

[Главная](#) > Швейцарские ученые изучают видеоигры

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

Автор: Лейла Бабаева, Лозанна, 1. 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.

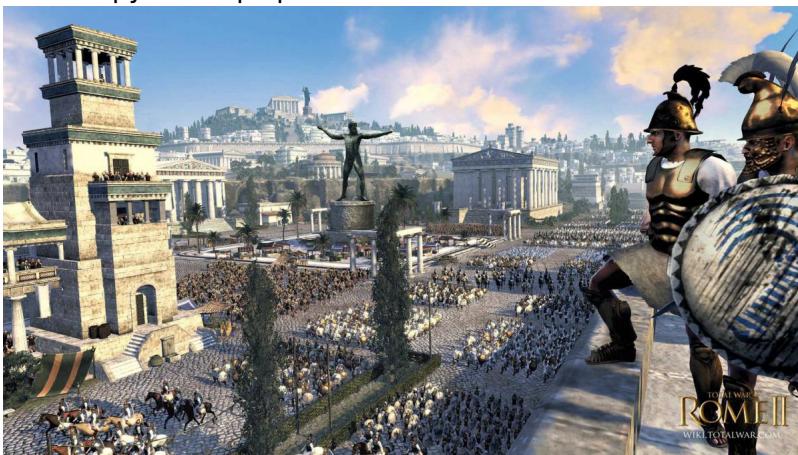
Лозаннский университет (UNIL) не впервые обращает свой взгляд в сторону компьютерных технологий – не так давно здесь была запущена программа «гуманитарных цифровых наук». А идея создания GameLab пришла четверем исследователям в декабре прошлого года, когда они задумались над тем, какой материал могут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



«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.

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



Добавить комментарий

Пожалуйста, [войдите](#) или [зарегистрируйтесь](#) , чтобы отправить комментарий
