7. Відеоігри

Цей урок складається із чотирьох компонентів: 1) перевірки домашнього завдання, яке давалося на попередньому уроці; 2) актуалізації знань та понять, які знадобляться для нової теми, — шляхом розгадування кросворду; 3) інтерактивної лекції про поняття та особливості ігор, коротку історію відеоігор та основні жанри, а також про профілактику залежності від комп'ютерних ігор; 4) настільної гри для повторення вивчених понять. Засвоєння теми про відеоігри сприятиме тому, щоб учні могли аналізувати відеоігри, розуміти принципи їх фінансування та комерційну сутність, а також те, як ігри можуть використовуватися для пропаганди.

Мета уроку

- » познайомити учнів із сутністю відеоігор — історією створення, особливістю ігор у контексті сучасної культури, а також позитивними й негативними чинниками впливу на людину;
- » попередження ігрової адикції (залежності від ігор);

Навички з інфомедійної грамотності

- » аналіз медіаманіпуляцій у різних відеоіграх;
- » стійкість до пропаганди.

Що необхідно підготувати до уроку?

- » дошку, крейду або фліпчарт і маркери,
- » презентацію,
- » роздрукований кросворд для підсумкової вправи (для роботи у групах);
- » роздруковану гру (для роботи у групах);
- » гральні кісточки для гри.

Розпочніть урок із перевірки домашнього завдання (див. урок «Онлайн-медіа»): запитайте учнів про їхні успіхи в ролі «громадянських журналістів», чи впоралися вони із завданням, які результати отримали (скільки лайків, поширень, переглядів чи коментарів) і які в них враження від такого завдання.

Для приміток:

ПРИМІТКА. Якщо учні будуть розповідати про успішність своїх дописів — запитайте їх, що, на їхню думку, стало запорукою успіху, чому їм вдалося привернути увагу інших до такого важливого питання. Якщо ж учні почнуть скаржитися на те, що їхні дописи / блоги не зібрали вподобань (лайків), поширень чи коментарів або що вони отримали негативні коментарі, поясніть: висловлення власної думки про суспільно значущі або важливі теми — непросте завдання. Також багато залежить від того, хто є вашою аудиторією. Наприклад, якщо у списку ваших друзів / підписників у соцмережах — ваші однолітки, які не цікавляться такими темами і не звикли бачити від вас серйозний контент — цілком природно, що ваш допис не привернув достатньої уваги та не дав зворотного зв'язку. Тож якщо ви вирішите писати і стати громадянськими журналістом чи журналісткою, блогером чи блогеркою — уважно вивчіть свою цільову аудиторію. Створюйте той контент, який вам цікавий, але зважайте на канали його передачі. І, звісно, багато уваги слід приділяти якості контенту.

РОБОТА У ГРУПАХ. Після перевірки домашнього завдання розпочніть вивчення нової теми зі вправи «Розгадай кросворд».

СКАЖІТЬ учням: щоби пригадати визначення, які ми розглядали на попередніх заняттях, розв'яжіть кросворд із десяти слів.

Після закінчення роботи **ЗАПИТАЙТЕ,** яке поняття в цьому кросворді не розглядалося в класі?

Прослухавши відповіді, **ПІДСУМУЙТЕ:** поняття, про яке ми детально не говорили на попередніх заняттях, — «віртуальність». Воно активно використовується у зв'язку з комп'ютерним світом та інтернетом і сьогодні на нашому уроці стане одним із основних.

ПРИМІТКА. Роздрукований кросворд підготуйте до уроку та перед початком виконання завдання роздайте учням.

По горизонталі:

1. Вигаданий, уявний світ, який функціонує в інтернеті.
3. Публіка, спільнота людей, які є прихильниками певного медіа.
5. Щоденне, щотижневе або двотижневе періодичне видання у формі складених аркушів; містить новини і коментарі.
7. Текст із можливостями переходів (посиланнями, інтерактивними вставками).

9. Присутність у мережевому просторі.
10. Мультимедійний формат, який базується на довгому тексті.

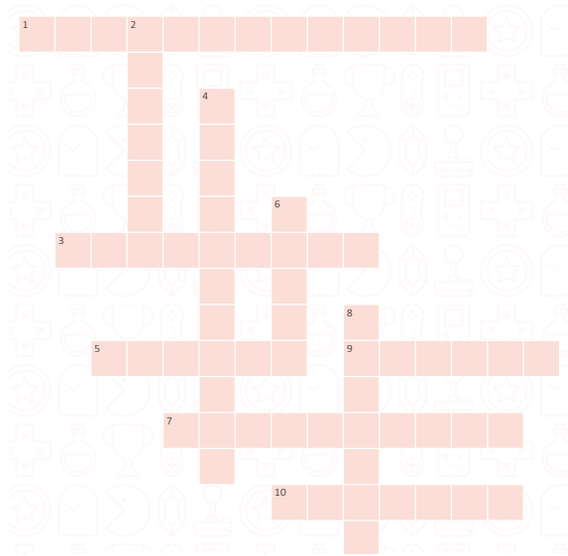
По вертикалі:

2. Вид щоденної газети зі спеціальним видавничим форматом — А3.
4. Висвітлення інформації за допомогою різних медійних платформ — вербального тексту, фотографії, аудіо, відео, графіки, анімації та інших похідних від них форм.
6. Друковані засоби масової інформації.
8. Інформаційний зміст медіа (текст, фото, відео, аудіо тощо).

