

Виртуальные будни реального мира

В чем состоит феномен популярности компьютерных игр? Может, в их интерактивности? Смотря любимый кинофильм или перечитывая интересную книгу, мы не в состоянии изменить их сюжет и повлиять на развитие событий, например, спасти главного героя или помочь ему добиться поставленной цели.

Более того, ни книгу, ни фильм невозможно заставить продолжаться столько, сколько нам бы хотелось. И только компьютерная игра является тем спектаклем, в котором вы одновременно являетесь и режиссером, и актером, а сюжет во многом зависит от вашего вкуса...

Занимательная история

Однажды некто Эдвард Элмер «Док» Смит – американский ученый-химик, пробовавший себя в писательском ремесле в первой половине XX века, поспорил со своим другом Карлом Гарби о способах измерения температуры открытого космоса. В разгар жаркого спора Ли Хокенс Гарби, жена Карла, предложила им перестать кричать и совместно написать фантастический роман на эту тему. Опубликованное в 30-х годах произведение ждал успех в кругу любителей фантастики, поскольку Эд «Док» Смит первым из авторов той поры рискнул перенести действие романа за пределы Солнечной системы. Вдохновленный творчеством химика-фантаста Джорж Лукас впоследствии создал культовый фильм «Звездные войны», а не менее горячие поклонники Эдварда «Дока» Смита – студенты-энтузиасты Массачусетского технологического института, входившие в группу Tech Model Railroad Club, – разработали графическую игру под названием SpaceWar для новейшего на тот момент компьютера PDP-1, творения корпорации DEC. Симулятор космического сражения, занимавший всего 9 кБ памяти, настолько увлек создателей, что сначала для совершенствования управления игрой они отказались от клавиатуры и разработали специальную игровую консоль (компактную коробочку с двумя ручками), а затем охотно воспользовались новой операционной системой, написанной на ассемблере для очередного поколения компьютеров PDP-7 корпорации DEC...

Причудливы виражи истории: беспредметный теоретический спор двух ученых привел к тому, что человечество получило в свое распоряжение первую в мире компьютерную игру, первый джойстик и первую версию операционной системы под названием Unix!

Игре все возрасты покорны

По данным IDC, сегодня количество поклонников компьютерных игр на нашей планете перешагнуло отметку в 300 млн, причем каждый второй из них предпочитает игры с реальными противниками в онлайн. По статистике, на 9 из каждых 10 компьютеров в мире установлена хотя бы одна игра. 15 миллионов геймеров-энтузиастов считают компьютерные игры главным занятием в своей жизни...

Игры способствуют расширению круга общения и развитию командных качеств. Проводимые психологами эксперименты доказывают: в заданиях на принятие решений и в тестах на концентрацию внимания опытные геймеры набирают значительно больше баллов, чем обычные люди. Именно с игры для многих детей начинается знакомство с компьютером. При этом современные компьютерные игры, рассчитанные на самых маленьких пользователей, разрабатываются совместно с педагогами и с успехом используются в системе образования, будучи рекомендованы для развития как общей эрудиции, так и отдельных качеств (логики, внимания, быстроты реакции).

В качестве примера можно привести некоммерческое объединение «ТЫРНЕТ - Детский Интернет» (www.tirnet.ru), представляющее собой творческую группу, в состав которой входят детские психологи, методисты, педагоги, программисты, дизайнеры, аниматоры и представители других профессий. Группа занимается разработкой игр, адаптированных для самых маленьких компьютерных пользователей. По мнению руководства проекта, некоторые родители ошибочно стремятся вовсе оградить своих чад от увлечения компьютерными играми, тогда как специалисты рекомендуют просто взять данный процесс под свой контроль и правильно ориентировать ребенка в огромном объеме информации, которая его окружает.

Кстати сказать, неправы будут те, кто считает игры уделом юных. Согласно исследованиям австралийской ассоциации интерактивных развлечений (IEAA), за последние годы возраст среднестатистического геймера увеличился до 28 лет, и, по прогнозам экспертов, к 2014 году он достигнет 42 лет. По результатам масштабного опроса, около 73% родителей выражают уверенность в том, что игры учат детей современным технологиям, 68% - что помогают развивать логическое мышление, а 64% - что учат планировать свои действия. Кроме того, оказалось, что более трети всех геймеров сами являются родителями, при этом около 80% из них играют в игры вместе со своими детьми. Социологи полагают, что совместное увлечение играми развивает дружбу и взаимопонимание между родителями и детьми.

Этот реальный виртуальный спорт!

