



# RESPONSE

OCT 23, 2023

WE HEAR THE WORLD

No. 22

# Utopia

Нам нужна сказка: людям важно, в какой они верят туман.

Александр Зиновьев

Осень наконец проявила себя. Для кого-то резкая смена погоды станет причиной искренней и, возможно, немного детской радости, другие просто спрячутся от дождей и ветра в тёплых домах и квартирах. Именно во время прятков по норкам и был подготовлен выпуск о разнообразии миров: реальных и нет, далёких и, наоборот, таких родных, бумажных и живых.

Нам всем рано или поздно необходима передышка. Так позволь себе момент тишины, а чайкам в твоей чашке раскрыться. Остановись. Подыши. Этот сезон учит нас замедлению и просит вспомнить о самих себе. Сколько бы ты ни пробежал, в конечном итоге всё будет так, как должно было произойти.

Это 22 номер RESPONSE, и мы продолжаем.

Приятного прочтения

Над выпуском работали:

Крупская Екатерина

Гетьман Анна

Белозорович Ульяна

Шакун Екатерина

Костюкевич Юлия

Кутько Дарья

Богдан Элина

Ухналевич Алексей

Мойсейчик Алина

Папазян Карина

Гладкая Анна



# СОДЕРЖАНИЕ

---



4 Flute

---



6 Эстетика: способ найти себя?

---



9 Киберпанк: видение будущего через призму технологий и диссонанса

---



14 Нейросети: друзья или враги?

---



16 Влияние компьютера и телефона на зрение

---



18 Игровая зависимость — правда или вымысел?

---



21 Игры по мотивам книг

---



24 Почему всем стоит сыграть в Kenshi

---



27 Когда устанешь от диалога

# Flute

Когда волшебная флейта падает рядом с домом Гнома, тот решает выяснить, откуда она взялась и отправляется в путешествие через космос.

Samorost 3

Примерно так началось и моё путешествие, включавшее в себя год подвешенного состояния, начало пандемии, смену городов, поиск сил и ответов. Сейчас я могла бы сказать, что справлялась, как умела: криво, косо, но при этом всё цепко, когда дело касалось возможностей.

Сначала ты совсем не понимаешь, что должен делать. Это вполне нормально. Мало кто разбирается в предназначениях или знаках свыше, и ещё меньше людей в принципе верит во что-то подобное. Каждый наш день напоминает маленькую головоломку, в которой детали для разгадки разбросаны по всему свету. Как много людей решается отправиться за ними?

Думаю, гораздо меньше существующих отговорок и причин для того, чтобы просто оставаться в одной точке и погибать. Ещё меньше, чем тех, у кого хватает смелости признаться себе в подобном.

Речь ведь не о материальной составляющей. Когда мы говорим о преодолении, дело всегда в чём-то неуловимом: внутренних качествах, стержне, характере и выдержке. Знаете, что особенно грустно? Мы забываем о том, что сами являемся главными героями своей истории от рождения и по всевозможным правам, какие вам только будут необходимы для успокоения.



Мы цепляемся за положение дел сегодняшнего дня, но потом тоже ничего не будет ясно. Такая она — жизнь. На этот случай лучше не готовить никаких ожиданий, ведь тогда разочарования неизбежны. Хотя, если подумать, то и их мы создаём самостоятельно. А что будет, если перестать?

Если вернуться к игре, с помощью которой я бы хотела раскрыть тему выбора и многого другого в данной статье, то в ней одним из первых заданий было соорудить собственный летающий корабль из того, что найдёшь в лесу. Не было никаких сомнений у маленького Гнома, у которого из возможностей было лишь наблюдение за звёздами. Но однажды он взял и отправился в космос. Знаете... Говорят ведь, что сомнения убивают. Думаю, так оно и есть. Но эти самые сомнения — часть вас самих, с ними всегда можно что-нибудь сделать, если поверить во все остальные составляющее. Как глубоко спряталась ваша надежда или вера?

А ещё, конечно же, очень важное значение имеет переключение. Все мы устаём, а если и нет, то даже самым активным и целеустремлённым людям на планете нужно время на выстраивание хоть какой-то стратегии и пути.

Мне довольно сложно замедлиться, и в этом плане помогает прохождение различных игр-головоломок. Я буду обращаться к тем из них, в которые играю сама последние дни.

К примеру, первая версия игры Samorost была лишь студенческим проектом основателя Amanita — Якуба Дворски. Он смог воплотить свои идеи в жизнь и впоследствии создать несколько собственных миров. Мы все имеем право взять паузу, выйти из игры, посмотреть на ситуацию, в которой оказались, со стороны. Любой самый сложный лабиринт не бесконечен.

Иногда задачка просто сваливается тебе на голову, а вот что с ней делать — зависит уже от тебя самого. Забавно, но в моей голове всё ещё проскакивают мысли о том, что бы было, если бы я выкладывалась полностью, уходила с головой в процесс того же обучения... Где бы я могла быть? Или наоборот, что, если бы я забрала документы или меня вообще отчислили? Скорее всего совсем в другом месте и другим человеком, ведь это была бы уже не я сегодняшняя, а какая-то иная моя версия. И думаю, что самое время затронуть тему переживаний и тревоги, моё любимое.



# floex — taste of tea

Я сама по себе очень люблю постоянно о чём-то размышлять, что-то анализировать. Бесконечно!

Это многие годы было моей привычкой и нормой, однако мне захотелось научиться это контролировать и затыкать поток мыслей по своему желанию. У того же Гнома была флейта, игре на которой он мог полностью себя отдать и отключиться от путешествия, миссии по спасению мира. Это может быть продолжением темы переключения. Так я и связала свитер.

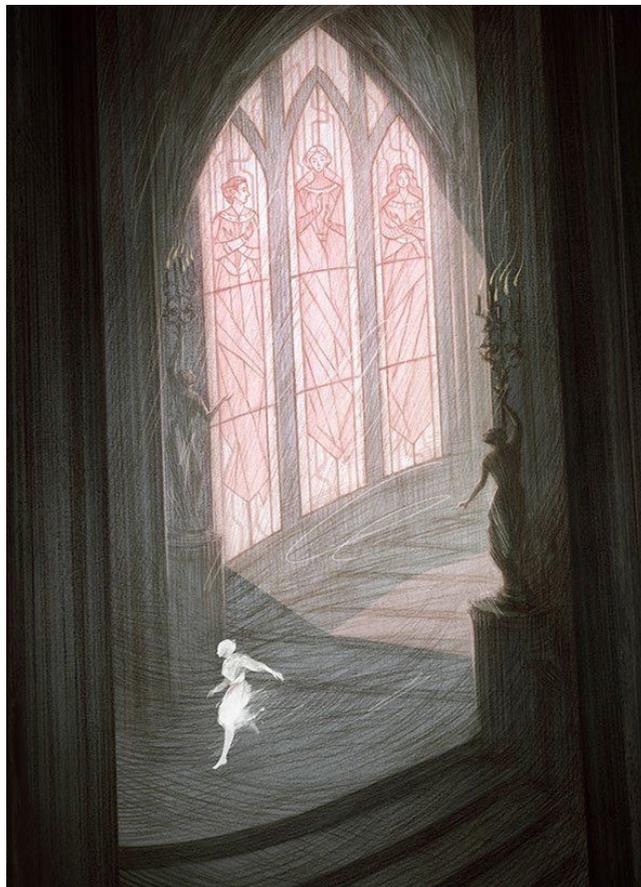
Суть была в том, чтобы не думать о чём-либо кроме набора и провязки петель. Если же мысли продолжали лезть, я распускала ряд или откладывала вязку целиком. Мне потребовалось около 5 дней, чтобы успокоить голову и выдохнуть, ну и научиться вязать в принципе, так как это был мой первый подобный опыт.

Есть ещё один способ отключения, о котором мне недавно напомнили. Вместо того, чтобы постоянно мусолить что-то и тратить остатки сил в никуда... Просто выделите один определённый день в неделю или месяц на это всё, один час в день, когда вы целиком и полностью утоните в том, что не даёт вам покоя.

Вот в этот промежуток времени развлекайтесь, как хотите, никаких запретов! Как только закончится этот день или час, у вас ноль прав на то, чтобы вернуться к данной теме. Ещё лучше будет, если

вы попробуете записывать свои рассуждения и каждый раз подводить итоги ваших мыслительных операций, чтобы не тратить время просто так, а может и вовсе быстрее прийти к ответу.

Впервые за очень долгое время я могу гулять по городу и наслаждаться каждой секундой полностью забив на всё. Да и если не забив, мысли забирают гораздо меньше внимания, и теперь можно их отложить на более удобный момент без лишних нервов.



Вы можете пройти путь в одиночку, подобно главному герою из Samorost.

А можете заручиться поддержкой семьи, друзей, партнёра, соседей или просто высших сил или вселенной. Тут уже кому как нравится. Например, в Botanicula последнее чудом уцелевшее семечко спасает команда из 5 существ,

и вся игра построена на противостоянии тёмному паучьему злу. Здесь очень хорошо показана командная работа и то, как абсолютно разные по своей сути создания слаженно работают и вместе достигают цели.

Главное – помните о том, что вы имеете полное право на то, чтобы проходить свой путь так, как сами того желаете. Так же вы можете со всей лёгкостью в сердце отвернуться от советов и подсказок других людей,

всех вот этих вот зевак с огромным жизненным опытом. Всё в порядке. Не вините себя за то, что вы как-то иначе пробуете подойти к задаче, за то, что у вас есть своё то самое сегодняшнее мнение, которое завтра будет завтрашним и, возможно, абсолютно противоположным. Нет ведь готовых ответов. Все мы растём и развиваемся. Отлично!

Мы можем отделять плохое от хорошего, можем изменять сценарий под себя. Да, страх имеет право быть. С каждой новой попыткой и решением он будет отступать, пока не исчезнет вовсе. Хотя бы это я могу попробовать вам обещать.

Как бы то ни было, спустя три года я всё ещё верю в обстоятельства и некую предрешённость, судьбу. Каждый из нас оказывается в нужном месте и в нужное время, просто мы не можем это принять. Смотрите внимательно, возможно, вы что-то упускаете. Возможно... ту самую флейту?