Для приміток:

Розв'язаний кросворд

[1]в	і	р	[2]т	у	а	л	ь	н	і	с	т	ь	
			а										
			б		[4]м								
			л		у								
			о		л								
			ї		ь		[6]п						
	[3]а	у	д	и	т	о	р	і	я				
					и		е						
					м		с		[8]к				
		[5]г	а	з	е	т	а		[9]о	н	л	а	й	н
					д				н				
				[7]г	і	п	е	р	т	е	к	с	т
					а				е				
							[10]л	о	н	г	р	і	д
									т				



По горизонталі:	По вертикалі:
1. віртуальність	**2.** таблоїд
3. аудиторія	**4.** мультимедіа
5. газета	**6.** преса
7. гіпертекст	**8.** контент
9. онлайн	
10. лонгрід	

ПРИМІТКА. Перед початком вивчення основного матеріалу попросіть учнів бути максимально уважними до понять, фактів і дат. У кінці заняття на них чекатиме незвичне завдання-перевірка.

Про віртуальну реальність учені розмірковували ще у XIX столітті, але остаточне розуміння цього явища сформувалося в середині XX століття з інтенсивним розвитком комп'ютерних технологій.

> Тож **віртуальність** (від лат. virtus — потенційний, можливий — вигаданий, уявний) — це може бути людина, предмет або дія, які не присутні в реальному часі, а існують у нашій уяві або імітується за допомогою певних технологій. Образи віртуальної реальності максимально реалістичні й мають усі ознаки, характерні для цих явищ у реальному світі. Також у віртуальній реальності можливе в максимально правдивій формі моделювання речей, яких ми не можемо зустріти у справжньому світі, до прикладу, фантастичні світи чарівників або вічне життя.

Можна сказати, що віртуальність — це образи нашої уяви, реалізовані за допомогою певних технологій, що робить їх реалістичними.

Важливою ознакою віртуальності є інтерактивність. На відміну від кіно, яке також працює на відтворенні певних образів, що здаються нам живими і справжніми, віртуальність дозволяє людині існувати в ній, взаємодіяти, що підсилює ефект занурення в такі вигадані світи.

Найбільше втілення віртуальна реальність отримала у відеогрі, але перш ніж ми розпочнемо розбиратися з цим явищем, поміркуймо, що таке гра.

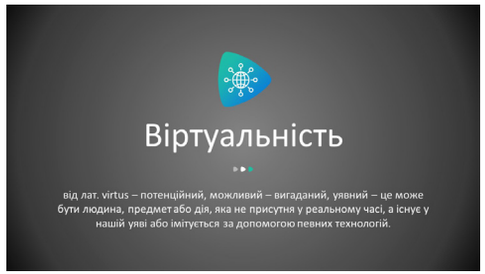
ЗАПИТАЙТЕ в учнів, що таке, на їхню думку, гра. *(Гра — це процес творчості, змагання, долання перепон (фізичних, інтелектуальних), це зв'язок із друзями (командна гра), комунікація, дружба, позитивні емоції.)*

Після отриманих відповідей **ПІДСУМУЙТЕ.** Гра у будь-якому прояві — це розвага, відпочинок. По суті, гра — це штучно створений комплекс ситуацій, які людина має подолати. Це може бути одиночний процес або груповий — всі ми любимо командні ігри.

Класиком вивчення гри є нідерландський культуролог Йоган Хейзенга, який ще в 1938 році, розмірковуючи про феномен гри, написав книжку «Людина, що грає» (Homo ludens). У цій роботі він ретельно прописав характеристики гри. Розгляньмо їх:

- гра є добровільним процесом і не може відбуватися під примусом;
- вона не продиктована якоюсь необхідністю або моральним обов'язком;
- люди грають у вільний час. Гра завжди протиставляється побуту та повсякденному життю, але разом із тим ставлення до гри досить серйозне;

Для приміток:



- гра обмежена часом та простором (вона відбувається тут і зараз);
- вона має свій порядок, а також передбачає певне напруження у гравця;
- людина бажає здійснити цю уявну боротьбу за щось.

