**Классификация компьютерных игр.**

**Особенности и функции игровой коммуникации**

С течением времени все больше сторон нашей жизни компьютеризируется, и современный человек уже не может представить себя без электронных устройств. Мы используем эти устройства не только как средство для облегчения работы, но и для досуга. Компьютерные игры наравне с современными девайсами становятся также неотъемлемой частью нашей жизни. Они представляют собой деятельность по конструированию миров, то есть процесс создания образа мира в человеческой психике. «Как сконструированный мир, любая популярная компьютерная игра имеет собственную физику и свойства пространства, искусственную историю и течение времени, оригинальную философию, этику и мораль. Игры дают возможность игроку активно действовать в сконструированном мире».(Бурлаков,1999;89) Игровая среда представляет собой совокупность всех объектов и связей в игре и законов их изменения, то есть является миром, в котором развивается игровое действие. Взаимодействие с играющим составляет совокупность средств, которые ему предоставлены для изменения игровой среды. Другими словами – это изменения, которые происходят в игре при нажатии пользователем той или иной клавиши. Оценка игровой ситуации заключается в условиях, которые определяют задачу для играющего в данной игре. К ним относятся: описание начальной и конечной стадии игровой ситуации, система баллов и наказаний, и т.п. После разработки функционального уровня игры начинается разработка программы, реализующей данную игру.

В жанре «экшн» посредством компьютерной графики с полной правдоподобностью, имитируется ситуация, в которой игрок вынужден постоянно выполнять какие-либо действия, т.е. бежать, стрелять, спасать кого-либо и принимать быстрые решения. В большинстве случаев сами игроки характеризуют данные игры, как «развивающие быструю реакцию и умение в кратчайшие сроки принимать верные решения».

В «РПГ» у пользователя есть возможность выбрать собственного персонажа, и по ходу игры улучшать его возможности и качества, например, коммуникативные качества, внешность, поведение, характер. «Личность» персонажа полностью регулируется игроком, и таким образом он получает возможность отождествить себя с персонажем на уровне личностных характеристик или сыграть роль своего персонажа, выбранную роль.

Что касается такого жанра как «квест», то погружаясь в вымышленную игровую вселенную, игрок разгадывает сложную загадку или решает головоломку, зачастую детективного плана. Этот тип игр чаще всего характеризуется «линейностью», у игрока маленькая возможность выбора и он не может пройти на следующий, более сложный уровень, не решив какую-то задачу, которую нельзя обойти или решить другим способом.

Также следует рассмотреть еще одну классификацию компьютерных игр, которая разделяет их на браузерные, клиентские и казуальные.

К браузерным относятся игры, для которых интернет-браузер является основной средой и исполняет роль контролёра хода игры. Особенностью таких игр является то, что их размер ограничен, и поэтому большинство из них представляют квесты, такие, например, как «поиск спрятанных предметов в темной комнате». Но с другой стороны, не требуется установка на компьютер, поэтому их активно используют создатели виртуальных азартных игр.

В основе клиентских игр лежат специальные программы для какой-либо игры или группы игр. К ним относится большинство встроенных в электронную почту или социальные сети программ. Самой популярной клиентской игрой в настоящее время является “World of Tanks”.

Наконец самыми простыми, но, в то же время, самыми распространенными онлайн развлечениями являются казуальные игры. К ним относятся всем известные «бродилки» и «стрелялки». Процесс данной игры происходит через локальную Интернет-сеть.

Однако помимо основных жанров, существует ещё много различных игровых подвидов, находящихся на стыке двух или трёх различных видов игр.

Например, существует онлайн игра жанра «Экшн-РПГ» - “Global Agenda”, где составляющая жанра «РПГ» заключается в возможности выбрать и улучшить внешний вид своего персонажа, выбрать его боевую роль и поведенческие характеристики с помощью множества специальных инструментов – эмотивов, а также выбрать классовые способности. «Экшн»-составляющая – это постоянная подвижность, необходимость быстро перемещаться и стрелять в противника в процессе боевого взаимодействия.