# Эстетика: способ найти себя?

Сегодня, заходя в интернет, мы отовсюду слышим «соге», «вайб», «эстетика». Будто бы все разом отчаянно пытаются найти для себя маленькую ячейку индивидуальности. В этих попытках появляется всё больше и больше направлений и стилей. Поэтому сейчас мы попытаемся разобраться в феномене интернет-эстетик.

Эстетика в узком смысле – это «наука» о красоте, об искусстве. Эстетика же в современном понимании – это не про стандартизированную красоту, а скорее что-то со смысловой начинкой, что-то эмоционально обогащённое. Сейчас эстетика – не просто приятная глазу обёртка, а сочетание определённого поведения, мысли и стиля. Однако интернет-эстетики, которые вы можете распознать по суффиксу «-core», в первую очередь отличаются визуальным стилем.

Как и в субкультурах, с которыми их часто сравнивают, внешний вид последователя эстетики даёт «опознавательный знак» окружающим о том, что он в этой эстетике «состоит».

- История и природа эстетик.

В первую очередь, современные эстетики появились на Tumblr. В 2010-х годах они не имели собственных названий. Плавно эстетики перенеслись из этой соцсети в TikTok во времена covid-19, на время которого пришлось самое популярное время TikTok`а.

Субкультуры и эстетики – это поиск идентичности, а главное – путь избавления от одиночества. Никогда за последние десятилетия мир не испытывал такого одиночества одновременно, как в период covid`а, когда всем пришлось сидеть дома, а общаться было возможно только в интернете. Жизнь во многом перешла в интернет-пространство, а поиск и причисление себя к какой-то эстетике могли отвлекать от тяжёлой реальности и погрузить в мир фантазий, в мир чего-то нового и интересного.



Например, эстетика «cottagescore» показывает безмятежную жизнь за городом, вдали от шума и суеты. Где ты встречаешь новый день за чашечкой травяного чая и домашней выпечкой, а вечером читаешь роман в своём маленьком саду. Эта эстетика расслабляет от урбанистических забот и даёт насладиться шармом маленькой деревушки где-то в Европе.

А вот эстетика «dark academia» в какой-то степени помогла ученикам и студентам вернуться в ритм учёбы во время локдауна. Надевая брюки со свободной рубашкой, почитывая классику, узнавая что-то новое не ради отметки, а ради знаний, ты мотивируешь себя внутренне, ощущаешь классическую атмосферу обучения, раз не можешь почувствовать это внешне, например, сидя за партой. «Fantasycore», «witchcore», «goblincore» уносят своих почитателей в глубокий фэнтезийный мир с мистическими существами, невероятными сюжетами о ведьмах, о волшебниках и об их разных приключениях.



Уносят настолько, что совсем забываешь о реальном скучном мире.



обучение ради получения знаний, а не ради оценок, изучение гуманитарных наук, философское отношение к жизни. Однако с этой эстетикой также ассоциируются изнеможение от учёбы, нездоровый сон, депрессивные состояния, вредные привычки. Это направление не имеет чётких идей, целей и принципов, присущих субкультурам. Всё упирается в классический стиль, визуальную составляющую.

Хоть у крупных эстетик и есть своя «идеология», она зачастую игнорируется, потому что люди выбирают подборку красивых фотографий, которую можно просмотреть за 15 секунд. Глубокому смыслу не уделяют должного внимания.

- Кризис идентичности.

Человек – это смесь духовного и материального. В личности человека объединяются эти неразделимые части. Эстетика, в первую очередь, отражает материальное. Не означает ли это, что мы уделяем больше внимания обложке? Выбирая сейчас эстетики, мы ставим в приоритет внешний аспект, а не духовное наполнение.

Принадлежность к эстетике – это форма эскапизма или способ бегства от действительности всеми возможными способами. Будь то почитание учёбы в 1950-х или любовь к гламурному шику нулевых. Романтизация различных событий, эпох, работ, выдуманных миров становится чем-то вроде психологической защиты.

- Эстетики и идентичность.

Чтобы понять, как эстетики влияют на нашу идентичность, нужно вернуться к теме субкультур. Большинство исследователей считают, что субкультуры не являются чем-то деструктивным, а даже утверждают, что личностям, которые являются их частью, гораздо легче найти свою идентичность. Они в действительности могут помочь в поиске своего я.

Субкультуры, в отличие от эстетик, содержащих только их зачатки, имеют свои принципы и убеждения. Рассмотрим на примере «dark academia». Ценности этой эстетики включают в себя: важность образования,

В нынешних эстетиках стиль превышает содержание. Такой поверхностный подход связан с приложениями, в которых они зарождаются. Есть только одна минута, чтобы что-то показать. Люди чаще выбирают красивую картинку вместо того, чтобы рассказать или послушать о сути, ценностях этой эстетики. А раз в эстетике главное – внешний вид, то вместо формирования идентичности эстетика диктует готовую моральную и визуальную модель, которой нужно следовать.

- Эстетики зародились с фаст-фуд контентом, поэтому принадлежность к той или иной эстетике чаще всего скоротечна и отражается только визуально.

Субкультуры раньше и эстетики сейчас – это способ борьбы с навешиванием социальных ярлыков или стереотипов. Хоть в настоящее время всё меньше и меньше стигматизации, до сих пор существуют меньшинства. Для них эстетики – возможность проявить свою идентичность.



Интернет-пространство с помощью эстетик даёт возможность таким людям найти похожих на них, к тому же предоставляет анонимность. Например, «cottagescore» пользуется популярностью среди многих девушек. В истории есть случаи, когда феминистки в США создавали деревенские сообщества, которые позволяли им жить свободней от общественных ограничений. Поэтому перспектива жизни за городом со своей лучшей подругой набирает популярность среди сообществ.

- Перепотребление.

Ещё один аспект эстетик, за который их критикуют – это перепотребление. В частности, это связано с TikTok`ом, который базируется на быстро меняющихся микротрендах. Ничего не мешает вам, перенасытившись визуально, менять эстетику и свою одежду хоть каждую неделю, что и приводит к данной проблеме.



Многие большие торговые площадки, как Shein, на волне популярности эстетик, стали производить огромное количество «эстетичной одежды». Эстетики представляют собой великолепные маркетинговые стратегии.

Выделяют 7 этапов потребления в социальных сетях: развлечение, поток информации, эскапизм, вызов, обучение, общение, сообщество.

А эстетики объединяют большинство этих стадий.

- Самовыражение.

Социальные сети позволяют выбирать контент. Сейчас его настолько много, что вы можете выбрать тот, который соответствует вашему самовыражению. Таким образом, даже этот потребительский аспект визуальных медиа может положительно влиять на нашу идентичность. Это может вдохновить на создание чего-то нового, помочь выделить детали для нахождения идеального для себя стиля и движения.

- Подводя итоги.

В интернет-эстетиках внешний вид – объект идеализации, в какой-то степени поклонения. А наполнение их смыслом становится на второе место. Вам необязательно учиться в университете Лиги Плюща или читать Оскара Уайльда, чтобы причислить себя к эстетике.



Достаточно одеться определённым образом, взять кружечку кофе в руки и запостить пару фотографий с книгой в руках в социальные сети.

Эстетики в своём большинстве построены на притворстве, на создании красивого образа для интернета. А это совсем не то, что может отразить твою идентичность. Это лишь материальные тени вашей индивидуальности, иногда и вовсе к ней не относящиеся. Эстетики не позволяют думать, искать и пробовать, они только дают возможность бездумно повторять за другими.

Иногда эстетика – это ответ на вопрос: кто я такой? Иногда психологическая защита, иногда проявление эскапизма, иногда способ расслабиться. Или может стать маркетинговой стратегией для того, чтобы продать больше товаров. Так же, как и почти любое явление, эстетика – это инструмент. И только вам решать, как его использовать.

# Киберпанк: видение будущего через призму технологий и диссонанса

*«Мы живём в обществе, сильно зависящем от науки и технологий, и в котором никто ничего не знает об этих проблемах. Это создаёт безопасную формулу для катастрофы»*

Карл Саган

В представлении светлого будущего, где технологический прогресс освещает путь к благополучию, находит своё место и тёмная сторона: мир киберпанка.

Как поджанр научной фантастики, киберпанк представляет собой некий зыбкий мост между настоящим миром технологических инноваций и тяжёлым будущим. Это олицетворение тёмного и дисфункционального зеркала грядущей жизни, где технологии вписываются в каждый аспект человеческого существования, а социальные неравенства достигают конечной точки.

Связующими частями являются искусственный интеллект, кибернетика и информационное пространство. Под этими общими темами лежит более глубокий слой элементов, включающий анархические тенденции и неотъемлемую связь с технологиями.

В этой статье мы более подробно погрузимся в сложный мир киберпанка, постараемся разобраться в его основных принципах, попытаемся отразить его значение в сегодняшнем обществе и покажем, как и почему этот жанр остаётся актуальным и продолжает находить отклик в современной культуре и сердцах людей.

## Немного истории

Киберпанк берёт своё начало в 1960-х и 1970-х годах, однако поднялся данный жанр на вершину популярности лишь в 1980-х.

Более ранние предпосылки для дальнейшего развития возникли благодаря работе таких писателей, как Филип К. Дик и Уильям Берроуз, которые описывали мрачные и сюрреалистические видения ближайшего будущего. А через несколько лет на полках практически каждого книжного магазина появился фантастический роман американского писателя Уильяма Гибсона «Нейромант», описывающий искусственный интеллект, виртуальную реальность и хакерство.

Очевидно, что киберпанк в значительной степени влиял на



другие формы медиа, включая кинематограф и визуальное искусство. Фильм «Бегущий по лезвию бритвы», основанный на романе Филипа К. Дика «Бегущий по лезвию 2049», стал кульминацией влияния киберпанка на кино. Режиссёр Ридли Скотт создал подробно проработанный мир, полный ночных городских пейзажей, огненных башен и теневых фигур, которые исследовали информационные технологии, искусственный разум и человеческую аутентичность. Другие фильмы, такие как «Матрица», «Трон» и «Гостья», также отображают эстетику киберпанка.

