

УДК 7.01/.09

АНАЛИЗ АСПЕКТОВ РАЗРАБОТКИ КОНЦЕПТА ИГРОВОГО МИРА

© Гришина А.С., Ахматова И.В.

*Самарский национальный исследовательский университет
имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация*

e-mail: a.rahu@yandex.ru

Критическое отношение к компьютерным играм достаточно высоко, а потому высок и ученый интерес к влиянию их на человека. Вопреки любому негативному отношению к играм, психологи и нейробиологи на протяжении длительного времени доказывают, как хорошо гейм-индустрия сказывается на психологическом и физическом здоровье человека. Как, например, пишет Naked Science, в 2010 году было проведено исследование, доказавшее: практика игры в Call of Duty развивает способность различать оттенки серого, что является полезным навыком и в повседневной жизни. По словам нейрофизиолога Тецзюнь Лю из университета электроники и технологий Китая, люди, увлекающиеся играми, могут лучше и быстрее переключать, а также распределять внимание, фокусироваться на более важных задачах. Кроме того, компьютерные игры часто помогают расслабиться, улучшить реакцию, самооценку и, вопреки стереотипу, понизить уровень агрессии.

Целью этой статьи стала попытка выяснить критерии игры, которая эффективно объединит в себе увлекательность и пользу для человека. В ходе работы было выделено 7 критериев: 1) безусловно важная часть – сюжетная линия, представляющая собой оригинальную и интересную историю, раскрывающуюся постепенно; 2) открытый мир – хорошо продуманный, независимый от сюжетной линии, но дополняющий ее и наполненный мир, который интересно исследовать; 3) уникальные персонажи с прописанным характером и собственной историей, а также индивидуальным дизайном и анимацией, являющиеся крайне важной частью; 4) взаимодействие с другими игроками, возможность исследования мира с другом или целой компанией; 5) музыка и озвучка, незаменимая деталь, создающая определенную атмосферу и правдоподобность событий; 6) ивенты – кратковременные и интересные события, проходящие в игре, обычно представляющие собой разнообразные мини-игры с большими наградами, созданные больше как поощрение для игроков; 7) непосредственные отношения разработчиков и игроков, не обязательный, но очень приятный критерий, благодаря которому люди вне игры могут познакомиться с разработчиками, актерами озвучки, художниками и прочими создателями, посетить определенные мероприятия, узнать много интересных вещей или просто весело провести время.

В результате проведенного анализа можно сделать следующие выводы:

1) наука должна быть заинтересована в развитии гейм-индустрии; 2) создание масштабной игры с открытым миром, которую легко использовать для тренировок физических способностей человека, является достаточно сложной задачей, которая требует задействования многих творческих и технических ресурсов и нуждается в постоянной поддержке.

Библиографический список

1. Frontiers in Human Neuroscience: журнал. URL: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnhum.2020.00101/full> (дата обращения: 26.04.2021).
2. Naked Science: электронный журнал. URL: <https://naked-science.ru/article/nakedscience/opasny-li-videoigry> (дата обращения: 26.04.2021).
3. Genshin Impact: сайт: персонажи. URL: <https://genshin.mihoyo.com/ru/character/liyue?char=0> (дата обращения: 26.04.2021).
4. Art Station: Огужан Кар: художник окружения, концепт художник. URL: <https://www.artstation.com/oguzhnr>.