Тож, як ми бачимо, характеристики, які вчений сформулював на початку XX століття, збігаються з нашим баченням гри.

Отже, що ж таке відеогра? У світі існує багато назв цього процесу — комп'ютерна гра, електронна. Всі вони означають творчу ігрову діяльність, яка забезпечується технічним засобом.

Учені визначають відеогру як програмне забезпечення, яке працює на спеціальному обладнанні (комп'ютер, ігрові консолі (приставки) тощо), які слугують для організації ігрового процесу [4].

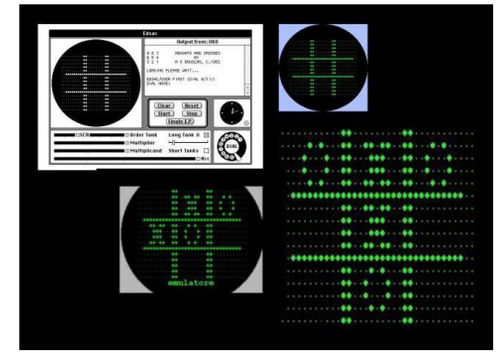


Фото: гра «Хрестики-нулики»

ПРИГАДАЙМО деякі факти з історії відеоігор.

- Історія комп'ютерних ігор розпочалась 1952 року. Тоді англійський вчений Александр Дуглас, захищаючи дисертацію, намагався пояснити взаємодію людини й комп'ютера. Як доказ він створив програму гри «Хрестики-нулики», дуже подібну на сучасну комп'ютерну гру.
- Пізніше, 1958 року, вже в Нью-Йорку (США) з'явився ще один предок сучасних ігор — програма під назвою «Теніс на двох». Ці винаходи не привернули уваги широкого загалу, тому офіційно автором ідеї відеоігор вважається американець Ральф Баер, який 1966 року представив схему ігрового винаходу на двох гравців. 7 травня 1967 року Баер зі своїм підлеглим Біллом Гаррісоном продемонстрував раді директорів Sanders першу відеогру. Продовживши свої розробки, 1969 року Баер представив удосконалений пристрій, що запускав ігри у футбол, волейбол, настільний теніс і дозволяв стріляти зі світлової рушниці. У травні 1972 року ігровий пристрій Баера під назвою Magnavox Odyssey з'явився у продажу [1].

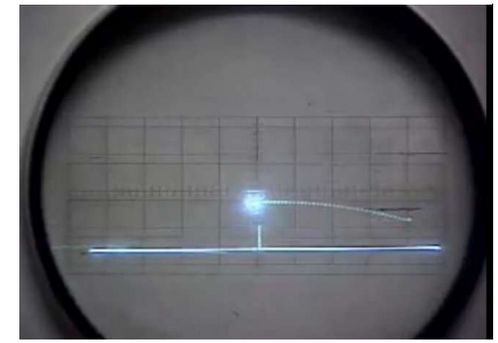


Фото: гра «Теніс на двох»

- У 1961 році в Массачусетському технологічному інституті створили комп'ютерну гру SpaceWar, у якій два корабля переміщалися по всьому екрану й обстрілювали один одного снарядами. Це була перша у світі гра-аркада.
- У 1971 році вперше у продажу з'явилася аркадна гра Нолана Башнелл Computer Space, в основі якої був той же сюжет і векторна графіка, що і в Space War. 1972 року Нолан випустив епохальну гру Pong, із якої, власне, й почалася ера комерційних ігор. У простенькій аркаді двом гравцям або гравцеві й комп'ютеру за допомогою двох тарілок потрібно було спритно відбивати м'ячик, намагаючись якомога довше утримати його на ігровому полі.
- Початок 1980-х ознаменувався появою гри Odyssey 2 від Phillips, компанія Mattel випустила Intellivision, а Namco презентувала знамениту

Фото: гра Pac-Man

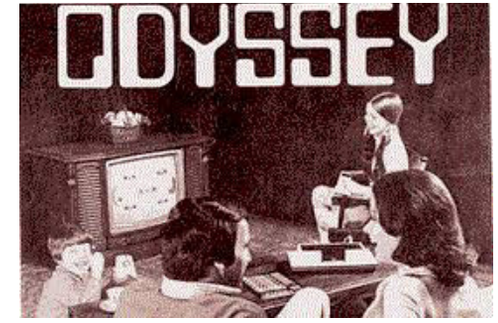


Фото: Гра Odyssey

гру Pac-Man, яка успішно реалізується й нині в різних видах і на різних платформах. Компанія Atari винайшла в цей період Asteroids, а Infocom порадувала любителів пригодницьких ігор появою класичного текстового квесту Zork, який переріс згодом у цілу серію [6].