В 90-е годы и в новое тысячелетие киберпанк продолжил развиваться, создавая соответствующие игры. Ролевая видеоигра «Киберпанк 2077» стала одной из самых известных киберпанк-игр последнего десятилетия. Создана она на основе популярной настольной игры «Киберпанк 2020» и представляет собой





открытый мир, действия которого происходят в мегаполисе, где игроки могут создать собственного персонажа, выбрав его внешность, стиль одежды, навыки и характеристики. В зависимости от выбора игрока развивается сюжет и взаимодействие с окружающим миром.

### Основные черты

#### 1. Кибернетические импланты и протезы.

В киберпанке человеческое тело и машина становятся взаимозаменяемыми. Люди активно используют импланты и протезы, чтобы улучшить свои физические возможности.

#### 2. Киберпространство.

В мире киберпанка люди могут подключаться к компьютерным сетям и виртуальным реальностям как раз таки с помощью имплантов или интерфейсных разъёмов, что позволяет им взаимодействовать с компьютером прямо из своего сознания.

#### 3. Мегаполисы.

Киберпанковское пространство часто изображают в виде огромных мегаполисов, высотных зданий, рекламных щитов, неоновых огней и людей, которые очень часто выступают лишь в роли серого фона. Сама архитектура киберпанка обычно невероятно сюрреалистична.

#### 4. Опасное существование.

Часто этот виртуальный мир представляет

собой тёмную и мрачную атмосферу, где преобладает неравенство, бедность и коррупция. В нём процветают различные антиутопические субкультуры: хакеры, панки и даже наёмные убийцы.

#### 5. Этические дилеммы.

Киберпанк поднимает вопросы морали и этики технологического прогресса. Некоторые из этих вопросов включают обсуждение человеческой идентичности, потерю частной жизни, зависимость от технологий и эффекты на психическое здоровье.

#### 6. Корпоративное господство.

Изображение будущего, где корпорации обладают огромной властью и контролируют различные аспекты общества, включая правительство, экономику и информацию.

#### 7. Технологии и исследование возможных угроз.

Изучение различных технологических достижений и их потенциальные последствия: искусственный интеллект, генетическая модификация или массовая электронная слежка, их преимущества и риски для общества.

Все вышенаписанные черты делают киберпанк уникальным жанром научной фантастики, который погружает нас в тёмные и комплексные миры, где технологии и общество переплетаются в неожиданных и часто противоречивых способах.

#### Диссонанс социальной несправедливости

В типичном киберпанковском сеттинге общество часто делится на «имущих» и «неимущих». «Имущие» обычно состоят из крупных транснациональных корпораций и их руководителей, у которых





есть возможность манипулировать экономикой, политикой и даже биологией человека. Они живут в огромных сверкающих небоскрёбах и имеют доступ к передовым биотехнологическим усовершенствованиям, слугам с искусственным интеллектом и множеству других предметов роскоши. В это же время «неимущие» выживают в разрушающихся городских пейзажах под этими сверкающими башнями. Они имеют ограниченный доступ к предметам первой необходимости, не говоря уже о передовых технологиях. Это крайнее неравенство очень выразительно перекликается с реальной социальной несправедливостью, усугубляя существующие проблемы и поднимая вопросы о распределении ресурсов в нашем обществе.

Более того, киберпанк часто углубляется в проблему цифрового разрыва (цифрового неравенства), так как с появлением интернета, кибернетики,

виртуальной реальности и других компьютерных достижений, определённые слои общества получили доступ к большому количеству информации и возможностей, чем другие. Это создаёт новую форму социальной несправедливости, когда доступ к данным технологиям может определять социальный и экономический статус человека.

Тем не менее, повторяющейся темой является восстание против этой системной несправедливости.

Персонажи часто сражаются против репрессивных систем, корпораций и государственной политики. Хакеры, искусственные разумные существа, киборги и другие маргинализованные группы часто выступают в качестве главных героев, воплощая борьбу против деспотичного, пронизанного технологиями мира, в то же время используя эту самую технологию против системы.

### Романтизированная эстетика

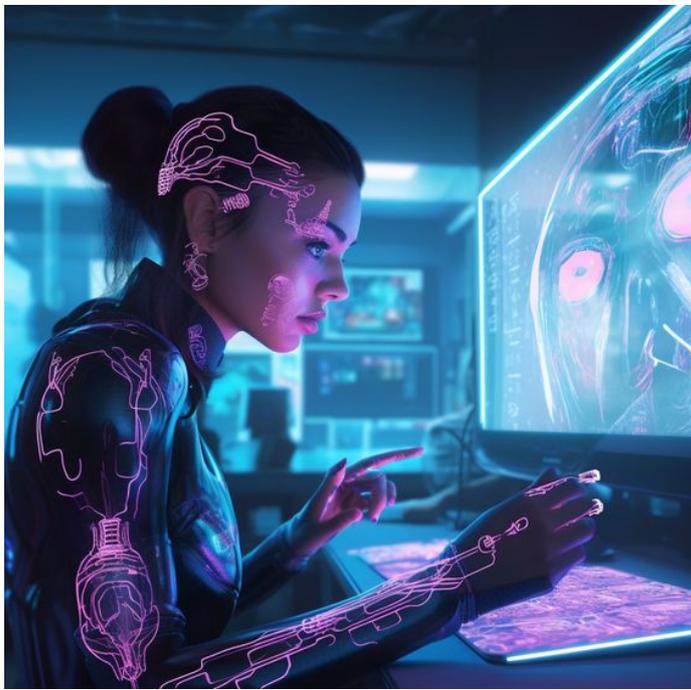
Основные черты эстетики киберпанка связаны с описанием технологического развития и его воздействия на общество и человека в целом (как и было написано выше). В этом мире высокие технологии сливаются с грязью и мрачными улочками городов будущего. Типичные изображения такого мира включают в себя высокие небоскрёбы, неоновые вывески, дымящиеся трубы и яркие рекламные вывески. Часто встречаются мрачные и загрязнённые окружения, характерные для промышленных районов и тёмных переулков.

Этот атмосферный фон создаёт ощущение напряжения, дистопии и постоянной борьбы за выживание.

Эстетика киберпанка представляет собой яркий пример того, как научная фантастика может вдохновлять и формировать культурные движения и понимание влияния технологии на наше существование. Её неповторимый облик и тематика продолжают влиять на воображение и способность представить возможные сценарии будущего.

Этот жанр научной фантастики также славится своей футуристической модой, которая обычно характеризуется выразительными и эксцентричными элементами. Она может включать в себя гламурные кибернетические наряды, кожаную и металлическую одежду, неоновые акценты, повязки на лице и многое другое.





Люди, ставшие зависимыми от имплантов или протезов, могут постепенно терять свою идентичность и становиться всего лишь марионетками в руках властных структур или корпораций. Это приводит к фрагментации личности и потере ощущения собственного «я».

Однако в этом жанре также отражается надежда на то, что люди смогут противостоять этим обстоятельствам, обрести свою идентичность и остаться «людьми» в самом глубоком смысле этого слова.

### **Связь с коллективным бессознательным**

Коллективное бессознательное — это концепция, разработанная швейцарским психиатром Карлом Юнгом. Он считал, что у людей есть общие архетипические образы и символы, которые присутствуют во всей культуре и находятся в глубинных слоях нашего разума. Эти символы и образы могут проявляться в наших мечтах, фантазиях и искусстве.

Этот стиль является парадоксальным сочетанием будущего и прошлого, где элементы ретро-футуризма сочетаются с современными технологическими акцентами.

Другим аспектом потери личности и человечности в киберпанке является проникновение технологий в повседневную жизнь и превращение людей в постоянно контролируемых субъектов.

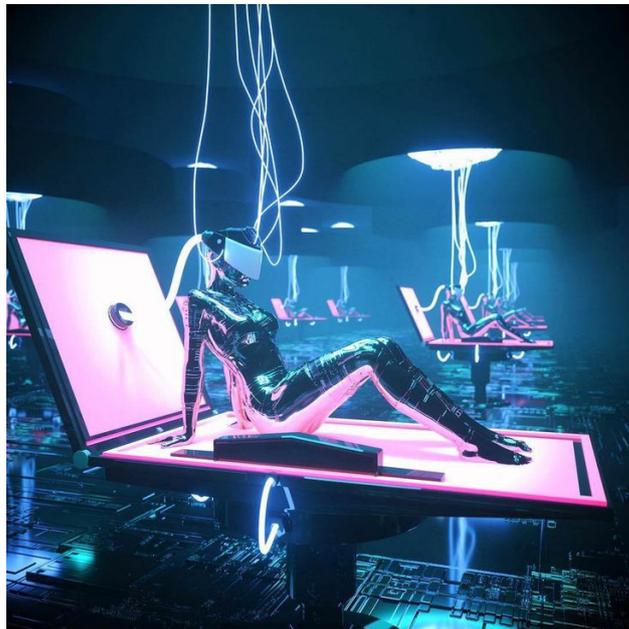
Существует связь между коллективным бессознательным и киберпанком как раз таки через использование архетипических образов и символов в киберпанковской культуре. Многие произведения, будь то книги, фильмы или видеоигры, включают в себя образы, которые также присутствуют в коллективном бессознательном.

Примерами могут служить образы (архетипы) хакера, корпоративного злодея, города-лабиринта, высшего существа (бога) и так далее.

Если рассматривать архетип бога в контексте киберпанка, то можно интерпретировать его как высоко развитый искусственный интеллект или сущность, которая контролирует или манипулирует технологическим миром.

### **Тёмная сторона**

Киберпанк часто исследует тему потери личности и человечности в виртуальных и технологически насыщенных будущих мирах. В киберпанке обычно изображаются сценарии, где люди сталкиваются с различными формами технологической манипуляции, массовой корпоративной власти и социального контроля, которые могут разрушить личность и лишит человека его «человечности». Одной из основных тем киберпанка является трансгуманизм, то есть переход человека к улучшенным формам существования с помощью имплантов и протезов. Однако эта технология имеет свою тёмную сторону.



