруг событий 2084 года. Воспоминания перестали быть личными, их можно оцифровать, купить или продать. Под напором социальных сетей, стремительному развитию которых положило начало XXI века, понятия «частная жизнь» и «личное дело» превратились в пережиток былой эпохи. И, разумеется, благодаря развитию «экономики памяти» горстка самых прозорливых и предприимчивых граждан получила практически неограниченную власть над обществом. Таким образом игрока наводят на мысль о том, что и в нашем реальном мире все идет к такому же сценарию и если ничего не изменить, то люди окончательно потеряют свою уникальность и личную жизнь, и станут лишь “винтиками внутри огромной системы”.

Не одними проблемами ближайшего будущего горазды видеоигры. В них частенько затрагиваются и психологические расстройства человека. А также положение таких людей в обществе. Например, в игре “Until Down” показано как смерть близкого человека кардинально изменила личность.

Исходя из вышеперечисленной информации можно утверждать, что видеоигры – новый вид современного искусства.

Список использованных источников:

1. Л.Ф. Ильичев, П.Н. Федосеев: Философский энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1983. — с. 222

ПРОБЛЕМА БЕЗРАБОТИЦЫ В КОНТЕКСТЕ ИНФОРМАТИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА

Асипенко С.Г., Темрюк В.А.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Лагунова Е.Н. – преподаватель

В работе рассматривается появление безработицы при переходе от одного типа общества к другому. Акцент сделан на переход от индустриального общества к «информационному». Информатизация определяется как существенный фактор влияния на рынок труда.

Безработица – многоплановая социальная проблема, одним из измерений которой выступает перспектива труда в изменяющемся мире. Безработица особенно ярко проявляется во время переходных цивилизационных процессов, поэтому мы можем проследить взаимосвязь между безработицей и переходными процессами, происходящими в мире. Цель работы состоит в определении и рассмотрении факторов и условий появления безработицы в переходных обществах. Акцент сделан на переход от индустриального общества к «информационному».

Появление первых ЭВМ не вызвало колоссальных изменений в обществе и других аспектов, касающихся общества. Однако последующее развитие ЭВМ вызвало переворот в жизни отдельных людей и человечества в целом. С развитием технологий люди начали постепенно приспосабливаться к жизни бок о бок с компьютером, он начал внедряться во все сферы общества. Результатом этого и стал переход к информационному обществу.

В процессе этой плотной интеграции, у человека начали появляться мысли о том, что ЭВМ, или так называемые роботы, могут забрать его работу и это ввело его в заблуждение. История показывает, что промышленная революция поначалу лишила людей работы, ведь станки были сильнее мышц рабочих, двигатели были мощнее лошадей, но как только человечество адаптировалось к этим условиям, то все сразу поменялось. Новые машины нуждались в обслуживании, что и не дало пропадать рабочим местам. И в результате производительность сильно увеличилась. В связи с развитием компьютеров человек получает всё большие инструменты, а вместе с тем и возможности, благодаря которым он может во много раз улучшить качество своей жизни и жизнь окружающих.

Что же касается непосредственно воздействию на спрос и предложение на рынке труда, то здесь главенствующую роль приписывают развитию информационных технологий.

Особенностью информационного общества является познание как получение информации о мире, преимущественно, из вторых источников: телевизора, радио, интернета. Человечество находится под влиянием окружающей его информации, что способствует тому, что мнение отдельного человека находится под большим воздействием извне. Большая часть из этой информации включает в себя образы успешных и богатых людей. На основе этого люди и строят своё мнение о профессиях и занятости. Поскольку производство направлено на потребителя, то сам потребитель и решает, какая из сфер производства будет востребована. А это в свою очередь влияет на рынок труда, который является связующим звеном между рабочим и работодателем.

Одной из причин появления безработицы является повышение спроса на какую-либо профессию и спад на другую. На данный момент в мире существуют различные профессии, но при этом доминирующую часть из них занимают профессии, связанные со сферой услуг. Огромное количество людей нуждается в большом количестве сырья и продукции производимой из этого сырья, что и является причиной спроса на профессии в добывающей и обрабатывающей промышленности. Далее следуют та сфера человеческой жизни, в которой главная цель - это защита прав общества и отдельных его представителей. Данную тенденцию можно связать с увеличением числа фирм, компаний, предприятий, да и не только, спрос на профессионалов способных представлять и защищать юридические или физических лиц растёт с каждым годом. Далее идут должности, связанные с управленческой деятельностью и находящие своё применение в финансовой сфере.

Но есть и отрицательные последствия «информатизации» общества. К ним можно отнести то, что некоторые позиции на рынке труда утрачивают свою актуальность - это услуги домашнего персонала и сельское хозяйство. В сельском хозяйстве всё больше внедряются новые технологии и