Для приміток:

ДЛЯ ВЧИТЕЛЯ. Комп'ютерні ігри є втіленням сучасної масової культури, та це не применшує значення естетичної цінності більшості з них. Як і більшість продуктів віртуального світу, комп'ютерні ігри візуальні, вони стали синтезом кіно, дизайну (графічного та веб-дизайну), анімації.

Розробники ігор використовують кінозасоби — можливість змінювати план, експерименти з композиційними рішеннями, додавати спецефекти й музику. Все це створює настрій та впливає на сприйняття гри. Але разом із тим графіка гри ніби крокує за героєм та динамікою, вона створює ілюзію простору й реальності часу. Максимальна реалістичність і правдоподібність у дії — ось головні принципи сучасної ігрової естетики. І на відміну від кіно сюжет гри не є постійним. Гравці змінюють його під час своєї гри. Віртуальний світ наповнений безліччю деталей, і це робить його максимально правдоподібним, але разом із тим ці деталі й сюжети споріднені з нашими бажаннями й мареннями. Саме тому у віртуальному світі з'являється магія (є чаклуни й чародії), відбувається боротьба за владу, добробут і перемогу, сила змагається з розумом. Саме тому комп'ютерна гра здатна засмоктувати нашу увагу, адже в ній усе те, чого ми потребуємо, — чарівність вигаданого світу, творчість, азарт і візуальна краса.

Зупинімося й на феномені, характерному для сучасної культури, — на глобальному змішуванні всього (ідей, стилів, жанрів та сюжетів). Напевно, ви знаєте немало прикладів, коли відомий літературний сюжет стає сюжетом до фільму, коміксів та відеогри. Таке мігрування сюжетів дає аудиторії ще більшу свободу. Гравець зливається з улюбленим героєм і має шанс опинитися в його історії та вплинути на її хід. Прикладами таких ігор є «Аліса у Дивокраї», «Гаррі Поттер», «Ігри Середземномор'я».

ЗАПИТАЙТЕ в учнів, які їхні улюблені комп'ютерні ігри, та **ПОПРОСІТЬ ЗАПИСАТИ** ці ігри в першу колонку таблиці у зошитах.

Назва гри	Жанр відеогри

ЗАЛИШТЕ цю таблицю на деякий час. Ви повернетеся до неї після пояснення основного матеріалу.

На попередніх заняттях ми розглядали поняття жанру. Це сукупність певних ознак та особливостей твору. Комп'ютерні ігри, як і інші твори мистецтва, поділяють на жанри. Розгляньмо основні з них.

Жанри комп'ютерних ігор.

- **Аркади** — прості ігри, процес яких пов'язаний з обмеженим виконанням певних дій, спрямованих на результат (проходження перепон, будівництво фігур тощо). Результативність гри обчислюється певною кількістю балів (очок).
- **Пригодницькі ігри (квести)** — тематичні ігри з головним героєм, який має виконати певну кількість завдань (знайти предмети, рішення, розв'язати головоломки) та комунікувати з іншими персонажами.

Скриншот гри Angry birds (аркадна гра)

- **Рольові ігри** — це складніші ігри з нелінійним сюжетом. Герой таких ігор (гравець) удосконалює свої можливості. Він долає перешкоди і перемагає ворогів, виконує завдання, продає й купує артефакти, збільшує свої володіння. Разом із тим функціювання героя максимально наближене до реального життя — на розвиток героя може впливати сон, прийняття їжі. У таких іграх гравець впливає на характер героя, керує його поведінкою, формуючи його дії, виходячи з власних уявлень про цінності, перемогу, добробут тощо. Сучасний інтернет дозволяє гуртуватися різним гравцям, які від імені своїх персонажів об'єднуються у групову гру та взаємодіють одне з одним.
- **Симулятори** — ігри, які імітують керування певним пристроєм (автомобілем, літаком, космічним кораблем тощо). Деякі ігри-симулятори являють собою довершені математичні моделі й дають можливість максимально повно та реалістично повторити процес керування ними.
- **Ігри-стратегії** передбачають планування дій, розробку певного плану, скерованого на перемогу над супротивником. Гравець керує не персонажем, а державами, армією або цивілізацією.
- **Бойовики, або «екшени»** (від англ. action — дія) характеризуються швидкістю реакції гравця, здатністю оперативно приймати рішення. Для бойовиків можуть бути притаманні елементи насильства та жорстоких дій.
- **Пізнавальні ігри,** онлайн-ребуси та пазли, в яких герой навчається чогось, демонструє свій інтелект.

Скриншот гри «Симулятор водіння»

Скриншот гри «Військова історія Риму»

Скриншот гри Modern Combat 5 (гра-бойовик)

ПОПРОСІТЬ учнів повернутися до таблиці з їхніми улюбленими іграми та вказати, до яких жанрів вони належать, заповнивши другу колонку.

ЗАПИТАЙТЕ в учнів, як і де ми граємо сьогодні.