В мире часто присутствуют мегаполисы, где в каждом уголке города установлены камеры слежения, а люди подвергаются постоянному сканированию и контролю своих действий. Это создает атмосферу постоянного давления и лишает людей непосредственных связей и человеческой свободы.

В этой интерпретации бог может быть представлен как мегакорпорация, которая обладает абсолютной властью над людьми и их технологиями. С другой стороны, некоторые люди могут включать религиозные элементы в свои киберпанковские истории и миры. Например, разработчики игр или писатели могут создавать виртуальные реальности, где существуют культы или религиозные движения, которые почитают искусственных богов или священные источники информации. Это может быть связано с идеями экзистенциализма, где люди ищут смысл жизни и высший авторитет даже в технологическом искусственном мире.

### Выводы

Многие изображенные в киберпанке технологии и концепции являются возможными и активно развиваются, но нельзя сказать, что киберпанк станет нашим будущим в полном объеме. Киберпанк — это скорее воображаемое видение писателей и художников о том, как технологии и общество могут взаимодействовать.

Мы уже видим некоторые аспекты киберпанка в реальном мире: умные технологии, виртуальная реальность, развитие искусственного интеллекта и прочие инновации.

Однако полное воплощение киберпанка в будущем маловероятно, так как оно будет складываться из разных элементов и факторов, которые невозможно предсказать однозначно.

### Но не стоит забывать о его существенных заслугах:

#### · Открытие новых тем.

Киберпанк внёс значительный вклад в научную фантастику, предложив новые темы для исследования.



Он обращается к таким проблемам, как технологическая зависимость, нарушение приватности, контроль корпораций над обществом, идентичность и законность в виртуальном пространстве.

#### · Предвидение технологического развития.

Киберпанк обращается ко многим технологиям, которые на тот момент казались фантастическими, но в настоящее время стали реальностью.

Это включает в себя виртуальную реальность, искусственный интеллект, киберпротезы, киберпространство и социальные сети.

#### · Культурное влияние.

Влияние на поп-культуру и современную музыку.

Множество фильмов, книг и игр основаны на киберпанковской эстетике. Такие музыкальные жанры, как кибергранж и кибертехно также возникли благодаря киберпанку.

#### · Отражение социальных проблем: неравенство, контроль корпораций, потеря приватности и потеря человечности в цифровом мире.

Это заставляет нас размышлять о возможных последствиях технологического развития.

#### · Взгляд на будущее.

Предоставление возможности задуматься о том, каким может быть будущее. Жанр позволяет исследовать различные сценарии и учит нас быть более осознанными в отношении технологий.

**«Возможно, то, что проходит через Сеть — не просто электронная информация. Если предположить, что электрификация и телефонизация создали Сеть, то что, если в этот момент был создан новый мир?»**

Serial Experiments Lain



# Нейросети: друзья или враги?

Информационные технологии шагнули далеко вперед. Ещё 20 лет назад не каждый мог позволить себе иметь персональный компьютер, сейчас же компьютер, телефон имеется почти у каждого. Да и прогресс не стоит на месте. Информации, сайтов, программ и приложений становится всё больше и больше.

Среди них появилась новинка — нейросети. Кто-то их любит, кто-то боится, а кто-то до сих пор не знает, что это такое.

В этой статье вы узнаете, что такое нейросети, отберут ли они работу, парочку историй, а также я хочу поделиться с вами моими любимыми нейросетями, которые помогут упростить студенческую жизнь.

## Что такое нейросети?

Это программы, которые имитируют работу мозга человека. Они работают на базе специально обученного искусственного интеллекта. Сейчас уместно будет вспомнить всплывающие на сайтах баннеры: «выберите фрагмент картинки, где изображено ...», «кликните на следующие буквы ... по порядку» и т.д. Не всегда понятно для чего мы это делаем, но так мы бесплатно помогаем совершенствовать искусственный интеллект.

Помните, как вы читали книгу, запоминали информацию, структурировали её и потом рассказывали?

Нейросети делают то же самое. Они находят информацию в разных источниках, перерабатывают её и выдают вам результат. Очень сложный процесс, но на выходе получается стоящий результат. Удобство в том, что процесс происходит довольно быстро, без затраты большого количества сил обычного пользователя ПК.

Отчаявшаяся мать после безуспешных попыток лечения своего ребёнка решила ввести симптомы заболевания. Нейросеть предположила, что у мальчика редкое неврологическое заболевание. Диагноз был подтверждён, после чего ребёнку сделали операцию, и он избавился от неприятных болей и симптомов.



На самом деле, нейросеть не может полностью заменить работу врача, но сможет стать помощником.

## А что касается других профессий?

Только если у неопытных новичков.

Дело в том, что сейчас нейросети

## Что могут нейросети?

Много чего. Дать вам ответ на интересующий вопрос (и не нужно искать информацию в огромном количестве источников), генерировать изображения, тексты, видео, компьютерные коды, дизайны, презентации без авторского права. Это все можно сделать бесплатно или за небольшую плату, но в целом выходит обычно дешевле, чем нанимать профессионала.

Отсюда возникает вопрос:

## Смогут ли нейросети отобрать работу у людей?

У врачей точно нет. Хотя... Есть одна история. В США нейросеть смогла поставить диагноз пациенту после того, как 17 врачей не смогли этого сделать.

допускают много ошибок, и искусственный интеллект пока не может сравниться с человеческим. Поэтому пока что о потере работы беспокоиться не стоит.

Сети становятся помощниками для людей, которые каким-либо образом связаны с информационными технологиями. Сейчас люди, использующие свой интеллект и искусственный в связке, становятся очень востребованными и очень выделяются среди других. Они иногда даже продают курсы по работе с сетями, где учат людей, как правильно ими пользоваться, чтоб получить хороший результат.

А ещё, как было написано ранее, прогресс не стоит на месте.

Даже Илон Маск заявил, что нужно что-то делать с нейросетями, потому что они слишком быстро развиваются, и в будущем люди могут от этого пострадать.

## Обученные программы становятся умнее.

Например, сеть смогла пройти проверку на робота («подтвердите, что вы не робот и поставьте галочку»), убедив незнакомца в том, что она человек, у которого не получается по каким-то причинам это сделать. Вот незнакомец и помог. Людей такая история повергла в шок.

А теперь хочу приступить к самому интересному, на мой взгляд. Делюсь с вами моими любимыми нейросетями.

### 1. Чат GPT

Это уже классика из нейросетей. Даст вам ответы на интересующие вопросы, ищет информацию, объясняет сложные понятия, сочиняет стихи, придумывает сценарии, ведёт диалоги и даже сможет написать за вас реферат (только преподавателям не говорите). Главное — правильно задать вопрос. Помните, что это машина и она воспринимает все, как написано. Она не читает ваши мысли. А ещё есть антиплагиат на чат GPT, который поможет вычислить то, что было создано искусственным интеллектом.



### 2. Playground AI

Помогает генерировать картинки и фотографии, у которых не будет авторских прав.



Необходимо только написать промт (описание) картинки на английском языке, добавить негативные промты (то, чего не должно быть на картинке), стилистику и всё готово.

Исходя из стилистики журнала, хоть рисовать и не умею, я сгенерировала вот такую вот картинку:



### 3. Gamma AI

Создаёт презентации за пару кликов. Нужно написать тему и выбрать стиль презентации. А дальше нейросеть уже сама добавит слайды, текст, фотографии, графики и многое другое. Все сделанное можно отредактировать на сайте, а потом скачать в формате pptx.

Проверяйте грамотность текста, потому что русский язык ещё не доработан. Работает на основе чата GPT.

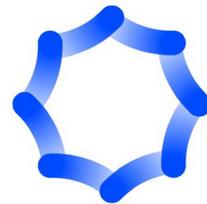


### 4. Elicit

Поможет пересказать научную статью простым языком. Вводите ваш текст, сеть всё анализирует и выдаёт вам легко усваиваемую информацию. Очень удобно, если что-то не понимаешь, а выучить нужно.

### 5. Synthesia AI

Создаёт видео со спикером. Выбираете любой из предложенных шаблонов и человека, который будет говорить. Вводите текст и выбираете язык. Спикер начинает говорить всю введённую вами информацию.



Все эти сети помогут упростить не только студенческую жизнь, но и подарят уникальность, например, вашим хобби.

Таким образом, в этой статье я рассказала лишь малую часть о нейросетях. Информации о них сейчас огромное количество, но я старалась донести самое основное и важное, поскольку даже не все сейчас знают о их существовании. А ведь это действительно заслуживает вашего внимания. Нейросети станут вам незаменимыми помощниками. Главное — пользоваться сразу двумя интеллектами, а не только

Всех сейчас  
на AI  
заменяют...



# Влияние компьютера и телефона на зрение

Современный мир без компьютеров и телефонов просто невообразим. Они стали неотъемлемой частью нашей жизни, помогают в общении с людьми, в поиске информации, развлечениях и работе. Тем не менее, возникли опасения относительно потенциального воздействия на здоровье глаз.

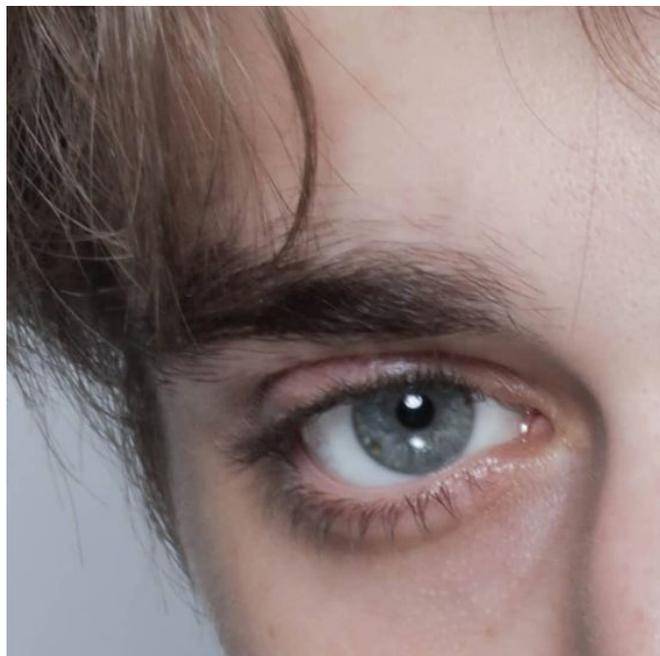
Одной из широко обсуждаемых проблем, связанных с использованием компьютера и телефона, является наличие синего света. Эти устройства излучают высокоинтенсивный коротковолновый синий свет, который связан с повреждением сетчатки. Его воздействие в течение длительного времени может привести к гибели клеток сетчатки, что оказывает пагубное влияние на зрительные функции.

