

### **Очерк "Современный досуг и воспитание детей"**

Рассмотрим два самых популярных сегодня вида досуга – видеоигры и кино. В своем большинстве их основная цель – развлечение, однако если присмотреться к продуктам кино- и игроиндустрии, то можно заметить, что для авторов является нормой, а иногда даже обязательным, добавить в свое произведение тему любви, взаимопомощи и сострадания, которая должна позволить сопереживать героям, пожелать оказаться по ту сторону экрана или испытать самостоятельно все то, что выпадает на долю персонажа. Если мы вспомним какой-нибудь голливудский фильм, снятый по мотивам популярных зарубежных комиксов, в которых исполняются подростковые мечты, то в каждом найдем моменты, когда герой рискует собой ради других, близких ему людей и не только, режиссеры часто показывают переживания героев, хотят, чтобы зритель это видел и чувствовал. При слаженной работе съемочной бригады веришь происходящему на экране, чему-либо учишься у героев, переносишь на себя, осмысливаешь. Знакомые ощущения? Если вспомнить некоторые примеры драматических жанров, то там этих переживаний будет еще больше, т.к. сам жанр на это располагает. Тем не менее, тема любви присутствует и в самых простых боевиках и фантастике.

В игровой индустрии все практически так же, но есть и весомые отличия. Вспомним, с чего все начиналось – игры появились благодаря тому, что людям нравилось смотреть кино, и они хотели в нем участвовать, быть частью истории и получать удовольствие не только от просмотра, но и участия. Первые игры были примитивными аркадами на игровых автоматах, первых персональных компьютерах, а также игровых приставках. С течением времени техника совершенствовалась, и это позволяло создавать все более и более подробные интерактивные истории похожие на кино. Сегодня многие игровые блокбастеры в производстве обходятся дороже, чем её киноадаптация, содержат множество интерактивных элементов и, самое главное, позволяют участвовать в процессе, моделируя их на персональном компьютере или игровой приставке. Главное отличие игр от кино в том – что происходит более сильное погружение в происходящее на экране, т.к. судьба протагониста игрока зависит от играющего, каждое действие манипуляторов имеет отклик на экране. Любой игрок подтвердит, что игровые ужастики пугают намного сильнее, чем кино аналогичного жанра. Точно так же и с другими жанрами.

Эпизодов, где развиваются отношения любви, сострадания, помощи и взаимовыручки в играх тоже не мало. Как уже упоминалось – игры — это кино, только с возможностью участия. Драматичная история

взаимоотношений двух героев в игре сильнее привлекает игрока, особенно если он может повлиять на развития событий. Хочется обратиться к примерам. В игровой индустрии их не мало, но я постараюсь указать самые яркие и как-либо известные большинству читателей. Игровая серия «Принц Персии (Prince of Persia)» начинается свою историю с 1989 года, с этого момента вышло несколько игр, в своем большинстве главного героя сопровождает спутница, обычно тоже принцесса. На протяжении всего игрового действия герои помогают друг другу, между ними завязываются отношения, они выражают мысли вслух и делятся ими друг с другом. Такая модель реализации игрового процесса добавляет интерес к игре, дает осознать, что герои не просто марионетки на экране, а у них есть своя судьба, историю которой хочется узнать. Слишком молодые игроки не замечают таких серьезных, как оказывается, вещей. Можно встретить реплики о том, что «принцесса постоянно мешает, лучше бы ее не было». Но если бы ее не было, то не было бы темы любви и взаимоотношений, которую авторы так заботливо воссоздали. Конечно же, многое зависит от того, что хочет получить игрок – интересную историю о приключениях, переплетенную взаимоотношениями героев или просто «убить» время. Другой пример «другой» любви, а именно взаимоотношения «отцов и детей». Классики подтвердят, что эта тема вечная и потому волнует до сих пор. Видеоигра «Ливень (Heavy Rain)» является самым лучшим примером, где очень ярко, на нескольких примерах раскрывается тема «отцов и детей», кроме основной есть и второстепенные, которые тоже надо уметь увидеть. Основная завязка заключается в том, что у одного из героев погибает его старший сын. Задания направлены на риск своею жизнью ради ребенка, очень хорошо заметно, что похититель пытается выяснить, как далеко готов зайти отец, чтобы спасти своего сына, готов ли рискнуть своей жизнью и здоровьем, чтобы жил сын. Интересно то, что данная игра очень интерактивна и не линейна, т.е. можно отказаться выполнять задания, многое зависит от самого игрока. А не первоначального сценария создателя. Игру можно в полной мере считать интерактивным кино, драмой, которая часто ставит играющего перед моральным выбором, играя на нервах. В игре очень сильная модель взаимоотношения отца и сына, по началу может показаться, что герой сломается в самом начале, но все опять же зависит от игрока. Во время происходящего на экране часто соотносишь все с реальной жизнью. Все описанное в этой киноистории очень правдоподобно, нет нелогичных моментах, всему веришь и понимаешь, что иначе поступить просто нельзя. «Ливень» можно даже назвать руководством для будущих отцов, пройдя через все злоключения главного героя у многих мужчин-отцов в душе как будто что-то переключается, они начинают задумываться, а на что способны они ради своих детей. И это очень важный момент, игра – современное развлечение оставляет отпечаток на реальную жизнь, делает кого-то лучше. Не даром игра имеет два подходящих слогана: «Как

далеко вы готовы зайти, чтобы спасти того, кто Вам дорог?» и «Все что я сделал, я сделал ради любви». Примечательно, что автор данного игрового произведения имеет двоих детей и посвятил работу именно им. Современные развлечения пользуются большой популярностью, среди них есть те, которые заставляют людей переживать, менять свое мировоззрение на привычные вещи, дорожить теми, кто находится рядом. Тема любви всегда была во всех видах творчества и всегда там останется. Кто этого не видит, тот просто не понимает, что времена меняются, а люди остаются. Они остаются со всем тем, что присуще людям было всегда – желания, притязания чувства. От того, что изменились предметы притязания, чувства людей, вкладываемые в творчество, измениться не могут.