

В целях исследования условий для обслуживания пользователей библиотек с нарушениями зрения будет проведена анкета для сотрудников обслуживающих данную категорию пользователей. Анализ результатов анкетирования поможет изучить уровень подготовки библиотекарей в обслуживании данной категории пользователей, выявить новые резервы, возможности, проблемы, наметить проведение семинара для сотрудников библиотеки раскрыв проблемные вопросы данной темы, а также подготовить методические рекомендации для библиотечных специалистов обслуживающих данную категорию пользователей.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Елфимова Г. С. Библиотечно-информационное обслуживание незрячих в Великобритании / Г. С. Елфимова // Зарубежный тифломир. – Москва, 2014. – Вып. 3. – С. 3– 12.
2. Елфимова, Г. С. Цифровые технологии в книгоиздании и библиотечном обслуживании незрячих : [12+] / Г. С. Елфимова ; Рос. гос. б-ка для слепых. – Москва, 2015. – 56 с.
3. Коновалова, М. П. Особенности и возможности работы библиотек с инвалидами в современном обществе / М. П. Коновалова // Библиотековедение. – 2008. – № 5. – С. 28–33.

Бурдыко М.А., студент 308 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Бачурина Т.В.,
старший преподаватель

УПРАВЛЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ В ИГРЕ THE SIMS

Компьютерные игры являются одним из эффективных способов вовлечения человека в виртуальную реальность, в игровой процесс, который производит эффект эмоциональной зависимости. Каждая игра обладает своей собственной стратегией. Все они рассчитаны либо на узкий круг людей, либо на более массовую, обширную аудиторию. В настоящее время компьютерные игры стали значительно важной частью индустрии развлечений и маркетинговых коммуникаций, набирая обороты с каждым днём. Если брать сегодняшний день, то сейчас производится более 100 000 компьютерных игр, каждые имеют свои отличительные признаки. Наиболее популярные жанры: игры-симуляторы, стратегии, ролевые, обучающие, «экшен», в условиях «реального времени» и многие другие [1].

Среди жанров компьютерных игр особое место занимает «The Sims» или по-другому «симулятор Бога». В повседневном сленге среди фанатов часто можно услышать «Симы».

Игра не теряет актуальность уже многие годы и достойно держит свою планку. Создателем «The Sims» является американский разработчик и дизайнер компьютерных игр Уилл Райт, которого одно из западных изданий включило в сотню «самых креативных людей в индустрии развлечений» [3]. Первый им созданный симулятор назывался «SimCity» и представлял собой небольшой по масштабам виртуальный городок, управлять внешним видом и благосостоянием мог сам игрок. Это был первый симулятор, позволяющий полностью контролировать и управлять жизнью созданного персонажа. По ходу прохождения игры человек становился одновременно и диктатором, и самим создателем.

В 2000 году выпускается ограниченным тиражом первая версия симулятора жизни «The Sims». Разработчикам не потребовалось много времени чтобы прорекламирровать и раскрутить игру. Люди могли убежать от житейских проблем в виртуальную реальность и реализовать свои желания прямо в игре. Игра не имеет строгой сюжетной линии, в ней нельзя выиграть, а управлять персонажами можно практически вечно. The Sims стало

«революцией» в мире игр потому, что смогла впервые привлечь женскую аудиторию, ведь до этого в компьютерные игры играли в основном мужчины. Это объясняется тем, что в игре можно экспериментировать со внешностью, дизайном, в общем со всем тем, о чем можно только мечтать в реальной жизни, исполняя в симуляторе при небольших усилиях. Симулятор не теряет свою актуальность до сих пор, так как в неё играют люди различных возрастов и профессий.

Погрузиться в виртуальный мир The Sims можно с помощью различных игровых носителей: ПК, домашние консоли – Nintendo GameCube, PlayStation, Xbox и др. Даже на мобильный телефон можно скачать, вне зависимости от операционной системы: Android или IOS [1].

Также по сей день создаются сообщества и сайты «любителей» The Sims. «Симомания» превратилась в один из вариантов виртуальной зависимости.

В The Sims три главных игровых сценария: дизайн дома, создание и управление персонажем. Позже со второй версии начинают выходить различные дополнения к игре. Версия The Sims 2: Бизнес предназначалась для тех, кто желал реализовать себя в сфере предпринимательства. Разработчики также учли и такие виртуальные возможности, как уход за домашними любимцами (The Sims 2: Питомцы), учеба в учебных заведениях, получение различных навыков и профессий (The Sims 2: Университет) и многие другие дополнения.

Важным привлекательным моментом виртуального мира в The Sims является 3D-формат. Также немаловажный аспект – высокое качество изображения и графики. Внутренняя обстановка домов и квартир, улицы, парки, магазины и автомобили – все выполнено на высочайшем уровне [3]. Загружая впервые «Симов», человек испытывает удивление от увиденного: ощущение, что поместили в кукольный домик и, несмотря на небольшие размеры, все окружающие предметы выглядят совершенно настоящими и

привлекательными. Благодаря этому моменту хочется заходить в игру снова и снова.