Кроме того, исследования показали, что синий свет подавляет выработку мелатонина, нарушая цикл сна и бодрствования.

Следовательно, нарушение циркадных ритмов может ещё больше ухудшить здоровье глаз из-за недостаточных восстановительных процессов, происходящих во время сна.

Зрительное напряжение является распространённой жалобой, связанной с постоянным использованием компьютера и телефона.

Люди, длительное время проводящие перед экраном, часто испытывают такие симптомы, как усталость глаз, сухость и дискомфорт. Постоянное сосредоточение внимания на экране требует постоянных усилий, связанных с адаптацией глазных мышц, что приводит к повышенному напряжению. Кроме того, снижение частоты моргания во время использования экрана усугубляет сухость и дискомфорт.

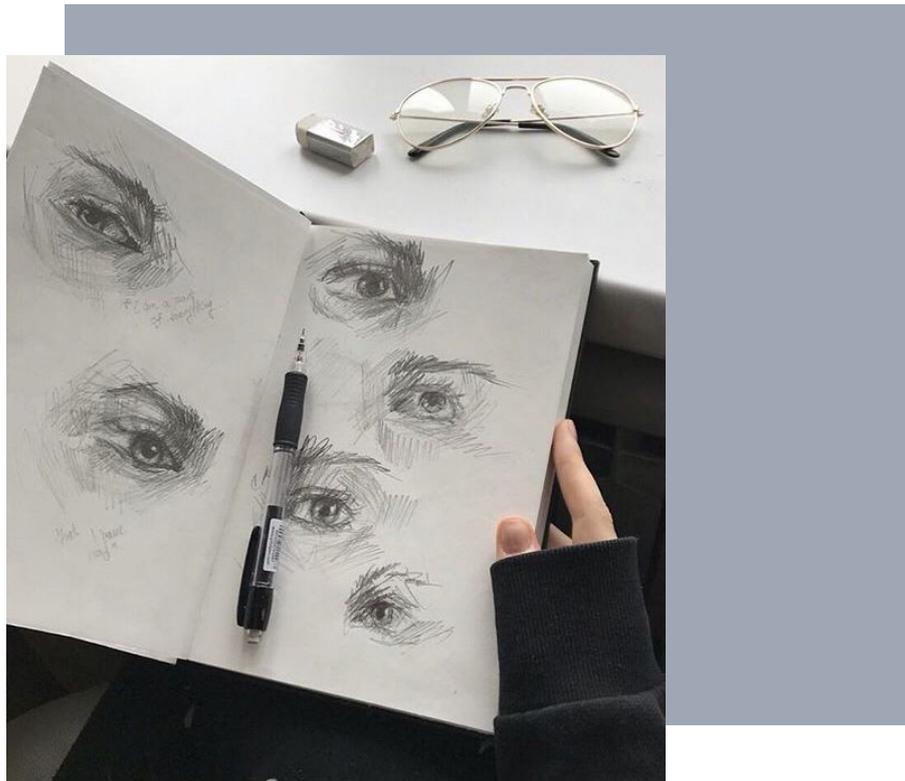


Эта комбинация факторов может в совокупности способствовать развитию состояния, известного как **синдром компьютерного зрения (CVS)**, характеризующегося дискомфортом в глазах и снижением производительности.

В последние годы возникшую проблему вызывает потенциальная связь между использованием гаджетов и развитием близорукости.

Многочисленные исследования показали положительную корреляцию между близорукостью и продолжительной работой вблизи. Близорукость характеризуется неспособностью ясно видеть удалённые предметы. Считается, что механизм данного дефекта связан с чрезмерными усилиями по фокусировке и напряжением глаз. Следовательно, растущая распространённость близорукости среди населения вызывает беспокойство по поводу долгосрочного воздействия компьютера и телефона на здоровье глаз.

Есть ещё ряд негативных последствий долгого использования современных гаджетов:



- ухудшение слуха;
- искривление позвоночника;
- появление прыщей: в среднем телефоны в 18 раз грязнее кнопки слива в туалете. Поэтому частые контакты экрана смартфона с кожей лица могут вызвать акне.

И наконец, стоит обратить внимание на правильное расположение экрана. Оптимальное расстояние от глаз до экрана составляет примерно 50-70 см, а его верхний край должен находиться на уровне глаз.

Излучение синего света потенциально может вызвать повреждение сетчатки (спазм сосудов) и нарушить циркадные ритмы. Зрительное напряжение, возникающее в результате длительного использования экрана, может привести к дискомфорту и развитию сердечно-сосудистых заболеваний. Кроме того, наблюдалась положительная корреляция между работой вблизи, выполняемой на компьютерах и телефонах, и развитием близорукости.



Это поможет уменьшить напряжение глазных мышц и предотвратить развитие различных проблем со зрением.

Как правильно сидеть за компьютером?

- верхний край монитора должен быть на уровне глаз;

- высота компьютерного кресла и стола должна соответствовать

положению рук и ног в сгибе локтевого и коленного сустава по 90°;

- при сидении на кресле, ноги должны касаться пола;

- правильная осанка;

- запястья опираются на стол, не висят;

- спинка стула должна касаться нижней трети спины.

В заключение можно сказать, что использование компьютера и телефона действительно может оказывать пагубное воздействие на здоровье глаз.

Эти результаты подчёркивают важность принятия профилактических мер, таких как сокращение времени перед экраном, использование фильтров синего света и включение периодических упражнений для глаз, чтобы снизить потенциальные риски, связанные с использованием компьютера и телефона.

Важно помнить, что здоровье глаз – наша ответственность, и мы должны заботиться о них, чтобы сохранить хорошее зрение на долгие годы.

### **Для защиты глаз от вредного воздействия компьютера и телефона необходимо соблюдать несколько простых правил:**

Во-первых, нужно делать регулярные перерывы в работе. Каждый час, примерно на 10-15 минут, следует оторваться от экрана, закрыть глаза или посмотреть вдаль, чтобы снять напряжение с мышц и позволить глазам отдохнуть.

Во-вторых, для использования телефона или работы за компьютером в помещении следует обеспечить достаточное освещение. Избегайте слишком яркого или слишком тусклого света, чтобы уменьшить напряжение глаз. Также можно использовать специальные щитки или защитные очки с фильтрами, которые смягчают воздействие синего света на глаза.



# Игровая зависимость — правда

## или вымысел?

Существует поверье о том, что в 21 веке люди имеют компьютерную игровую зависимость, правда ли это? Что же может поспособствовать развитию данной зависимости, и как её избежать, если таковая существует? Давайте вместе с вами попробуем немного погрузиться в эту увлекательную тему и ответить самому себе на некоторые интересующие вопросы.

Если говорить более простым языком, то игромания — одна из разновидностей хобби, которой уделяется чрезмерно огромное количество внимания и времени, когда человек начинает буквально жить этой видеоигрой, забывая о реальности. Отличительным признаком от других типов зависимостей является тот факт, что игры не ядовиты для нашего организма.

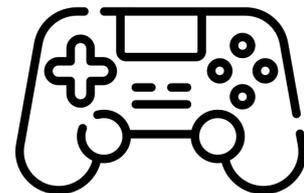
Но несмотря на то, что видеоигры не носят токсичный характер, навязчивое увлечение ими может дать начало развитию ряда психических или физических заболеваний и привести к довольно серьёзным проблемам в жизни.

Если мы обратимся с вами к статистическим данным, то сможем проследить возрастную категорию и пол наиболее подверженных игромании. На самом деле компьютерная зависимость может развиваться у людей

разных возрастов и разной половой принадлежности, этого никто не отменяет. Но в группе риска находятся лица от 12 до 20 лет, а преобладающее большинство из них — представители мужского пола.

Только представьте, всего лишь несколько лет назад большинство людей не придавало большой огласки игровой зависимости и вообще очень скептически относились к данной теме.

Поэтому и образовалось это разделение на 2 ранга: с одной стороны, были те, кто опровергал данную теорию и считал её всего лишь мифом, а были и те, кто пытался доказать обратное.



Но всё же к 2019 году люди поняли весь масштаб данной проблемы и **внесли игроманию в обновлённую редакцию Международной классификации заболеваний (МКБ-11) под незамысловатым названием “игровое расстройство” (англ. gaming disorder)**. Игровое расстройство разместили по соседству с азартными играми, алкоголизмом и наркозависимостью. Его также называют «расстройством вследствие пристрастия к компьютерным играм» или «патологическим геймингом».

**Однако для того, чтобы точно доказать данную патологию и не спутать игровую зависимость с обычным хобби, в МКБ-11 было озвучено 3 основных отличия:**

1. нарушение контроля за игрой;
2. повышение приоритета игры над прочими интересами;
3. человек продолжает играть, но более активно, чем раньше, несмотря на очевидные для него самого вредные последствия.

Давайте разберём с вами каждый пункт более подробно.



Что же на самом деле представляет собой эта ваша игровая зависимость или, по-другому, игромания?

Если мы с вами обратимся к интернет-источникам, сможем найти довольно много аргументированных определений нашему запросу, вот одно из них: **“Игровая зависимость — форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении видеоиграми и компьютерными играми.”**

1) Нарушение контроля за игрой представляет собой человека, который не контролирует своё пребывание в играх, то есть он не отводит специально какое-то количество времени для занятия данным делом, а проводит за компьютером столько времени, сколько он только сможет провести. Каждый раз такой человек говорит самому себе не тратить так много времени на видеоигры, а вместо этого заняться более полезными делами, например, учёбой или прогулкой с собакой, при этом не останавливаясь и продолжая играть в том же духе.

