

ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ КУЛЬТУРЫ

(специальность 24.00.01)

Кутлалиев Т.Х. Использование реквизита в компьютерных играх: к вопросу об эстетических свойствах виртуальности

Изучается роль реквизита в компьютерных играх. Автор показывает, что игровой реквизит выполняет функции аналогичные театральному, и служит для более глубокого погружения аудитории в игровую реальность и усиления эстетического воздействия отдельных эпизодов повествования. В статье анализируются особенности систематического использования реквизита, его ограничения игровыми правилами и механикой, рассматриваются примеры применения бутафории как художественного средства компьютерных игр.

Ключевые слова: компьютерная игра, реквизит, бутафория, интерактивная литература, симулятор, управление, запах.

Российский государственный

гуманитарный университет. г. Москва, Россия

17 июля 2013 г.
