

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ЭЛЕМЕНТ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ

Компьютерные игры, как элемент массовой культуры, являются товаром, имеющим четко определенную целевую аудиторию, заранее определенную существующей пирамидой общества. Компьютерные игры, как составная часть индустрии развлечений, также являются мощным стимулом для развития IT-сектора в целом.

Две мировые войны, расцветы и закаты братоубийственных религий, трансформация здорового капитализма в корпоративный тоталитаризм и, наконец, превращение культуры в массовую культуру - результаты одного из самых постыдных в истории человечества временного пласта, условно названного XX столетием. В настоящее время тенденции развития массовой культуры - игровые комплексы, начиная с электронных приставок и компьютерных игр, заканчивая системами виртуальной реальности. [1]

Массовое общество и сопряженная с ним массовая культура стали предметом исследований виднейших ученых в разных научных областях: философов Хосе Ортеги-и-Гассета («Восстание масс»), Карла Яспера («Духовная ситуация времени»), Освальда Шпенглера («Закат Европы»); социологов Жана Бодрийара («Фантомы современности»), Питирима Сорокина («Человек. Цивилизация. Общество»), Андрея Яковлевича Флиера и др. Анализируя массовую культуру, каждый из них отмечает тенденцию к ее коммерциализации. [1]

Сейчас массовая культура проникает практически во все сферы жизни общества и формирует свое единое семиотическое пространство. [3]

С культурологической точки зрения можно выделить несколько важных аспектов компьютерных игр, которые характеризуют их место в современной культуре: принадлежность к популярной культуре и системе культурного массового производства, а также оригинальные эстетические свойства нового типа игр. Здесь же можно упомянуть обращение к антропологической тематике. [2]

Компьютерные игры интегрировались и получили развитие в мире популярной массовой культуры и культурных индустрий XX века, наряду с кино и поп-музыкой. Это развлекательный бизнес в его технологической форме. Компьютерные игры ни в коей мере нельзя отнести к миру элитной или народной культуры – это не опера и не фольклор. Однако в той же степени, в которой популярная культура является фактором социализации и организует повседневную жизнь людей в современных обществах, эти функции берут на себя и компьютерные игры. В этом они - разновидность популярного искусства, основанного на массовом производстве художественной продукции. [2]

Следует сказать об эстетических особенностях компьютерных игр. Художественная сторона здесь продиктована критериями жанра и стереотипами популярной культуры. Однако особую эстетическую ценность придает электронным играм их визуальное воплощение. Кроме того, это один из наиболее важных элементов коммерческой привлекательности компьютерных игр. Визуальная «красота» игр отличается от живописи и кинематографа, безусловно являясь их наследницей. [2]

Чем более автоматизируется и информатизируется наша жизнь, тем большее значение в ней приобретают развлечения, а информационные технологии позволяют сделать их все более разнообразными: фантастическими, но реалистичными, персонифицированными, но вовлекающими в виртуальное взаимодействие все больше людей и т.п. Компьютерные игры во всем их многообразии обеспечивают удовлетворение огромного спектра потребностей в развлечении.

Самые лучшие спецэффекты в фильмах - это заслуга аппаратного обеспечения, создаваемого для игр. Ситуация не меняется - "хлеба и зрелищ" требовали ещё в древнем Риме. Проблема с хлебом для большинства уже решена, а зрелища лучше компьютерных игр, пока ещё не существует.

Компьютерные игры находятся сейчас примерно в том же состоянии, что и кинематограф в конце 30-х — 40-х годах прошлого века. Кино начинало с чего-то примитивного, но постепенно приобрело черты «полновесной» отрасли, в которой есть как коммерческие поделки, так и глубокие произведения искусства. Все больше это проявляется и в индустрии компьютерных игр, с той только разницей, что развивается она быстрее, чем кинематограф, и за двадцать лет существования прошла столько же, сколько он — за сорок.

Вывод: массовая культура прочно укрепилась в современном обществе, и ожидать ее спонтанного исчезновения в ближайший исторический период не стоит. Компьютерные игры, учитывая все особенности сознания, предоставляют собой продукцию, которая легко воспринимается, позволяет окунуться в мир грез и иллюзий, создает впечатление обращения к конкретному индивиду. [3]

#### **Список литературы:**

1. Компьютерные игры, или девальвация гуманизма [Электронный ресурс] / Украинский онлайн-ресурс, посвященный информационным технологиям. – Режим доступа: [www.itc.ua/node/1175](http://www.itc.ua/node/1175). — Загл. с экрана.
2. Компьютерные игры как феномен современной культуры [Электронный ресурс] / Кафедра гуманитарных проблем информатики ФсФ ТГУ. – Режим доступа: [www.huminf.tsu.ru](http://www.huminf.tsu.ru). — Загл. с экрана.
3. Белл, Д. Грядущее постиндустриальное общество [Текст] / Д. Белл – М.: Мысль, 1993. – 96 с.