2) Второй признак говорит о повышении приоритета игры над прочими интересами. В этом пункте мы можем сказать, что важность игры медленно, но верно начинает расти. На самом деле у каждого человека, включая нас с вами, есть разнообразные увлечения и хобби — это может быть, например, посещение бассейна, изучение иностранного языка или даже вязание крючком. Видеоигры и компьютерные игры, так же, как и другие виды деятельности, могут входить в данный перечень. Но когда эта видеоигра начинает буквально вытеснять другие виды деятельности и занимает практически всё пространство в жизни человека — мы уже начинаем говорить о расстройстве.

3) И третий признак, который описывает нам человека, продолжающего в том же духе играть в видеоигры, тем самым разрушая свою жизнь. Он полностью с головой погружается в виртуальный мир и не замечает вокруг себя проблем как таковых. Это могут быть разного рода семейные неурядицы, снижение успеваемости, набор веса и тому подобное.

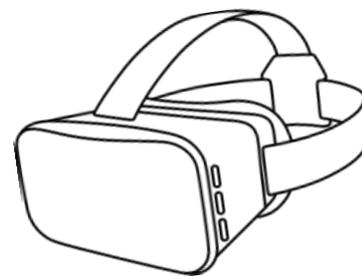
Чтобы поставить диагноз "игровое расстройство", все перечисленные выше признаки должны сохраняться и наблюдаться у пациента не менее 12 месяцев.



Если вы в течение недели по вечерам вдруг решили поиграть в какую-нибудь увлекательную видеоигру, чтобы расслабиться или скоротать свободные несколько минут до встречи с подругой, этого будет недостаточно для того, чтобы

поставить данный диагноз. Даже если будете проводить всё своё свободное время за компьютером, этого также будет недостаточно для зависимости, но повод насторожиться всё же будет присутствовать.

Так какой же диагноз поставят человеку с игровой зависимостью сейчас, в наше время? — спросите вы, зная о том, что во многих странах, включая нашу, Министерство здравоохранения пока не начало применять МКБ-11.



Несмотря на это, при чрезмерном увлечении видеоиграми, которое в дальнейшем может привести человека к ухудшению его общего состояния и здоровья, может развиваться зависимость, которую классифицируют, используя диагноз из другой рубрики. Например, F63.8 — «другое расстройство привычек и влечений», из той же рубрики, где и патологический гэмблинг (F63.0).

Также игромания может служить самостоятельным симптомом биполярного

расстройства или может быть следствием социальной изоляции человека.

Узнав немного о сущности игровой зависимости и развеяв все сомнения на этот счёт, мы подошли с вами к одному из главных вопросов



выражаются они в компульсивном поведении), будь то гэмблинг, гейминг или употребление различных психоактивных веществ.

Если разобрать данную проблему на уровне нашего головного мозга, то все зависимости в той или иной степени схожи между собой: происходит активация системы поощрения и человек начинает испытывать вознаграждение, затем раз за

может поспособствовать восстановлению человека и облегчить дальнейшее лечение игромании.

В заключении хотелось бы обратить ваше внимание на то, что не нужно ждать "подходящего момента", чтобы обратиться за помощью к специалисту. Если вы в ходе прочтения данной статьи заметили у себя один из трёх перечисленных признаков компьютерной зависимости, то не нужно ждать пока это перерастёт в нечто большее. В таком случае стоит задуматься над изменением вашего стиля жизни, и в будущем не придётся справляться с проявлениями данного расстройства.

нашей темы — каким образом лечить данную зависимость?

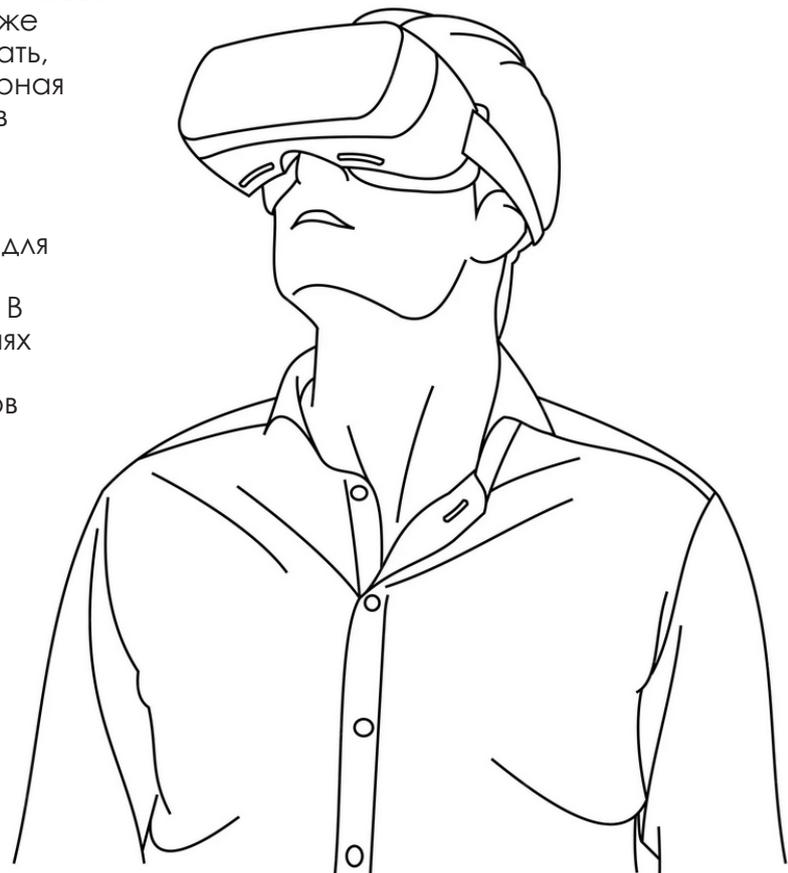
Увы, но никаких лекарств, а тем более отдельных психологических методик, которые помогли бы справиться с зависимостью от видеоигр, просто-напросто пока что не существует в природе. Но есть ряд психотерапевтических подходов, которые направлены на лечение аддиктивных моделей поведения (аддиктивное поведение — это действия, совершаемые ввиду непреодолимого влечения к какому-либо объекту, и

разом такой цикл поведения, приносящий удовольствие, повторяется.

Поэтому и подходы к лечению зависимостей схожи.

Психотерапия — основной метод лечения таких проблем. Также важно понимать, что компьютерная зависимость в дальнейшем может стать пусковым механизмом для развития ряда заболеваний. В таких ситуациях назначение медикаментов

▶▶▶ Ари д —  
Потерянный рай



# Игры по мотивам книг

Все мы смотрим сериалы и фильмы, читаем книги и проводим часы за играми в телефоне или компьютере, любим погружаться в фандомы, особенно те, которые проработаны более чем просто хорошо, в которых есть интересные и запоминающиеся персонажи и в которые мы можем окунуться с головой на очень долгое время.

Иногда становится очень грустно, когда интересная книжка подходит к концу, а тебе бы хотелось ещё немного побыть в этом мирке. В таком случае я бы хотела предложить парочку игр, которые связаны с моими любимыми книжными вселенными.

## Серия игр по циклу «Сага о Ведьмаке» Анджея Сапковского The Witcher

В процессе игры придётся много сражаться с различными монстрами из славянской мифологии, восстанавливая потерянный опыт Геральта. В игре есть не только простое размахивание мечом, здесь можно изучать алхимию, зелья могут усилить силы персонажа или оружие, артефакты помогут эффективно сражаться против определённого вида врагов или наделят персонажа временными особыми способностями. Кроме алхимии в игре есть магия, что тоже разнообразит игровой процесс.

Для тех, кто больше заинтересован изучением мира, в игре есть огромный bestiary, где можно изучить монстров, также есть возможность покупать у торговцев книги, собирать



Геральта, и игроку предстоит по ходу развития сюжета выбрать, с кем же всё-таки останется Ведьмак.

Также в игре в ходе диалогов предстоит делать много выборов, которые напрямую повлияют на сюжет. Порой выбор невероятно тяжёл, так как здесь от него зависит не только то, куда свернуть по указателю, вы становитесь участником восстания и от вас зависит, чью сторону в итоге выберет Геральт и к чему это в конечном итоге приведёт.

## Игры, вдохновленные и созданные по мотивам сочинений Говарда Филлипса Лавкрафта

**Forgive me Father** – ретро-хоррор от первого лица, вдохновлённый романами Г. Лавкрафта. Игра нарисована в стиле комикса, имеет приятное визуальное оформление, интересное сочетание 2D элементов в 3D среде, покадровая анимация. Всё это стоит того, чтобы потратить около 6 часов на полное прохождение игры. В начале игры вам будет предложено на выбор два персонажа: журналистка и священник, на сюжет это не повлияет, изменится лишь стиль игры, будет более агрессивным или более оборонительным. Так же персонажи имеют свои уникальные навыки, например, замедление времени или временные бесконечные припасы.

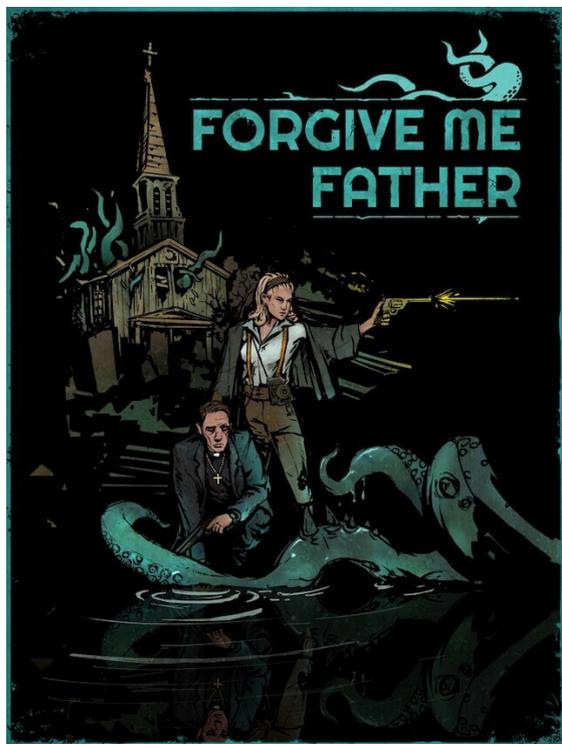
Игра скорее подойдет тем,



«Ведьмак» - компьютерная ролевая игра, которую разработала польская компания CD Projekt RED. Игра разработана по мотивам цикла книг Анджея Сапковского о Геральте из Ривии. Сюжет игры происходит после событий из саги. Геральт остался в живых, но утратил память и теперь заново должен обучиться ремеслу ведьмаков.