Після отриманих відповідей **ПІДСУМУЙТЕ.** Серед основних видів можна виділити такі ігрові платформи:

- персональні комп'ютери (операційні системи Windows, Mac / OS X або Linux);
- ігрові консолі (спеціалізовані пристрої для ігор, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Wii U);
- мобільні телефони (iOS, Android, Windows);
- веб-платформи, соціальні мережі (FB);
- аркадні (ігрові) автомати;
- інноваційні платформи віртуальної реальності.

СКАЖІТЬ. Тож відеоігри приносять нам багато задоволення. Очевидно, що створені на високому художньому й технічному рівнях, ігри мають немало позитивних рис. Назвімо їх:

1. відеоігри розширюють знання й розвивають навички користування комп'ютером. Діти, які грають в ігри, швидше освоюють цифрові технології;
2. відеоігри, які відповідають віку й розвитку дитини, формують їхню увагу, посидючість та наполегливість, тренують пам'ять, учать швидко реагувати;
3. ігри-стратегії вчать планувати й аналізувати свої дії, продумувати наступні кроки та прогнозувати результат дій;
4. відеоігри є особливим видом діяльності, що обумовлений інакшим способом сприйняття інформації. Під час гри відбувається одночасна координація рухів рук, зору та відбувається аналіз дії і процес прийняття рішень;
5. пізнавальні ігри розвивають у дітей здібності дослідників, науковців, адже за допомогою віртуального моделювання можна вивчати техніку, географію, історію та інші дисципліни.

Але слід пам'ятати, що відеоігри можуть принести користь лише в тому випадку, якщо обрати правильно гру та грати обмежену кількість часу.

ЗАПИТАЙТЕ в учнів, скільки часу вони проводять за грою.

НАГОЛОСІТЬ. Залежність від відеоігор є не просто серйозним поведінковим розладом. Всесвітня організація охорони здоров'я внесла ігрову залежність у Міжнародну класифікацію хвороб. За даними організації, ігрова залежність може призвести до суттєвого погіршення в особистій, сімейній, соціальній, освітній, професійній чи інших важливих сферах [1].

Психологи та лікарі називають таку залежність адикцією.

Як ми вже зазначали, відеоігри приносять нам задоволення. Занурюючись у вигаданий світ, людина отримує там те, чого часто не може отримати у справжньому житті, — героїзм, силу, владу, насолоду від перемоги, радість від творення чогось. Тому повертатися з віртуального простору стає важче, людину все глибше і глибше поглинає світ відеогри, де може здійснювати всі свої бажання. Тривале занурення призводить до різних наслідків.

1. Агресивність, жорстокість. По-перше, розбіжності між світу реальним та віртуальним викликає апатію й роздратування, по-друге, деякі ігри містять елементи насильства й жорстокості. Грати в такі ігри дуже небезпечно.

ЗАПИТАЙТЕ в учнів, чому грати в такі ігри небезпечно. Після отримання відповідей **ПОЯСНІТЬ.** Найбільша небезпека в тому, що, беручи участь в актах насильства й жорстокості у світі віртуальному, людина втрачає

Для приміток:

етичний і моральний бар'єр у ставленні до жорстоких дій. Це може спричинити вибухи агресивних дій у реальному житті. У США заборонено ігри, де вбивають поліцейських або військових, саме через випадки посилення агресії проти них у реальному житті.

2. Відеоігри формують неврози та стреси у випадках, коли людині необхідно отримати результат, який не завжди досяжний у реальному житті.
3. Формується звикання до віртуального світу.
4. Знижується бажання спілкуватися з людьми навколо.
5. Наслідками цього стають соціальні проблеми. Дитина замикається в собі, не бажає відвідувати школу, отримує погані оцінки.
6. Виникають проблеми із фізичним здоров'ям. Через тривале сидіння за комп'ютером у дитини послаблюється зір, з'являються проблеми із суглобами та хребтом.

НАГОЛОСІТЬ. Дослідники прирівнюють якісні відеоігри з високими естетичними рисами до мистецтва, й це справді так. Але варто пам'ятати, що це мистецтво дуже коштовне. За 2017 рік індустрія відеоігор розрослася до 108 млрд доларів, що більше, ніж ВВП (це ринкова вартість усіх кінцевих товарів і послуг, вироблених усередині країни за певний період часу (наприклад, за місяць чи рік) України (98 млрд доларів). Аналітики прогнозують, що до кінця 2018 року ця сума підніметься ще на 11-12 % [2].

Це означає, що ігрова індустрія стає щороку дедалі більшою, впливовішою й багатшою. Розробники ігор нарощують виробничі потужності і придумують нові способи монетизації, а гравці платять за свою улюблену розвагу.

