

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ОТКЛИК ОТ ВИДЕОИГР

Эта статья показывает, как игрок взаимодействует с видеоиграми и какую эмоциональную реакцию получает в ответ.

ВВЕДЕНИЕ

Игры - это структурированные действия, которые создают приятные впечатления. Это простые в запуске механизмы для развлечения. Люди играют в игры не столько ради самой игры, сколько ради впечатлений, которые создает игра: захватывающий выброс адреналина, замещающее приключение, ментальный вызов.

Люди играют в игры, чтобы создавать сиюминутные эмоции и переживания, независимо от того, решают ли они сложную игровую задачу, ищут избавления от повседневных забот или стремятся к тому, что Хэл Барвуд называет «радостью решения задачи» [1].

I. СОЗДАНИЕ ВНУТРЕННЕГО ОПЫТА

Согласно исследованию авторов сайта xeodesign.com [2], игроки сообщают, что одна из причин того, почему они играют в видеоигры, - это то, как они себя чувствуют внутри игры. Используя игры как способ отвлечения от реальности, игроки наслаждаются изменениями своего ментального состояния во время и после игры.

Подход внутреннего опыта фокусируется на том, как игра влияет на игрока и создает внутренние эмоции через восприятие, мышление, поведение и взаимодействие с другими игроками. Эти процессы объединяются в контексте, вызывающая эмоции и другие ощущения, чаще всего: возбуждение и облегчение. Игроки фокусируются на своих внутренних ощущениях и отмечают, что им нравится расслабляться и очищать разум, пройдя очередной уровень; избегать скучной рутины; чувствовать себя лучше благодаря тому, что они делают что-то важное в игровом мире.

Игры, опирающиеся на этот подход для доставления наслаждения, различным образом стимулируют чувства и разум игрока путём взаимодействия с игровым миром. Так, например, сочетание богатой визуальной графики, звуковых сигналов, интригующих идей и механик, вызывают у игроков интерес и веселье.

II. ТРУДНОЕ ВЕСЕЛЬЕ

«Трудное веселье» – вызовы и стратегии, пробуждение эмоций при помощи сложных загадок и тактик.

Для некоторых игроков самое важное в играх – преодоление препятствий. Так называемое «трудное веселье» вызывает эмоции путём структурирования опыта для достижения той

или иной цели. Поставленная задача привлекает внимание игрока и вознаграждает его, создавая такие эмоции, как фрустрация от проигрыша или триумф от победы. Это вдохновляет игроков на применение творческого подхода для придумывания и применения различных стратегий для выполнения задачи. Игроки, которые фокусируются на вызовах в играх, говорят, что им нравится видеть, насколько они на самом деле хороши в том или ином деле; одерживать много побед; иметь множество целей; полагаться в решении задач на собственный ум, а не на удачу.

Игры, опирающиеся на этот подход для доставления наслаждения, предлагают игрокам различные задачи с выбором стратегии. Они предлагают выбор сложности игры и/или повышают его по мере прохождения. Например, в небезызвестной игре Тетрис существуют различные уровни сложности, позволяющие наслаждаться процессом как новичкам, так и профессионалам; к тому же, уровень сложности будет постепенно нарастать сам с течением времени, подстраиваясь под то, как игрок набирается опыта и становится более уверенным в своих действиях.

III. ПРОСТОЕ ВЕСЕЛЬЕ

«Простое веселье» - погружение в процесс, вызов эмоции и привлечение внимания двусмысленностью, балансом между неполнотой повествования и подробностями.

Есть игроки, для которых само приключение - это уже награда. Лёгкая забава поддерживает заинтересованность вниманием к деталям, а не условием победы. Погружение пробуждает в игроке чувство любопытства, побуждает игрока рассмотреть все видимые детали и отыскать новые. Неоднозначность, некоторая незавершённость и мелкие детали создают перед игроком живой мир. Ощущение удивления, благоговения и загадочности могут быть очень сильными. Игроки переходят из одного эмоционального состояния в другое, просто изучая игровой мир и получая удовольствие от этого. Такие игроки говорят, что им нравится исследовать новые миры; испытывать волнение от предстоящего приключения; разбираться во всём новом; видеть, что происходит в истории, даже тогда, когда они не играют сами, а наблюдают за прохождением других игроков; чувствовать единение себя и главного героя.