дневники и письма. Из всего этого можно узнать много интересного о сюжете и мире игры «Ведьмак».

Тем, кто читал книги, будет приятно встретить в игре персонажей саги. Здесь есть всеми любимый Лютик, очаровательная Шани, Трисс Меригольд и Йеннифер из Венгерберга, последние трое к тому же всю игру будут сражаться за сердце



кто не против побегать по локациям и пострелять в мобов («тов») от английского «mobile object»), так как сюжет является не самой сильной стороной игры. Периодически на уровнях вам будут подкидывать записки и показывать заставки в виде комиксов, с целью обозначить наличие сюжета, но на этом всё.

В то же время игра предлагает огромное количество различных врагов: от простых зомби до служителей культа, огромных бесформенных масс с кучей щупалец, глаз и зубов, что вполне в духе лавкрафтовских рассказов.

Также авторы игры не поскупились и прорисовали оружие: обычный дробовик с каждой прокачкой становится не только опаснее для врагов, но и всё более биоорганическим.

Для меня самая интересная часть игры – это уровень «безумия», увеличивающийся в зависимости от скорости и количества убиваемых вами врагов. Безумие персонажа влияет на аудиовизуальное сопровождение игры и силу персонажа, что в определённый момент может усложнить прохождение, и придётся немножко притормозить.

Игра пропитана атмосферой оккультизма и безумия, что определённо оценят фанаты Лавкрафта.

### Stygian «Reign of the Old Ones»

Если предыдущая игра была только вдохновлена творчеством Лавкрафта, то эта сделана по мотивам мифов Ктулху, а всё действие происходит в Археме – городе, который часто упоминается в рассказах писателя.

Игра представляет собой пошаговое rpg (от английского «role-playing game»), где вам придётся разгадывать

загадки, общаться с персонажами, сражаться, торговаться, улучшать свои навыки и характеристики, проходить основной сюжет и дополнительные квесты, которых в игре в изобилии. Единственным бросающимся в глаза минусом является то, что игра так и не вышла до конца и сюжет достаточно обрывистый.

В игре город Архем, в отличие от рассказов писателя, находится как бы на грани реальности, в нём смешались наш мир и мир иных существ, находящихся за той чертой, которую человек обычно не способен пересечь. Жители города привыкли к существам, бродящим по улицам, но часть рассудка всё-таки потеряли, как и наш главный герой, который успел прожить здесь год.

Вначале игроку предлагают создать персонажа, выбор достаточно большой и каждый герой имеет свои бонусные характеристики и особенности. Далее предлагается подобрать возраст и мировоззрение персонажа, что тоже повлияет на изначальные характеристики.



Выбор мировоззрения повернёт игру по определенному вектору, которого придётся придерживаться во время диалогов, чтобы восстановить изначальное состояние рассудка, которое будет падать, если герой станет свидетелем чего-то ужасного.

Большую часть игры придётся разговаривать с жителями города, и здесь пригодятся навыки, потому что от того, какой навык вы выбрали для улучшения, будет зависеть, например, решите вы поставленный вопрос дракой или дипломатией.

В игре очень много интересных механик, присутствует атмосфера в духе книг Лавкрафта, нагнетающая музыка будет сопровождать вас и поддерживать мрачный фон. Постоянные загадки и квесты не дадут заскучать, и даже незавершённость сюжета не помешает фанатам писателя насладиться игрой.

### «Алиса в стране чудес» Льюис Кэрролл

Alice: Madness Returns — компьютерная игра, приключенческий боевик от третьего лица в жанре платформер. Игра является второй частью American McGee's Alice.

Главная героиня, Алиса Лидделл, страдает от эмоциональной травмы, полученной после гибели родителей в пожаре.

Игра начинается с выписки героини из психиатрической клиники, по сюжету Алиса живёт в приюте и продолжает испытывать галлюцинации.



Цель девушки - раскрыть тайны своего прошлого и избавиться от душевной травмы, а для этого придётся вернуться в Страну Чудес.

Сюжет игры отличается от описанного в книге не только отсутствием кроличьей норы, но и степенью безумия происходящего. Абсурдные персонажи из книги в игре становятся довольно пугающим не только из-за жуткой рисовки. В отличие от книги Кэрролла, в игре перед нами предстает совсем другая версия Страны Чудес – мрачная, жестокая и наполненная насилием.

Игровой процесс разделён между двумя мирами – Лондоном и Страной Чудес.

В городе Алиса в основном общается с персонажами и узнает информацию, помогающую раскрыть основной сюжет, здесь она не может бегать, прыгать и использовать оружие. Лондон показан серым и угрюмым местом, с довольно отталкивающими жителями и общей атмосферой упадка и бедности.

А вот Страна Чудес изобилует красками и динамичными боями, здесь яркие и живописные локации, персонажи

сказки появляются перед нами немного жуткими и безобразными, но весьма интересными и запоминающимися.

В игре есть достаточное количество интересного оружия, представленного предметами домашнего обихода. Улучшать его можно за лут (ценную вещь, которую можно получить за уничтожение врага). Также по мере прохождения игры Алиса будет получать различные наряды, каждое из них даёт свой бонус, помогающий в игровом процессе.

Игра подойдет тем, кому в своё время понравилась «Алиса в Стране Чудес», и он готов посмотреть на ту же историю, но в более мрачном антураже.

Это небольшая подборка игр по одним из моих любимых книг. Возможно, здесь нет того во что бы хотели сыграть вы, но может где-то на просторах Google Play, App Store или Steam есть игры по вашим любимым книжкам, и вы бы сможете снова погрузиться в эти миры.

Thousand Foot Krutch  
– War of Change

# ПОЧЕМУ ВСЕМ СТОИТ СЫГРАТЬ В

В наше время игровая индустрия переполнена развлекательным контентом различной степени качества и содержания. Заходя в любой интернет-магазин, выстраивается целый калейдоскоп произведений игропрома (индустрия разработки видеоигр).

Есть игры ролевые, предлагающие вам влиться в свой мир и прожить чуть ли не альтернативную жизнь, будучи гномом-шахтёром или эльфом-охотником.

Есть игры-стратегии, которые позволяют повернуть маховик истории по удобному вам альтернативному пути.

Есть игры mmorpg (массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра), где вы будете до посинения grindить кабанчиков (гринд или grinding — это способ



достижения какой-либо цели в компьютерных играх, методом постоянного и монотонного повторения одного и того же действия).

**А есть Kenshi.** Игра, где тебя могут буквально арестовать за то, что ты беден.

Игра, которая стала настоящим глотком свежего воздуха в знойной пустыне AAA-проектов (термин «AAA-игра» используется в индустрии компьютерных игр для обозначения наиболее высокобюджетных компьютерных игр,

рассчитанных на массовую аудиторию и требующих огромных затрат как на саму разработку игры, так и на её маркетинг).

Kenshi – игра уникальная, ведь она не поддаётся записыванию её в какие-либо рамки определённого жанра, она нечто большее. Она может быть rpg, где вы вольны полностью вжиться в роль и покорять бескрайние пустоши, спокойно развивая свой маленький городок и превращая его в самую настоящую жемчужину.

Это игра, где нужно бороться, чтобы жить. Kenshi – это буквальное физическое воплощение кодекса бусидо (кодекс самурая, свод правил, рекомендаций и норм поведения истинного воина в обществе, в бою и наедине с собой, воинская философия и мораль в феодальной Японии), ведь у вас нет цели, есть только путь.

Данный продукт стараний является отражением известной фразы: так плохо, что даже хорошо. Её буквально можно ставить в один ряд с фильмом “Комната” Томми Вайсо. Она подобно китайскому “Инь-Янь”: отражение перехода уродства в красоту. Все её плюсы лёгким мановением руки превращаются в минусы. Кажется, что некоторые моменты были намеренно созданы таковыми для того, чтобы ещё сильнее вывести игрока на негативные эмоции.

А вот с технической точки зрения игра абсолютно бездарна. Ведь даже суперкомпьютер NASA, который способен обрабатывать многомиллионные просторы бескрайнего космоса, будет погибать в агонии от ваших попыток насладиться бескрайними красотами этого мира на максимальных настройках.



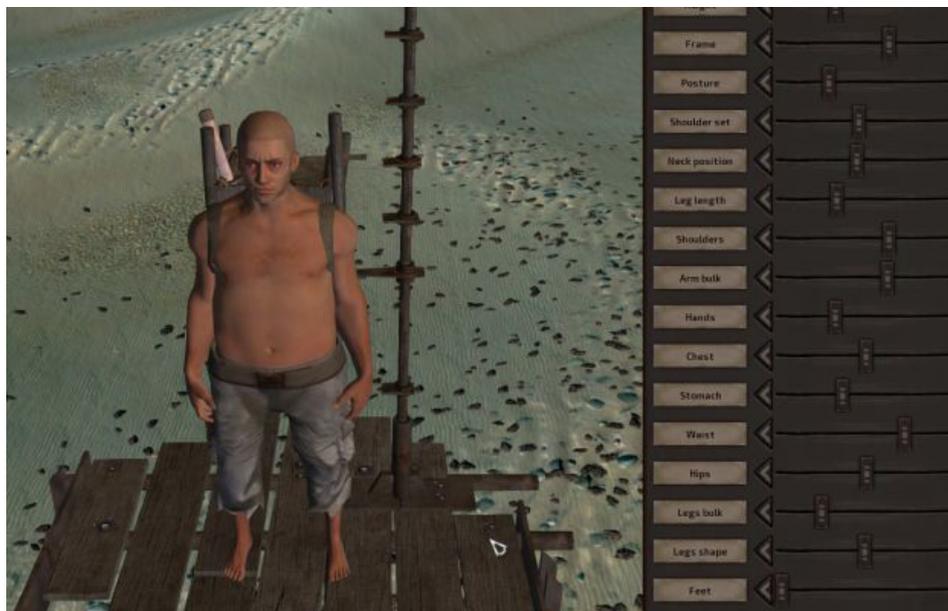
Kenshi увидела свет 6 декабря 2018 года и была разработана командой в четыре человека. Большая же часть работы была выполнена за 12 лет абсолютным безумцем Крисом Хантом.

