

КОНЦЕПТ-АРТ КАЗУАЛЬНЫХ ИГР КАК ФОРМА СОЦИАЛЬНОЙ РЕФЛЕКСИИ: ВЫЯВЛЕНИЕ ПЕРЕЖИВАНИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ В АДАПТАЦИОННЫЕ ПЕРИОДЫ.

Лясковская В.А. – ассистент кафедры компьютерной графики и дизайна, факультет медиатехнологий (Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения)

Введение. Предлагаемый к рассмотрению доклад сформирован на основе исследования по разработке игровых концептов, направленных на формирование эмоционально комфортной среды пользовательского опыта в контексте экспериментальных форм цифрового взаимодействия в сфере искусства. За последние 10 лет цифровые коммуникативные методы художественной среды вошли в тесную связь с виртуальной и дополненной реальностью, даруют нам digital-art и оказывают влияние на становление особой «альтернативной реальности», тесно связанной с индустрией гейм-дизайна. Геймификация процессов межличностной координации внутри социальной и духовной сфер жизни общества вышла на качественно новую ступень развития. Всё чаще публикуются результаты изучения эмоциональной реакции игроков в момент прохождения игры, а потребительский спрос склоняется к упрощению механизмов взаимодействия в игровых процессах и демонстрирует потребность в релаксации и понижении уровня эмоционального вовлечения [1]. Тем не менее, ни один набор игровых механик, без грамотно выстроенного художественного оформления, не захватит пользователя. Пространственные и синтетические виды визуального искусства давно взяли на себя роль «маршрутизатора» эмоциональной реакции на объекты и события, становясь «возбудителем» и/или выступая триггером. Образуется тесная взаимозависимость между визуальным восприятием, факторами психологического воздействия и моделированием увлекательного игрового цикла в гейм-дизайне.

Основная часть. Гипотезой доклада становится рассмотрение видеоигры как вспомогательной функции в адаптации и стабилизации эмоциональной нагрузки студентов в системе высшего образования. Охватывается возрастной период от верхней границы старшего подросткового возраста (17-18 лет), когда человек, окончив школу и поступив в ВУЗ, обретает статус «студента» и заканчивается периодом ранней взрослости (23-25 лет), когда человек приближен к завершению получаемого высшего образования. В проводимом исследовании маркировка пала на пограничные состояния между: 1) потребностью в эмоциональной разрядки и отвлечении; 2) воздействию тревожных переживаний извне; 3) склонностью к психически нестабильным эпизодам. Перечисленные факторы автор предлагает разобрать в двух парадигмах: 1) с позиции гейм-дизайна; 2) с позиции пользовательского опыта. Игровым направлением выбраны казуальные игры, ориентированные по своей структуре на широкую аудиторию и охватывающие несколько жанров. Кор-динамика таких игр содержит в себе наборы элементарных механик, способствующих благоприятному воздействию на рецепторы восприятия игрока [2].

Пробное формирование концептов и визуала в рамках гейм-дизайна предложена студентам кафедры компьютерной графики и дизайна СПбГИКиТ, соответствующим заявленной возрастной группе. Данное распределение позволяет фиксировать не только пользовательский опыт, но и сублимацию актуальных переживаний целевой аудитории, выраженную в изобразительной форме художественного творения. Полученный визуальный ряд был распределён по жанрам и вынесен в список трендов отражающих запрос авторов: *диссоциативная амнезия, тревога, экзистенциальное одиночество, социальная проблематика и деструктивное принятие реальности.* В части предоставленных анимированных презентаций геймплея не хватает динамики сценарных действий, предположительно, из-за изначально слабых игровых механик. Однако, проведённый опрос среди целевой аудитории, направленный на измерение уровня лояльности к концептуальному решению и визуальному оформлению игровых проектов, показал высокий интерес потенциальных пользователей к

игровому процессу сонастраивающемуся с их эмоциональным состоянием. Ведущим показателем намерения продолжать взаимодействовать с ресурсом стали предложенные игровые формы (*квесты, пошаговые стратегии, симуляторы*), закладывающие определённые паттерны. Динамика изменения поведенческих паттернов игровых персонажей побуждает пользователя не только к эмпатии в контексте сюжета, но и к трансляции собственных переживаний в процессе прохождения игры.

Период студенчества влечёт за собой не только интеграцию в систему высшего образования с её формами адаптации, но и активное давление извне. Важность этапа взросления и формирования зрелой, самостоятельной личности граничит в этот момент с хрупкостью ментальных процессов и разной формой реакции на стресс. Гуманное развитие общества подразумевает принятие различий каждого индивида. В целях тренировки психических реакций на раздражители разного типа, для обозначенной возрастной категории, необходимо разрабатывать программы психологической адаптации с возможностью моделирования ситуаций коррелирующих с состоянием человека. Реализация идей данного направления не должна вызывать дискомфорта и принуждать к участию. Оптимальным решением поставленной задачи становятся игровые формы и геймификация в целом, как канал связи. Потенциал виртуальных игр в контексте структурного подхода гейм-дизайна предлагает сдвоенный терапевтический механизм – пользовательский опыт и творческую (авторскую) сублимацию в визуальном решении концепта.

Одним из центральных элементов обозначена грамотная настройка каналов корректирующей и поддерживающей обратной связи. Игры моделируют ситуацию успеха, помогая расслабить сознание. Искусственно созданный момент удержания внимания побуждает мозг генерировать реакции на предлагаемое сюжетное развитие, а продуманное художественное решение усиливает необходимый эффект. Когда пользователь под давлением инсценированной тревоги вынужден напряжённо решать поставленные перед ним задачи – нейронные связи фиксируют ощущения успешного проживания интеллектуально и эмоционально трудной ситуации [3]. Благодаря таким «тренировкам» подобные импульсы могут на бессознательном уровне транслироваться игроком в реальных жизненных ситуациях. Мозг учится генерировать вариативность положительных реакций в напряжённых моментах за счёт принятия установки «решение есть всегда». Любой игровой цикл заканчивается победой, а проигрыш лишь сообщает о возможности поиска новых способов решения задач.

Выводы. Текущий анализ подтверждает актуальность интегрирования виртуальной игровой практики в интеллектуальные и личностно-коммуникативные процессы студентов высшей школы. Решение поставленной задачи раскрывается на примере разработки концептов «специальных» казуальных игр, в которых грамотное программирование пользовательского опыта, в партнёрстве с терапевтически верным визуальным оформлением, способствует закреплению паттернов «безопасной» (не травмирующей) эмоциональной реакции на искусственно созданную стрессовую ситуацию. Заявленная гипотеза сможет окончательно подтвердиться после прохождения стадий тестирования проекта.

Список использованных источников:

1. Аналитический отчет по мировому игровому рынку NEWZOO [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version> (дата обращения 17.02.2023).
2. Шелл Д. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все / Д. Шелл; пер. с англ. Лысенко А.; [науч. ред. Курган Г.]. М.: Альпина Паблишер. 2022. 640 с
3. Макгонигал Д. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир / Д. Макгонигал; пер. с англ. Яцок Н.; [науч. ред. Шульпин В.]. М.: Манн. Иванов и Фербер. 2018. 384 с.