

Видеоигры, история и футурология

Рыженков Антон Владимирович

Выпускник (специалист)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Химический факультет, Кафедра химической технологии и новых материалов, Москва, Россия

E-mail: antonrzk@gmail.com

Видеоигры могут являться не только средством развлечения и приятного времяпрепровождения, но и мощным инструментом в исторических исследованиях, моделировании социальных процессов, создании и оценки сценариев будущего.

С возрастанием вычислительных возможностей, более полной интеграцией компьютера и человека (вплоть до создания полноценного нейрокомпьютерного интерфейса), совершенствованием алгоритмов роль игр для прогнозирования будет возрастать.

Разные роли и функциональные возможности в прогнозировании приобретут однопользовательские и многопользовательские игры. Несмотря на возрастающие возможности в моделировании исторического процесса и прогнозировании, останутся когнитивные искажения в моделях, которые обусловлены как мышлением отдельного индивидуума, так и поведением социума.

Огромнейшая роль видеоигр состоит не только в моделировании, но и подготовки людей к образу будущего.

С использованием игр могут быть спрогнозированы культурные, военные, экономические сценарии и модели будущего .

Основные методы футурологии - экстраполяция, моделирование, формула Готта, аналогии, метафоры - могут быть применены как в однопользовательских, так и в многопользовательских играх.

Такие методы футурологии как опрос экспертов и рынок предсказаний могут быть применены преимущественно в многопользовательских играх.

Примерами игр, моделирующих исторические процессы можно назвать серии The Elder Scrolls, Total War, игру Arcanum.

Примерами игр, моделирующих сценарии отдаленного будущего, можно назвать серию игр Fallout.

Важно отметить, что полноценное использование методов футурологии может стать и полноценным инструментом в разработке игр, практическом гейм-дизайне.

Слова благодарности

Благодарю Александра Ветушинского за разбуженный во мне интерес к полноценному исследованию того, что я любил с детства.