двух составляющих: геймплея и музыки. Но именно эти два аспекта реализованы в ней настолько безупречно, что ни одной из существующих игр не приблизится к этому уровню.

гипертрофированного героя, сошедшего со страниц книг Говарда Лавкрафта, после чего назвать его Олег (не в обиду Олегам) и отправить на съедение гигантским пустынным тараканам.

После всех приготовлений игра буквально выплёвывает вас в открытый мир, говоря: «развлекайся!».

Она не объясняет вам совершенно ничего, не говорит, где вы, кто вы, зачем вы, какие у вас цели и т.д. Она открывает перед вами сотни возможностей, но это не значит, что они у вас есть. Более того, стартуете вы как буквальное ничтожество, вы не умеете совершенно ничего (что очень символично). После этого вы вольны делать абсолютно что хотите, буквально.



Процесс разработки игры и, в частности, история самого Криса – тема для совсем другой статьи. Но, коротко говоря, её можно описать как фанатичное устремлённое желание творить, что даже, в какой-то степени, граничит с безумным упрямством.

На момент выхода игра, мягко говоря, была сырым куском кода. При попытке запустить её, он отправлял ваш замечательный ПК к праотцам на свалку.

Позднее, конечно, множество из технических недостатков были исправлены, и она наконец-то стала похожа на игру. Однако же до сих пор технических ошибок в ней предостаточно, и, к несчастью, многие баги выступают не просто в качестве смешных казусов, а действительно портят впечатление.

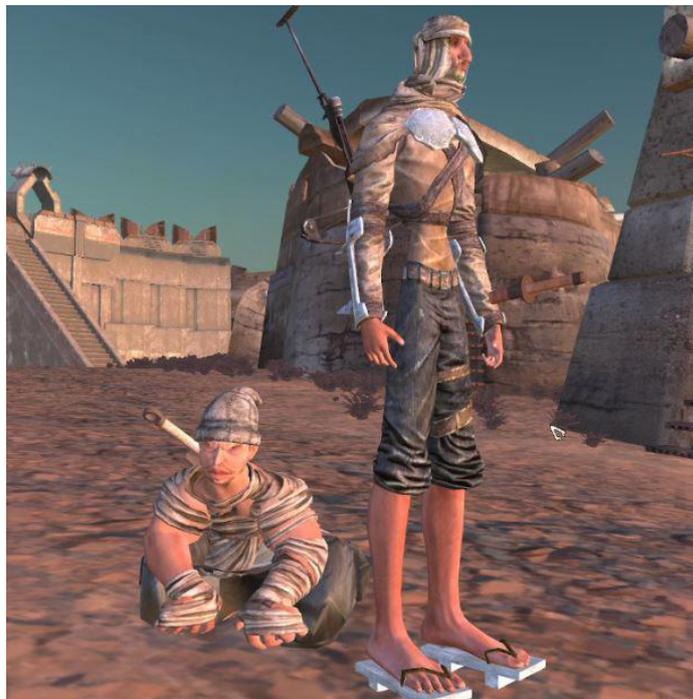
Занимаясь же более детальным анализом игры, как уже было сказано выше, игра плоха во всём, кроме

Более того, они настолько хорошо синергируют друг с другом, что иной раз поражаешься, как человеку удалось создать это.

Начинается игра с выбора старта, предыстории персонажа. Может показаться, что этот выбор на что-то влияет, и что он, может быть, облегчит ваши страдания, но небольшой спойлер – нет, вы в любом случае обречены страдать.

После выбора предыстории вы попадаете в редактор персонажа (или персонажей, в зависимости от старта), и, как в любом достойном редакторе, можете создавать поистине

Вся прелесть игры и заключается в полной свободе и всем тем абсурдом, связанным с ней. Мир живёт по своим правилам, и он очень даже автономен. Он прекрасно сотни лет справлялся без вас и при вашем исчезновении из него он так же будет прекрасно справляться, он буквально не заметит вашего исчезновения.



А вот сейчас можно поговорить о том уровне абсурда, который можно ожидать, исходя из всего выше сказанного. И да, уровень этот очень даже высок. Для лучшего понимания можно рассказать одну небольшую историю: внимательно ознакомившись со всеми предложенными вариантами начала игры, вы выбрали лучший старт за нефтяного магната. В пустыне, где на многие мили нет ничего кроме плотоядных жуков, на которых вы нарываетесь и погибаете, не поиграв и пяти минут. Не повезло. Прямо как в жизни.

И эта маленькая история – лишь крупица всего того калейдоскопа абсурда, что происходит там. Однако всё это лучше прочувствовать и понять самостоятельно. И этот абсурд прекрасен, ведь это олицетворение нашей жизни.

Вскользь пробежимся по музыкальной составляющей. Вкратце, она прекрасна. Kenshi – это именно тот случай, когда музыка может не звучать на протяжении 10 минут, но именно в момент происходящей на экране драмы она начинается, и порой, этот момент начала настолько прекрасен, что пробивает на слезу.

Подводя итоги всего сказанного: очевидно, что данный продукт далеко не для всех. Говоря, что не для всех, я имею в виду НЕ для всех. Игра уникальна и самобытна, погружает на многие часы в её бескрайние просторы. Но это нишевый продукт, который был ориентирован на узкую прослойку игроков. И, учитывая все то множество фанатских поделок по мотивам данной игры, можно сказать, что свою аудиторию она нашла.

Данная статья ни в коем случае не претендует на титул рецензии или чего-нибудь в таком духе.

Это скорее рекомендация открыть и попробовать нечто новое для всех тех, кто, как и автор, обожает компьютерные игры и устал от бездушных подделок, заполонивших рынок. Естественно, гарантий, что она вам понравится, нет, а даже наоборот. Однако попробовать очевидно стоит. Стоит получить этот уникальный многочасовой опыт.



\*\*\*

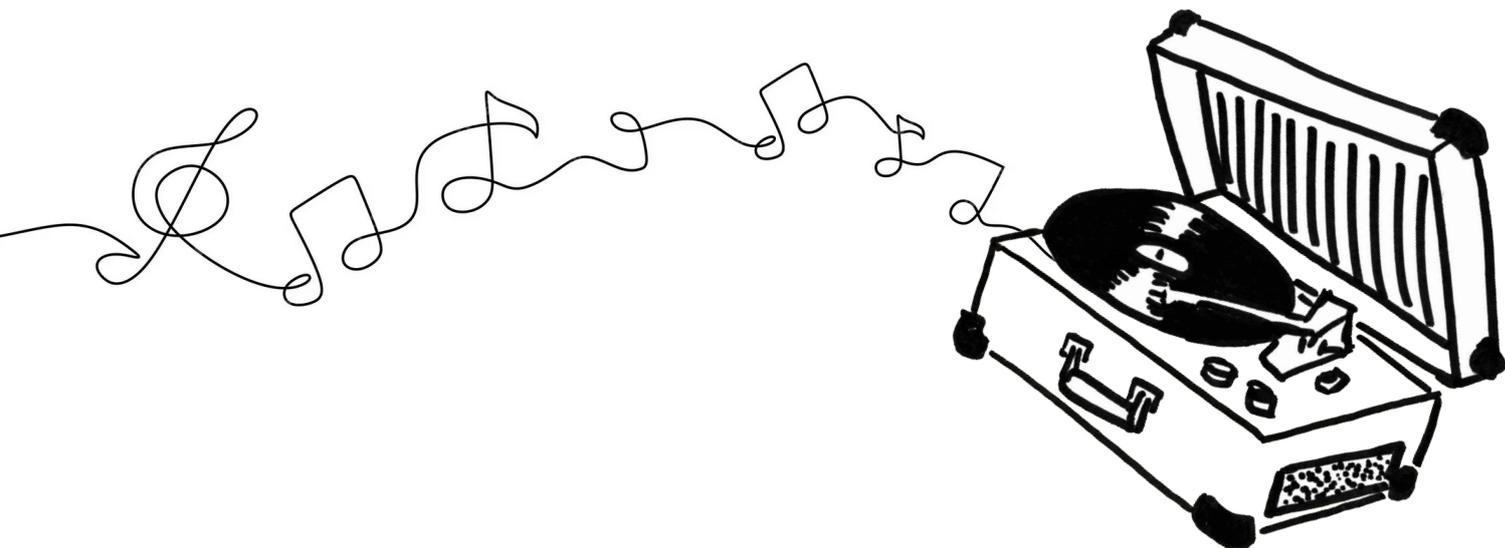
Когда устанешь от диалога —  
Выходи из сети.  
Желающих поговорить о  
своём наболевшем так  
много,  
Что от чужих ран у тебя  
самой заболит.

Когда устанешь от телефона  
— приезжай ко мне. Тут не  
ловит сеть.  
И оставь свой мобильный,  
пожалуйста, дома.  
Незачем на дисплей без  
причины смотреть.

Когда осточертеет тебе твой  
плейлист —  
Заходи, будем слушать Баха  
на патефоне.  
Никаких бессвязных текстов.  
Только такт и ритм,  
Который с душой сливается в  
унисоне.

Когда устанешь от всяких  
книг  
О лжемотивации, спорте,  
диетах —  
Набери мне и я прочитаю тебе  
Роман Митчелл «Унесённые  
ветром».

Когда устанешь от компании  
самой себя —  
Зови. Мы посмотрим на  
звёзды ночью.  
Если не спится тебе — звони,  
Мы помолчим, если вдруг ты  
устала от диалогов...





Больше новостей факультета:

 [https://vk.com/mpf\\_grsmu](https://vk.com/mpf_grsmu)

 @mpf\_grsmu

СВЯЗАТЬСЯ С НАМИ:

 [weare\\_response@mail.ru](mailto:weare_response@mail.ru)

 @weare.response