Различные эмоции становятся более значимыми для игрока тогда, когда они захватыва-

ют и заполняют собой внимание. Очарованные необычной формой камня или цветом неба, мы замороженно на них смотрим, и на несколько мгновений не существует больше ничего, кроме этих вещей. Повторяющиеся движения, такие как тасовка карт или подбор танцевальных движений также могут стать затягивающими.

IV. СОЦИАЛЬНОЕ ВЕСЕЛЬЕ

«Социальное веселье» - создание возможности для соревнования игроков, сотрудничества, выступления и зрелищ.

Многие игроки сосредоточены на удовольствии не столько от игры, сколько от взаимодействия с другими людьми внутри или за пределами игрового мира. Некоторые люди играют даже в те игры, которые им не нравятся, чтобы провести время со своими друзьями, и в итоге получают большое количество эмоций, которые они бы не получили во время одиночной игры. Острота соперничества разгорается по мере того, как игроки соревнуются друг с другом. Работа в команде и товарищество процветает тогда, когда игроки преследуют общие цели. Люди, которые в играх ориентируются на социальный опыт, говорят, что часто в игре заставляют оставаться не столько сами игровые механики, сколько возможность приятно провести время с другими людьми.

Подход к социальному опыту не может обойтись без эмоций от игр, разделённых с другими людьми. Игра с другими людьми вдохновляет на соревнование и командную работу. Определённые механики создают воодушевление благодаря соперничеству и взаимопомощи. Это всё создаёт удовольствие не в самой игре, а в общении.

Игры в социальном контексте усиливают эмоции игроков и добавляют игре больше метамеханик. Люди, играющие вместе, демонстриру-

ют обычно гораздо больше эмоций, чем люди, играющие наедине с собой, так как в одиночных играх внутриигровые персонажи не могут создать такой же эмоциональный отклик, как реальные люди, поэтому взаимодействие между двумя людьми ощущается гораздо ярче.

V. ВЫВОДЫ

Таким образом, люди играют в игры, чтобы дополнить свой внутренний опыт. Игры предлагают людям испытать те эмоции и сделать то, чего может так не хватать в жизни. Игроки ценят ощущения от новых занятий, которые могут оказаться слишком сложными или даже невозможными в реальности.

Игровые миры, графика, звуковые эффекты, идеи и механики игр способны изменить внутреннее состояние игроков и дать им возможность насладиться отвлечением от реальности. Для некоторых игроков важно преодолевать препятствия в играх, что стимулирует творческий подход и различные стратегии. Для других игроков само приключение является наградой, и они ценят социальный опыт, который дает возможность взаимодействовать с другими игроками. В любом случае, игры предлагают множество способов удовлетворить внутренние потребности и получить новые эмоциональные ощущения.

1. Medium [Электронный ресурс] / What are the keys to game development for talent? – Режим доступа : <https://medium.com/meshworking/what-are-the-keys-to-game-development-for-talent-f7f5949eb5a3>. – Дата доступа : 08.04.2023
2. XEODesign [Электронный ресурс] / Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story – Режим доступа: <http://www.xeodesign.com/why-we-play-games-four-keys-to-more-emotion-without-story/>. – Дата доступа : 22.03.2023

Гайдукевич Эмили Андреевна, студентка 2 курса факультета информационных технологий и управления БГУИР, gureensaradu@gmail.com

Куцепалов Денис Олегович, студент 2 курса факультета информационных технологий и управления БГУИР, dee.kxy@yandex.by

Научный руководитель: Коршикова Дарья Валерьевна, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, korshikova@bsuir.by