В Україні станом на 2017 рік було від 13 до 16 мільйони геймерів. Це досить вигідна індустрія для економіки нашої країни, адже в 2017 році саме ця індустрія заробила 200 мільйоні доларів. Таким чином Україна потрапила до світового рейтингу доходів від комп'ютерних ігор, посівши 43-тю позицію світового рейтингу [5]. В останні роки IT-компанії в Україні досягли значного розвитку, і їхні розробки відомі далеко за межами країни. До найпопулярніших українських ігор належать «Козаки», «Острів», «Захисти Україні», «Герої знищених імперій», «S.T.A.L.K.E.R».

Найприбутковіша платформа в ігровій індустрії — смартфорни. Не перший рік вона обганяє персональні комп'ютери, консолі та кіберспорт.

Які ж існують способи монетизації ігор?

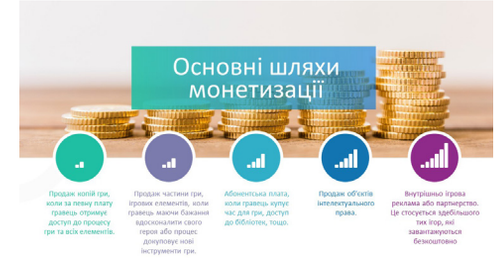
НАГОЛОСІТЬ. Основною гарантією фінансового зростання представників ігрового бізнесу є збільшення кількості геймерів (гравців) та їхня залежність від цього процесу. Отже чим більше людей буде залучено у гру, тим більший прибуток у компаній!

Для приміток:

13–16 млн геймерів 2017 року,
200 млн доларів

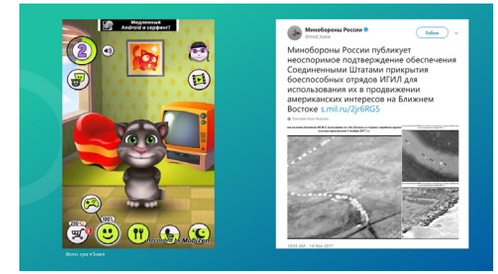
Тож основними шляхами монетизації є:

1. продаж копій гри, коли за певну плату гравець отримує доступ до процесу гри та всіх її елементів;
2. продаж частини гри, ігрових елементів, коли гравець, маючи бажання вдосконалити свого героя або процес, докуповує нові інструменти гри;
3. абонентська плата, коли гравець купує час для гри, доступ до бібліотек тощо;
4. продаж об'єктів інтелектуального права. На попередніх заняттях ми говорили про авторське право та про можливість продажу ідей та розробок [7];
5. внутрішньоігрова реклама або партнерство. Це стосується здебільшого тих ігор, які завантажуються безкоштовно.



ПРИГАДАЙТЕ. На попередніх заняттях ми говорили про те, що за безкоштовний контент ми платимо своєю увагою.

Те саме відбуваються з відеоіграми. Небезпека такого контенту полягає в тому, що дуже часто власник гри наповнює недоречною рекламою ігри, в які грають діти. Наведімо приклад: за сценарієм відомої дитячої гри «Том», гравець має доглядати за своїм пухнастим другом, годувати, вдягати та вмивати. Котик зростає в залежності від того, наскільки ретельним є такий догляд. Однак для того, щоб отримати гроші й цінності, за які можна придбати одяг та їжу, треба натиснути на чарівну скриньку, з якої починає транслюватися реклама. Більше реклами — більше грошей для котика. Все було б гаразд, якби не зміст реклами, що не відповідає віку дітей, які грають у цю гру.



УЯВІТЬ, як може вплинути на свідомість дитини, на перший погляд, невинна гра, якщо дитина постійно буде дивитися дорослу рекламу!

Отже, як ми бачимо, всі засоби монетизації відеоігор спрямовані на отримання прибутку від аудиторії, а це означає, що ігрова залежність має не тільки психологічні та фізичні ознаки, а й матеріальні!

Через високу якість відеоігор та максимальну реалістичність зображень недоброчесні ЗМІ, а також пропагандистські інституції використовують їх для маніпуляцій. Неодноразово відео із гри наводили як доказ певної військової події.