Коммуникативная часть в играх такого типа чаще всего представлена организаций разработчиками групповых заданий, которые сложно или совсем невозможно выполнить в одиночку. Данное условие вынуждает игроков общаться, организовывать боевые команды, подбирать союзников, исходя из параметров эффективности и полезности партнёра в данной ситуации.

Но командное боевое взаимодействие – это не единственный вид коммуникации. Игрокам доступны: игровой рынок-аукцион, где участники торгуют и покупают с помощью игровой валюты и игровых предметов; развлечения спортивного типа (игрок против игрока) и мини-игры на взаимодействие. Это всё не исключает общения между игроками с использованием эмотивов, движений и диалогов в чате.

Таким образом, наличие самих видов общения, особой терминологии и сленга уже само по себе доказывает наличие особого вида виртуального дискурса.

Для рассмотрения виртуального дискурса, который мы понимаем, как текст, погруженный в коммуникативную ситуацию виртуальной действительности, особый интерес представляет игровой жанр «РПГ», где в виртуальной действительности в качестве персонажей выступают пользователи данной игры и сети Интернет.

Компьютерная ролевая онлайн игра базируется на принципах стандартной ролевой игры, представляющей собой вид деятельности, в которой участники действуют согласно выбранным ими ролям, и руководствуются особенностями и характеристиками своего персонажа и логикой среды игровых действий. Другими словами, процесс игры представляет собой моделирование определенной ситуации группой людей, в которой каждый из игроков ведет себя согласно своим желаниям, играя за своего персонажа. (Берн,1992,400)

Мы рассматриваем «РПГ», как один из дискурсообразующих жанров виртуального дискурса, наряду с электронной почтой, чатами, форумами, блогами, мгновенными сообщениями и обычными смс сообщениями. На дискурсообразующих жанрах основывается коммуникация в той форме, в которой находят выражение намерения участников общения.

В ходе исследования мы рассмотрели значительное количество массовых многопользовательских онлайн игр, а именно таких как: «Звёздные Войны: Старая Республика», «Мир танков», «ИВИ онлайн» и другие. Исследование включило в себя также достаточно новую игру “The Elder Scrolls Online”. Характерной чертой массовой многопользовательской игры считается перманентная виртуальная действительность, которая развивается даже тогда, когда пользователь не находится внутри игровой сети. Следует отметить, что сюжет многопользовательских ролевых онлайн игр может варьироваться от научно-фантастического жанра до имитации реальных исторических действий.

На просторах Интернета существуют не только специальные игровые сайты, но также форумы, посвященные этим играм. На таких форумах участники игры обмениваются впечатлениями об игре, договариваются о коллективных действиях или заданиях и т.п.

Как жанр виртуального дискурса «РПГ» предполагает особый тип взаимодействия пользователей в рамках определенной модели какой-либо ситуации, где каждый из коммуникантов полностью ассоциирует все свои действия с каким-либо литературным или воображаемым персонажем и «живет» от его лица. Пользователь, играющий в ролевые игры, всегда отчужден от собственного времени, он вживается в роль настолько, что теряет связь с реально действительностью. Внутри игровой реальности РПГ не существует игроков, в ней живут определенные персонажи. Полномасштабный игровой сюжет может занимать от 30 до 300 часов реального времени. Нужно принять во внимание и тот факт, что некоторые игры, как, например, «Звёздные Войны: Старая Республика2, имеют собственный, устойчивый и сформированный брэнд, фильмы, книги и множество поклонников по всему миру, Е.А. Медведев утверждает, что играющие в ролевые игры пользователи принадлежат к отдельной субкультуре, поскольку постулируют культурную ценность ролевой игры как таковой в ее многообразии, имеют характерные способы поведения и жизненные стили, пытаются институционализировать свои группы в пределах виртуального общества. В процессе игры формируется общий менталитет ее участников, ролевая игра – всегда коллективное занятие, которое, таким образом, сопряжено с обменом социальными представлениями и формированием общих представлений, социальным полилогом в экспериментальном контексте.

 **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1.Арестова О.Н. Коммуникация в компьютерных сетях: психологические детерминанты и последствия. // Вестник МГУ. – 1996. № 4. – C.14 – 20.