Сегодня компьютерные игры - это не только развлечение и инструмент для саморазвития, это еще и настоящая спортивная индустрия. С появлением первых сетевых игр геймеры получили возможность противостоять не только компьютерным соперникам, но и друг другу. Первая профессиональная лига кибератлетов (The Cyberathlet Professional League, CPL) была создана 27 июня 1997 года, и с тех пор ею было организовано около 60 международных соревнований с суммарным призовым фондом, превысившим 4 млн долларов. Первой дисциплиной для состязаний киберспортсменов стала игра Quake, завоевавшая грандиозную популярность среди геймеров. В 1999 г. конкуренцию ей составил главный хит года – Half-Life, а с 1998 г. с появлением игры StarCraft состязания стали проводиться как в жанре «шутеров», так и в жанре «стратегий». В 2001 г. в Корее был проведен первый международный турнир серии World Cyber Games, в рамках которого сотни геймеров из разных стран и городов состязались друг с другом в мастерстве владения «бродилками-стрелялками», «стратегиями» и спортивными симуляторами. Уже тогда призовым гонорарам победителей могли бы позавидовать профессиональные спортсмены из других видов спорта, а в прошлом году Китай, активно поддерживающий развитие киберспорта на государственном уровне, предложил ввести его в список олимпийских дисциплин.

Россия стала одной из первых стран в мире, признавшей компьютерные игры разновидностью спорта - соответствующее решение было принято в марте 2004 года. Одним из крупнейших игровых турниров в странах СНГ на сегодня является серия шоу-матчей Intel Challenge Cup, суммарный призовой фонд которой составляет свыше полумиллиона рублей. Помимо Intel Challenge Cup, корпорация Intel выступает организатором и спонсором многих игровых компьютерных состязаний по всему миру (например, турнира Intel Core 2 Extreme Masters, проводимого под эгидой Electronic Sports League, ESL). С 2003 года Intel поддерживает международную Конференцию разработчиков компьютерных игр (КРИ), проходящую в Москве. Кроме того, корпорация активно участвует в наиболее популярных российских турнирах, спонсируя ведущую российскую киберкоманду Virtus.pro, содействует развитию рынка игровых приложений, совершенствует аппаратные технологии, осуществляет взаимодействие с разработчиками игрового ПО, а также поддерживает игровое сообщество.

Мобильный лейтмотив

Сегодня активно меняются не только технологии, лежащие в основе компьютерных игр, меняется и их восприятие. Компьютерные игры уже не являются уделом одиночек, ноги на пролет просиживающих перед мерцающим монитором, - формируются целые игровые сообщества, разворачивающие в виртуальной реальности новые миры (The Evolvers, Second Life и др.). Ноутбук, достигший требуемого для игр уровня производительности и качества графики, предоставляет дополнительные преимущества за счет мобильности, предлагая «мобильную тему» в качестве основного лейтмотива развития игровой индустрии.

Так, онлайн-космическая стратегия «Галактика Centrino», размещенная на портале Centrino Galaxy (www.intel.ru/galaxy) и предлагаемая участникам одноименной социальной сети, представлена несколькими уровнями сложности - планетами, соответствующими определенным этапам в эволюционном развитии мобильных коммуникаций: NoLAN, NetWare, WiFi, WiMAX. На каждой из планет виртуальному персонажу предстоит создать экосистему для обеспечения жизнедеятельности цифрового города, население которого с каждым этапом становится все более грамотным благодаря освоению современных технологий. Для победы игроку необходимо создать город будущего, построив на последней планете сеть WiMAX, которая обеспечит беспроводной доступ и передачу информации для всех его жителей.

Поделиться в соцсетях:

Также читайте эксклюзивную информацию в соцсетях:

- [Телеграм](#)

- [ВКонтакте](#)

Связаться с редакцией Бабра:

newsbabr@gmail.com

НАПИСАТЬ ГЛАВРЕДУ:

Телеграм: [@babr24_link_bot](#)

Эл.почта: newsbabr@gmail.com

ЗАКАЗАТЬ РАССЛЕДОВАНИЕ:

эл.почта: bratska.net.net@gmail.com

КОНТАКТЫ

Бурятия и Монголия: Станислав Цырь

Телеграм: [@bur24_link_bot](#)

эл.почта: bur.babr@gmail.com

Иркутск: Анастасия Суворова

Телеграм: [@irk24_link_bot](#)

эл.почта: irkbabr24@gmail.com

Красноярск: Ирина Манская

Телеграм: [@kras24_link_bot](#)

эл.почта: krasyar.babr@gmail.com

Новосибирск: Алина Обская

Телеграм: [@nsk24_link_bot](#)

эл.почта: nsk.babr@gmail.com

Томск: Николай Ушайкин

Телеграм: [@tomsk24_link_bot](#)

эл.почта: tomsk.babr@gmail.com

[Прислать свою новость](#)

ЗАКАЗАТЬ РАЗМЕЩЕНИЕ:

Рекламная группа "Экватор"

Телеграм: [@babrobot_bot](#)

эл.почта: equatoria@gmail.com

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО:

эл.почта: babrmarket@gmail.com

[Подробнее о размещении](#)

[Отказ от ответственности](#)

[Правила перепечаток](#)

[Соглашение о франчайзинге](#)

[Что такое Бабр24](#)

[Вакансии](#)

[Статистика сайта](#)

[Архив](#)

[Календарь](#)

[Зеркала сайта](#)