

Ю. Ф. Шпаковский, доц., канд. филол. наук;  
М. Д. Данилюк, асп.  
(БГТУ, г. Минск)

## **РАЗРАБОТКА ВИДЕОИГР: ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ**

Первые видеоигры появились еще в 1950-х годах, однако на то, чтобы превратиться из странного увлечения небольшой группы людей в полноценную индустрию потребовалось почти 20 лет. И как только видеоигры стали массовым явлением и частью поп-культуры, ученые обратили на них внимание.

Первые исследования, в которых делался акцент на медиа-составляющей видеоигр, относятся к 80-м годам 20-го века. Однако закрепление за направлением статуса полноценной дисциплины произошло значительно позже. Этот процесс — формирования лудологии (от лат. *Ludus* — «игра»; *λόγος* — «знание») — проходил в два этапа. Так, в 1999 году в Дании появился научный и образовательный центр *Center for Computer Games Research*. А затем в 2001 году в свет вышел первый выпуск одноименного журнала «*Game Studies*», изданием которого занимались Лундский Университет (Швеция) и ИТ-университет Копенгагена. В последующие несколько лет появилось еще несколько международных научных рецензируемых журналов, посвященных видеоиграм: например, «*Games and Culture*» (США), «*International Journal of Role-Playing*» (Голландия), «*Homo Ludens*» (Польша) и др.

Подавляющее число исследований, посвященных видеоиграм, проводится в Америке, Японии и странах Западной Европы, так как именно в этих регионах проходило развитие индустрии видеоигр, а также появились первые издательства и студии-разработчики видеоигр.

Первые исследования в области видеоигр на постсоветском пространстве стали появляться с начала 2000-х. При этом подавляющее большинство работ носят сугубо гуманитарный характер и чаще всего рассматривают видеоигры лишь с позиции психологии.

Сегодня на территории СНГ (Беларусь, Украина, Россия и т.д.) появляются компании, занимающиеся разработкой видеоигр, и все больше и больше людей интересуются видеоиграми, которые стали частью массовой культуры. Поэтому сейчас важны исследования, оценивающие влияние, которое игры оказывают на жизнь людей, на общество, на культуру, а также работы, изучающие различные этапы создания и разработки видеоигр.