Одной из важнейших составляющих любых симуляторов – возможность создавать персонажа по собственным задуманным критериям и желаниям. Наделять его определенным набором черт и характером. Черты на языке компьютерной игры – это личностные теги. Их в The Sims около восьмидесяти: «дружелюбный», «счастливчик», «скептик», «холерик», «романтик» и др. Но важно помнить, что некоторые черты не могут сочетаться в рамках одного психотипа. По мере выполнения желаний и целей жизни самооценка персонажа повышается. Если потребности удовлетворяются, то персонаж получает определенное количество «пунктов успехов», если происходит наоборот, то соответственно теряет их.

Разработчики также учли такой момент как смена суток и времен года. Этот эффект позволяет максимально почувствовать игроку течение жизни. Сменить день на ночь можно самостоятельно по желанию в настройках игры.

Немалое значение в создании персонажа играет биография. Здесь игрок в написании даёт волю своей фантазии. Например, можно сделать персонажа супергероем или наоборот коварным злодеем.

Важная составляющая игры – тексты, которые используются героями для общения. Герои всех версий The Sims используют для общения «симглиш» – смесь многих языков мира. Идея того, что персонажи в игре не будут разговаривать на английском языке, преследовала создателя The Sims – Уилла Райта с самого начала. Так как речь виртуальных человечков должна была, по его словам, придать лишь иллюзию реальности, а не звучать, как настоящий язык общения.

Игра из-за своей масштабной популярности является площадкой для размещения рекламы. Например, в версиях The Sims 3: Дизайн интерьера используется для рекламы нидерландская компания «ИКЕА». Там появилась возможность обустроить дом мебелью и товарами из «ИКЕА», тем самым если игроку понравится какой-либо товар, то он пошёл и приобрёл бы в

магазине. Ещё в версии The Sims 3: Fashion Stuff была открыта реклама шведской компании торговой марки одежды и модных аксессуаров «H&M».

Жизнь персонажей в игре протекает по аналогии с реальной жизнью людей в современном обществе массового потребления. Чем более динамична жизнь в игре, тем больше удовлетворены потребности, выше самооценка, социальный статус и наоборот.

Если говорить о рекламе самой игры, то акцент делается на Интернет. Именно в нем накапливается основная информация, которая касается поиска необходимых «ключей» и кодов для развития персонажей. Есть и специальные печатные издания, где идет речь о новинках, новых версиях и основных характеристиках компьютерной игры. На данный момент разработано и выпущено четыре части и более 20 версий игры The Sims. Каждый год они обновляются и набирают обороты.

Ввиду виртуального моделирования популярность игры побила все рекорды, став одной из самых известных в мире среди компьютерных игр. Уже к 2005 году игра возглавила список самых продаваемых компьютерных игрушек [2].

Можно смело заявить, что компьютерные игры как часть виртуальной реальности расширяют возможности человека – развивают способности к креативному мышлению и моделированию, повышают самооценку, выполняют роль «разгрузки». Компьютерные технологии позволяют реализовать в виртуальном пространстве самые различные фантастические желания и запросы человека, исполнение которых в реальной жизни для многих невозможно. Многие задуманное можно осуществить с помощью 2D- или 3D-технологий.

Однако не стоит забывать, что компьютерный мир – это мир виртуальный, экранный, электронный, т.е., симулятивный. Стоит отключить компьютер от источника питания, как игрок начинает чувствовать себя неуютно, растерянно. Призрачность компьютерного бытия может обернуться внутренней пустотой и разочарованием. Часто из-за компьютерных игр

происходит зависимость, раздражительность, отстранение от реального, настоящего мира. Поэтому всегда хорошо соблюдать баланс и свою норму.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Борзунов, Г. И. Инструменты создания виртуального мира компьютерных игр / Г. И. Борзунов, И. А. Кольцов, Д. А. Фирсов // Дизайн, технологии и инновации в текстильной и легкой промышленности (ИННОВАЦИИ-2016) : сборник материалов международной научно-технической конференции. – Москва : Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования "Московский государственный университет дизайна и технологии", 2016. – С. 21-24.
2. Немыкина, А. А. Иллюзия свободы в виртуальном пространстве компьютерных ролевых игр / А. А. Немыкина, М. Ю. Трофимов // Вестник Омского юридического института. – 2009. – № 2(11). – С. 97-101.
3. Салин, А. Многослойность виртуального мира видеоигры "The Sims" / А. Салин // Векторы развития современной России. Гуманизм vs постгуманизм : Материалы XV Международной научно-практической конференции молодых ученых, Москва, 22–23 апреля 2016 года / Под ред. М. Г. Пугачевой. – Москва: Общество с ограниченной ответственностью "Нестор-История", 2016. – С. 160-167.

Бушкин Т.А., студент 116а(к) группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Лещенко Н.В.,
старший преподаватель

КОМПАРАТИВНЫЙ АНАЛИЗ НАРОДНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ БЕЛАРУСИ И ВЕЛИКОБРИТАНИИ