

Швейцарские ученые изучают видеоигры | Des scientifiques suisses étudient les jeux vidéo

Auteur: Лейла Бабаева, [Лозанна](#) , 01.03.2017.



Интересный предмет исследования (taringa.net)

В Лозаннском университете создана междисциплинарная исследовательская лаборатория GameLab, цель которой – проанализировать компьютерные игры, исследовать их эволюцию и поведение игроков в виртуальном мире.

|
A l'Université de Lausanne, un laboratoire d'étude interdisciplinaire GameLab a été créé, dont le but est d'analyser des jeux vidéo, d'examiner leur évolution et la conduite des joueurs dans le monde virtuel.

Des scientifiques suisses étudient les jeux vidéo

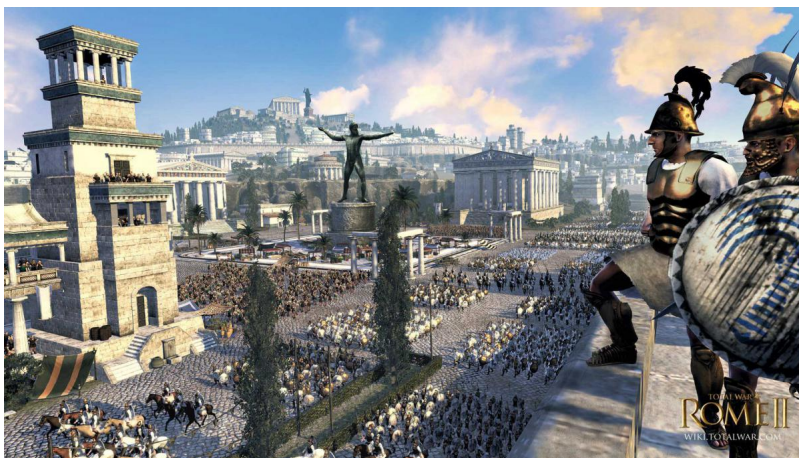
Лозаннский университет (UNIL) не впервые обращает свой взгляд в сторону компьютерных технологий – не так давно здесь была запущена программа «гуманитарных цифровых наук». А идея создания GameLab пришла четверем исследователям в декабре прошлого года, когда они задумались над тем, какой материал могут дать современным ученым видеоигры.

Если у кого-то возникло подозрение, что вместо сравнительных анализов коллеги азартно играют в рабочее время в Need for Speed или грохочут автоматными очередями в Battlefield, то преподаватель Исаак Пант поспешил рассеять это подозрение в интервью газете 24heures: «Цель GameLab – разработать систему понятий, которая выходит за пределы игр».

Над составлением подробной характеристики цифровых развлечений, которые ежегодно приносят миллиарды долларов их создателям, трудятся четыре энтузиаста: докторант Швейцарского национального фонда (FNS) Давид Жавэ, математик Янник Роша, координатор программы «гуманитарных цифровых наук» Селим Кришан и преподаватель отделения наук о языке и информации Исаак Пант.

Исследователи поставили перед собой цель всесторонне изучить современные видеоигры: от сюжетной линии (самая интересная часть работы) до строк кода, на котором они основаны. Также ученые намерены обратить внимание на эволюцию видеоигр. Учитывая, что им всем – около тридцати лет, они успели накопить немалый практический опыт, позволяющий судить об этапах развития компьютерной графики и увлекательности старых и новых сюжетов. Если знакомство будущих ученых с миром видеоигр началось в 90-х годах прошлого века, то они могут много рассказать об эволюции [стрелялок](#), гонок и квестов еще до начала исследований.

Видеоигры, в которые сначала приходилось играть в торговых центрах и компьютерных клубах, пришли в дома благодаря игровым приставкам и развитию компьютеров, а сегодня в них может играть кто угодно, и не только дома, но и в пути, в очереди, в лесу – достаточно взять в руки смартфон.



Наверное, так же взирают ученые GameLab на объем предстоящей работы (jeuvideo.com)

«В свое время литературные произведения «эволюционировали» благодаря технике книгопечатания и разным форматам книг, а теперь невероятно изменились видеоигры», - отметил Исаак Пант. «Долгое время их воспринимали, как детские

забавы, но возрастной диапазон игроков увеличился, а производство игр превратилось в целую индустрию», - добавил Селим Кришан.

Янник Роша, который пишет о компьютерных играх в газету Le Temps, не упуская случая высказаться против предвзятого к ним отношения, указал на существование игр, предоставляющих игрокам большую свободу действий – например, сверхпопулярная серия Grand Theft Auto (GTA), где можно воровать машины, вступать в перестрелки и совершать другие преступления, или же вести себя, как законопослушный гражданин. О поведении игроков в виртуальном мире и принимаемых ими решениях можно написать интересное исследование, полагает ученый.

Давида Жавэ интересуют условия, в которых находятся игроки: «Если в Monopoly условия для всех одинаковы (как для богатых, так и для бедных) и достаточно жестоки, то в Super Mario Kart последний в гонке получает некоторые преимущества, которые не предлагаются первому. Это ведет к определенному уравниванию и разному опыту прохождения игр».

На октябрь этого года коллеги запланировали провести семинар на тему «Думать в рамках культуры видеоигр». Еще одна цель коллектива – оказать влияние на научное и общественное восприятие виртуальных развлечений. Более удаленная цель – разработать специальный учебный курс, так как, по словам Исаака Панта, желающих изучать эту тему немало.

[видеоигры](#)

[Лозаннский университет](#)

Статьи по теме

[Поиграл в «стрелялку» – стал умнее?](#)

Source URL:

<https://nashagazeta.ch/news/education-et-science/shveycarskie-uchenye-izuchayut-videoigr>
у