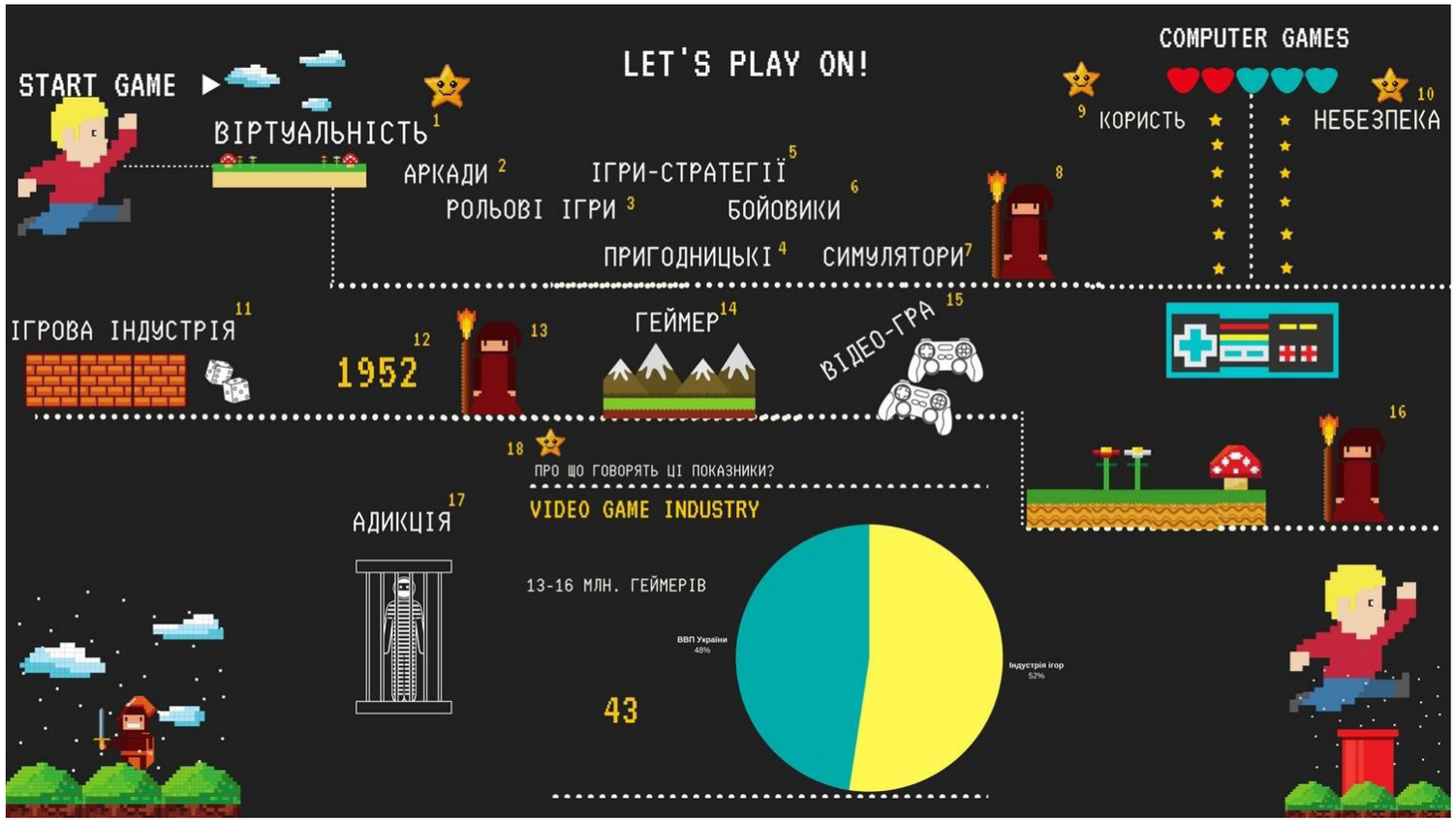
Приміром, МЗС Росії як доказ того, що США буцімто забезпечують прикриття боєздатних загонів ІДІЛ (це невизнана мусульманська терористична держава), використало кадри з відеогри симуляції повітряних боїв «Симулятор повітряних боїв гелікоптера AC-130: ескадрилья спецназу», яку створила студія відеоігор Byte Conveyor.

ВАЖЛИВО. Відеоігри є повноцінною складовою сучасного медіапростору, їхня багатогранна й реалістична візуальна складова може бути інструментом маніпуляцій та підробок.

ГРА. Як підсумок до уроку **ЗАПРОПОНУЙТЕ** учням зіграти у гру, яка би допомогла пригадати основні етапи уроку.

Правила гри. Виведіть на екран мапу гри. Сформуйте дві команди у класі та оберіть серед учнів кожної команди того, хто підкидатиме гральні кісточки. Сума очок, що випала, означатиме кількість кроків, які необхідно зробити на мапі (ходити по мапі, виведеній на екран, учитель може комп'ютерною мишкою). Пройшовши свої кроки, гравці опиняться на слові. Завдання учнів — дати визначення цього слова. За це команда отримує 1 бал. Якщо команда не дає визначення, то право відповіді переходить іншій команді. Якщо команда опиняється на слові із зірочкою, вона отримує додатковий бал. Якщо опиняється на «чарівнику зі смолоскипом» — втрачає один бал. Перемагає та команда, яка набирає більшу кількість балів та першою приходить до фінішу.

ПРИМІТКА. Для гри потрібно мати гральні кісточки.



