

Всероссийское СМИ

«Академия педагогических идей «НОВАЦИЯ»

Свидетельство о регистрации ЭЛ №ФС 77-62011 от 05.06.2015 г.

(выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций)

Сайт: akademnova.ru

e-mail: akademnova@mail.ru

Бабина А.В. Как можно использовать особенности игрового пространства при проектировании дизайн-объектов // Материалы по итогам III-й Всероссийской научно-практической конференции «Глобализация, наука, творчество». – г. Анапа - 20 – 30 марта 2021 г. – 0,2 п. л. – URL: http://akademnova.ru/publications_on_the_results_of_the_conferences

СЕКЦИЯ: ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

**Бабина Анна Владимировна,
педагог-организатор
ГБПОУ ИОХК им. И.Л. Копылова,
г. Иркутск, Иркутская область,
Российская Федерация**

КАК МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ДИЗАЙН-ОБЪЕКТОВ

Почему игра? Ведь речь идет о проектировании дизайн-объектов, которые подчиняются четко выверенной бизнес-модели. Но как раз игровой момент, грамотно внедренный вами, поможет в продвижении продукта.

Начнем с рассмотрения самой игры. Она проводится в определенных условиях, которые мы называем игровым пространством и игровым временем. В первый момент мы вступаем в «отношения» с пространством, затем уже выстраиваем их со временем. Объясняется это особенностью психики – образностью восприятия. Человеку проще воспринимать пространство, потому что его образ ярче, более осязаем. Пространство можно увидеть. К тому же пространство может состоять из таких предметов, которые можно потрогать, понюхать, попробовать на вкус, то есть лучше познать. Время, конечно, тоже может иметь, допустим, свой запах (например, запах опавших листьев – запах осени). Но такие признаки времени индивидуальны для

Всероссийское СМИ

«Академия педагогических идей «НОВАЦИЯ»

Свидетельство о регистрации ЭЛ №ФС 77-62011 от 05.06.2015 г.

(выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций)

Сайт: akademnova.ru

e-mail: akademnova@mail.ru

каждого человека, потому что все они опираются на человеческую память, жизненный опыт.

Но, прежде чем говорить о пространстве, нам хочется отметить некоторые свойства времени. Во-первых, это сюжетность или даже, можно сказать, «персонажность» времени. Вспомним приветствия таких известных сервисов как «Сбербанк-онлайн»: «Добрый вечер!» или «Добрый день!». Здесь время подчеркивает вашу индивидуальность. И происходит это без дополнительных запросов сервиса, как просьба определить геолокацию, что создает вау-эффект

Можно отметить, какое время является предпочтительным – это чаще всего «солнечное» время суток лета или весны – время «счастья». Что мы и видим в рекламе. Солнечное время прописано в политике брендов, например, того же Сбербанка. Но для любителей ночи тоже предусмотрены свои опции. «Dark UI» - возможность поменять белое на черное – держится в трендах уже последние несколько лет и рассчитано, скорее, на молодежную аудиторию.

В данной статье мы рассмотрим, как игровой момент влияет на проектирование пространства. Здесь нам интересно выявить особенности игрового пространства с примерами из различных видов искусства, и акцентом на диджитал среду.

Литературы, посвященной анализу пространства мало. Исследователей больше интересуют пространственно-временные отношения, или рассмотрения хронотопа (Бахтин М. М. ст. «Формы времени и хронотопа в романе»). Наше исследование, проведенное на материале сайтов, может подсказать новые идеи в организации более удобной среды для пользователей.

Так как предметом нашего исследования является игра на сайтах – пользовательская игра, мы не будем брать во внимание особенности профессиональной игры, которые предполагают «специализацию» пространства, то есть соответствие его определенному виду спорта. Рассмотрим игру вообще. Она выполняет две основные функции: доставление удовольствия и развитие личности (самоутверждение). Правильное закрепление за объектами этих функций и распределение их (объектов) в среде и создает желаемое игровое пространство.

Пользователь должен получать эстетическое наслаждение. Поэтому, организуя игровое пространство, мы должны просчитать и предупредить возникновение стрессовых ситуаций. Продуманное, бережное отношение к психике не только сохранит нервную систему, но и простимулирует к познавательной деятельности и более длительному пребыванию на сайте. Пребывая на сайте, мы, как это ни странно звучит, трудимся! И эта гигантская работа по овладению информацией осуществляется только тогда, когда пользователь непоколебимо доволен всем окружающим «миром».

Мы выявили первую черту игрового пространства, которую можно обозначить как искусственность, рукотворность. Второй особенностью, о которой мы тоже уже упомянули, можно назвать бесконфликтность, или, по-другому, гармоничность. Человек стремится попасть в какое-либо пространство, потому что там ему комфортно, но более того, он может находиться в нем очень долго. И оно не утомляет его, не надоедает ему.

Но мы также знаем, что одной из особенностей и бедой нашего времени является неспособность подолгу сосредотачиваться на чем-либо одном. Поэтому назовем третьей особенностью пространства разнообразие его

элементов. Среда обитания должна представлять своеобразный игровой комплекс, который сочетает в себе многие игровые элементы. Но комплекс этих элементов – это обязательное условие для игрового пространства, находящегося в статичном состоянии (например, детской площадки). Для игрового пространства, воспринимаемого во времени (например, пространства игры), разнообразие достигается за счет движения, изменения одного или нескольких элементов во времени.

Связь со временем актуальна для любого игрового пространства, потому что пользователь осваивает все новые игровые «территории». Они идут от простого к сложному. Цепочку такого освоения можно наблюдать во всех игровых пространствах. Например, для детской площадки она представлена как переход ребенка в игре от песочниц – к горкам, от качалок – к качелям, от лесенок – к «паутинам»; на сайтах мы переходим от эмоциональной и легкой первой страницы к вдумчивому чтению и формам последующих экранов.. Таким образом, четвертая особенность игрового пространства – это развитие. С этой особенностью связана другая характеристика пространства, которая присуща всем игровым пространствам, но мы должны будем для полноты анализа о ней упомянуть. Речь идет о зональности пространства, расчлененности его на зоны. Она актуальна при создании архитектуры сайта и проявляется не только в расположении объектов, но и в конструкции самих объектов.

Также мы знаем, что пользователя интересует то, как пространство, в котором он находится, может еще себя проявить. Он склонен придумывать новые назначения знакомым с детства предметам, сооружает новые объекты в давно обжитом им пространстве. Этим поиском он утверждается как личность.

Он создает, а значит развивается, и прежде всего духовно. Изменчивость пространства, способность его к модификации – следующая особенность игрового пространства. Соответствие этой характеристике – залог долговечности пространства. Ведь это свойство как будто оживляет пространство, которое «реагирует» на настроение. Поэтому сейчас набирает популярность жанр визуальной новеллы, жанр на стыке художественного произведения, игры, спектакля и сайта. Говоря иначе, игровое пространство должно «зажигать» фантазию, побуждая к творчеству.

Многофункциональность объектов, представленных в пространстве, эта особенность вторит предыдущей, она тоже повышает у пользователя интерес к тому пространству, в которое он попадает. Объекты могут приобретать новые функции за счет общей планировки пространства (когда, например, какой-нибудь выступ на детской площадке из-за своего местоположения может являться и местом, где можно посидеть и ступенькой одновременно), или благодаря своему устройству (так, например, небольшое стихотворение Сапгира «Чайка», может выполнять функции загадки, считалки, скороговорки). На сайтах моушен дизайн и привлекает внимание, и раскрывает новые смыслы.

Игровое пространство – это пространство общения. Оно помогает пребывать в социуме. Здесь легко находятся друзья, затеваются игры. Поэтому оно должно быть непростым. Разряжениями и сужениями внутри себя оно должно отдаленно напоминать лабиринт, по которому человек каждый раз будет отправляться в свое «путешествие». Эту характеристику пространства мы назовем как его сложность, неоднозначность.

Всероссийское СМИ

«Академия педагогических идей «НОВАЦИЯ»

Свидетельство о регистрации ЭЛ №ФС 77-62011 от 05.06.2015 г.

(выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций)

Сайт: akademnova.ru

e-mail: akademnova@mail.ru

Также существует еще одна особенность такого пространства, которую можно обозначить как имитация реальности. На языке художника этот термин прозвучит как стилизация. Особенностью человеческой психики вообще является то, что совершенно новое нам неинтересно, потому что очень сложно для восприятия. Нам приятнее познавать отчасти уже знакомое. Поэтому игровое пространство должно быть «откликом» на реальность. Оно должно быть на что-то похоже, иметь свой характер, свою душу. С первого взгляда, слова человек должен угадывать, где он как будто бы находится: или «На тихом, причудливом дне», или на корабле, или в космосе. Пространство как бы «предлагает» игру.

При первом знакомстве с пространством пользователь не должен сразу различать отдельные элементы: качели, песочницу, смешные сочетания слов. Он должен попадать во власть стройной композиции, представляющей корабль, лес, морское дно и т.п. Идеальное пространство должно заражать нас одной идеей, соответствовать одной теме. Мы хотим обозначить следующую особенность как общность темы для всех элементов пространства.

Эргономичность (удобство), легкость освоения. Соответствие этой характеристике является основным требованием, предъявляемым ко всем произведениям человека (приемлемая высота ступеней у объекта, доступность произнесения и осмысления слов, употребленных в художественном произведении, понятность кнопок сайта).

Таким образом, мы можем выявить следующие особенности игрового пространства: рукотворность (искусственность), гармоничность (бесконфликтность), разнообразие элементов пространства, развитие, зональность, способность пространства к модификации, многофункциональность объектов пространства, стилизация (имитация

Всероссийское СМИ

«Академия педагогических идей «НОВАЦИЯ»

Свидетельство о регистрации Эл №ФС 77-62011 от 05.06.2015 г.

(выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций)

Сайт: akademnova.ru

e-mail: akademnova@mail.ru

реальности), общность темы для всех элементов пространства. сложность (неоднозначность) пространства, эргономичность. Из всех перечисленных характеристик главной особенностью игрового пространства мы бы назвали способность пространства к модификации.

Опубликовано: 29.03.2021 г.

© Академия педагогических идей «Новация», 2021

© Бабина А.В., 2021