Для приміток:

СЛОВНИК

Аркади — прості ігри, процес яких пов'язаний з обмеженим виконанням певних дій, спрямованих на результат (проходження перепон, будівництво фігур тощо). Результативність гри обчислюється певною кількістю балів (очок).

Віртуальність від лат. virtus — потенційний, можливий — вигаданий, уявний — це може бути людина, предмет або дія, яка не присутня в реальному часі, а існує в нашій уяві або імітується за допомогою певних технологій.

Ігри-стратегії передбачають планування дій, розробки певного плану, скерованого на перемогу над супротивником. Гравець керує не персонажем, а державами, армією або цивілізацією.

Монетизація — 1) процес конвертації чого-небудь у законний платіжний засіб; 2) прибуток від товарів і послуг, які до цього не приносили прибутку. Медіа можна монетизувати шляхом продажу реклами, передплати тощо.

Пригодницькі ігри (квести) — тематичні ігри з головним героєм, який має виконати певну кількість завдань (знайти предмети, рішення, розв'язати головоломки) та комунікувати з іншими персонажами.

Рольові ігри — це складніші ігри з нелінійним сюжетом. Герой таких ігор (гравець) удосконалює свої можливості. Він долає перешкоди і перемагає ворогів, виконує завдання, продає й купує артефакти, збільшує свої володіння.

Симулятори — ігри, які імітують керування певним пристроєм (автомобілем, літаком, космічним кораблем тощо). Деякі ігри-симулятори являють собою довершені математичні моделі й дають можливість максимально повно та реалістично повторити процес керування ними.

ВИКОРИСТАНІ ДЖЕРЕЛА

1. Video game history [Електронний ресурс] // RalphBaer. — Режим доступу до ресурсу: http://www.ralphbaer.com/video_game_history.htm.
2. Більше ВВП України. Скільки відеоігри заробили в 2017 році [Електронний ресурс] // НВ. — 02.02.2018. — Режим доступу до ресурсу: https://nv.ua/ukr/techno/games/skilki-videoihri-zarobili-v-2017-rotsi-2449469.html.
3. ВООЗ офіційно назвала ігрову залежність хворобою [Електронний ресурс] // Радіо Свобода. — 19.06.2018. — Режим доступу до ресурсу: https://www.radiosvoboda.org/a/news/29302638.html.
4. Деникин А. А. В защиту видеоигр [Електронний ресурс] // GameStudies. — 15.10.2013. — Режим доступу до ресурсу: http://gamestudies.ru/post/1785.
5. Індустрія комп'ютерних ігор в Україні [Електронний ресурс] // Інформаційний акцент. — 12.05.2017. — Режим доступу до ресурсу: https://www.infa.ua/industriya-komp-yuterny-h-igor-v-ukrayini-sklala-200-mln-dolariv/.
6. Історія виникнення, становлення, розвитку комп'ютерних відеоігор [Електронний ресурс] // Betar. — 01.06.2018. — Режим доступу до ресурсу: http://betar.org.ua/istoriya-viniknennya-stanovlennya-rozvitku-kompyuternih-videoigor-26-foto/.

Для приміток:

7. Хохлов Владимир. Монетизация игр [Електронний ресурс] // ProGamer. — 15.12.2016. — Режим доступу до ресурсу: https://www.progamer.ru/dev/monetization.htm.
8. Сахнов К. Игровая индустрия: Геймдев (GAMEDEV) [Електронний ресурс] // Высшая школа бизнес-информатики. — Режим доступу до ресурсу: http://hsbi.hse.ru/articles/igrovaya-industriya-geymdev/.

ФОТО

- Зображення із сайту betar.org.ua
- Фото ігор «Хрестики-нулики», «Теніс на двох», SpaceWar: http://betar.org.ua/istoriya-viniknennya-stanovlennya-rozvitku-kompyuternih-videoigor-26-foto/
- Фото: Фото Ральфа Баера // сайт betar.org.ua
- Фото: гра Angry birds (аркадна гра)
- Фото: гра «Симулятор водіння»
- Фото: гра «Військова історія Риму»
- Фото: гра Modern Combat 5 (гра-бойовик)
- Фото: гра Pac-Man http://www.indieretronews.com/2018/04/pacman-preview-possible-work-in.html

Авторка вправи: Вікторія Романюк

ВИВЧАЙ ТА РОЗРІЗНЯЙ:
інфо-медійна грамотність

Навчальні матеріали розроблені в межах проекту «Вивчай та розрізняй: інфо-медійна грамотність», що виконують міжнародна організація IREX та її українські партнери: МБФ «Академія української преси» і StopFake, за сприяння Міністерства освіти і науки України і підтримки Державного департаменту США та Міністерства закордонних справ і справ Співдружності націй Великої Британії.

Для приміток: