

ӘОЖ 378.17:794.8

ГЕЙМОЙЫНДАҒЫ КӨРКЕМ ҚИЯЛДЫҢ РӨЛІ

Тұлеуов Жасулан Қуатұлы

Zhasulan_za_real@mail.ru

Л.Н. Гумилев атындағы Еуразиялық Ұлттық Университеті «Сәулет – құрылыс»
факультетінің магистранты, Нұр-Сұлтан, Қазақстан
Ғылыми жетекші - профессор Садыкова Ж.М.

Бүгін бізге өз тарихымызға оң көзқарас қажет. Алайда, ол белгілі бір тарихи оқиғаны таңдамалы және конъюнктуралық сипатта көрсетумен шектелмеуі керек. Қара - ақтың ажырамас серігі. Олар бірге жеке адамның да, бүкіл халықтардың да өмірінің ерекше түс схемасын құрайды. Біздің тарихта көптеген драмалық сәттер мен трагедиялар, өлімге әкелетін соғыстар мен қақтығыстар, қоғамдық қауіпті тәжірибелер мен саяси катаклизмдер болған. Біздің оларды ұмытуға құқығымыз жоқ.

Мақалада Гейм-дизайн: сандық ойындарды зерттеу және Қазақстан мәдениетінің элементтері бар ойындарын дизайнын жобалау барысында адамның қиялды ойлау, эмпатия

және назар аудару қабілетінің арқасында геймплейге қатысу қабілетін талдау қарастырылған. С.В. Ерохин көркемдік қабылдауды талдай отырып, бұл процестің құрылымы шығармашылық үрдіс ретінде қарастыруға болатын көркемдік қабылдау процесі сияқты механизмдер мен процедураларды қамтитын көркемдік шығармашылық процесінің құрылымына ұқсас деп тұжырымдайды. Бұл тәсілдегі ақпаратты алдыңғы білім мен ұғымдарға қатысты мәліметтерді алғаннан кейін ойлау аппараттарында пайда болатын түсінік, субъективті шындық ретінде қарастыруға болады [1]. Швейцариялық суретші, жаңа өнер теоретигі, түс пен пішін туралы әйгілі кітаптардың авторы И. Иттен (1888-1967) адамның қабылдауы "оны ұқсастықпен біріктіріп, оларды бірге қабылдауға" бейім, ал "осы ұқсастықтар негізінде" реципиентте жеке образ қалыптасады [2]. Н.Н. Волков бейненің құрылымын "уақыт бойынша Даму" деп анықтай отырып, «өнер бейнелеріндегі ұқсастық пен контраст - бұл болмыс пен таным диалектикасының көрінісі», ал «ұқсастық пен контраст бір-бірін қолдайды» деп баса айтады. Профессор В.Ф. Колейчук қабылдауға екі аспект әсер етеді деп санайды: "визуалды кескіннің тұтастығын сақтау принципі және оған қатысты қосымша мағынаны қалыптастыру принципі, трансформацияланған бейнені жаңа мағыналармен қамтамасыз ету" [3]. Профессор Е.В. Жердеваның пікірінше, көркем бейне, "бұл көркемдік шығармашылықтың әмбебап категориясы, эстетикалық әсер ететін объектілерді құру арқылы өмірді көбейту, түсіндіру және игеру формасына тән, метафоралық, парадоксикалық және ассоциативті сипатталады [4, 25-бет, 26-бет].

Тұтынушының санасында жасалған көркем бейне - бұл үлкен көлемдегі ақпаратты жеке адамның жадында сақтаудың тиімді әдісі, ол қиялдың, ассоциативті ойлаудың және т.б. жұмысының арқасында бұрыннан қалыптасқан бейнені бірден және толықтай қалпына келтіре алады. Объектіні көркем қиялда жаңғырту және оның әлеуметтік-мәдени аспектісін ашатын семантикалық қалыптастыру сандық ойын ортасын түсінетін және бөлісетін мағыналармен толтыруға мүмкіндік береді. Сана мен көрнекті сыртқы бейнелеуіштер қарым-қатынасы күрделі сипатқа ие, оның пәндік-семантикалық ерекшеліктеріне когнитивті (сенсорлық және перцептивті стандарттар, бейнелер, схемалар, мағыналар) және жеке (қажеттіліктер, мотивтер, мақсаттар және т.б.) компоненттер кіреді (В.П. Зинченко және М.К. Мамардашвили).

Практик және ойын дизайн теоретигі Дж. Шелл бекітуі бойынша, бұл адам қабілетінің геймплей арқасында көрсетілімі үрдісінде, қатысу процесінде өзінің психикасына, ерекшеліктеріне, эволюциясына жалпы алғанда мынадай: бейнелі ойлау қабілеті, фокустау қабілеті, назар, қиял мен эмпатия, сүю қабілетін білдіреді. Қиял дегеніміз-объектінің өзі немесе іс-әрекеті болмаған кезде объектінің немесе іс-әрекеттің бейнесін жасау, сақтау және өз бетінше көбейту мүмкіндігі [5]. Адам психикасының бұл қабілетін И.Кант репродуктивті (қалпына келтіретін) және өнімді (шығармашылық) қиялға және тұтастай алғанда сезімталдық пен ақыл арасындағы аралық қабілет ретінде түсіндіріледі [6, 173 б.].

Б. Аптон әдебиет, кескіндеме және т.б. сияқты өнердің әртүрлі түрлері көбінесе реципиенттің фондық біліміне жұмыста кодталған мағынаны ашудың кілті ретінде жүгінетінін айтады [7]. Ойын дизайнында, әсіресе сандық ойын жобаларында, фондық білім кеңінен қолданылады. Сонымен, ойын жүйесінің құрылымын құрайтын сыртқы факторлар рөл атқара алады:

* канондар (яғни, басқа ойын жобаларымен өзара әрекеттесу барысында пайдаланушылар игерген, олардың жұмыс істеуінің жалпы принциптері мен атрибуттары);

* белгілі бір жанрдағы басқа ойындардың сипаттамаларын пайдаланушының жалпылауы негізінде белгілі бір жобадан күтуді қалыптастыратын ойын жанры;

* белгілі бір әлеуметтік-мәдени, тарихи, саяси және басқа шындықтарды априори түсінуді білдіретін пайдаланушының мәдени байланысы немесе мәдени сәйкестігі;

* ойын механикасының элементтерін және ойын жүйесінің басқа элементтерін өзін-өзі айқын ететін, ешқандай түсіндіруді қажет етпейтін, нақты әлемнің әртүрлі аспектілерімен саналы түрде өзара әрекеттесу арқылы қалыптасқан өмірлік тәжірибе;

* Б. Аптон белгілі бір ойын жобасына қатысты ақпаратты - әзірлеушінің беделін, ойын платформасын, пайдаланушылардың пікірлерін және т.б. білдіретін нұсқаулықтардың, оқыту деңгейі мен контекстінің болуы.

Айта кету керек, дизайндағы кескіннің түсінігі мен қызметі өнердегі бейнеден тұтыну мәдениетімен байланыстыру қажеттілігіне байланысты ерекшеленеді, бұл ойын дизайнында толық байқалады, онда цифрлық ойындардағы кейіпкерлер мен орындардың суреттері Орталық Азия өкілдері тарапынан түсінікті және сұранысқа ие болуы керек. Жобалық имиджде объективті факторды қалыптастыратын әлеуметтік-мәдени және басқа аспектілердің нақты жағдайы да, алушылардың субъективті фактор болып табылатын жобалық кескінге қатынасы да көрінеді. Идеализм, тұтастық және мағыналық сияқты сипаттамалары бар дизайн бейнесін түсіну негізінде Дизайн-модельдеудегі бейнелі тәсіл көркемдік модельдеу, композициялық қалыптау және мағынаны қалыптастыру болып бөлінеді. "Көркем қиялдағы заттардың мінсіз өмірін" бейнелейтін көркемдік модельдеу және "заттардың болуы" Әлеуметтік-мәдени аспектісін ашатын семантикалық форма көбінесе ойын дизайнында қолданылады, бұл сандық ортаны визуалды көрінісі бар тұжырымдамалар мен идеялармен толтыруға, ойын ортасында олардың "бар болуын" түсінікті және ортақ мағыналармен толықтыруға мүмкіндік береді [8, 46-бет]. Адам өмірінде кейіпкерлер сияқты жанасатын нәрселерге үнемі назар аудару үрдісі ойын мінез-құлқына негізделген [9, 200 б.]. Персонализацияға, аллегорияға деген ұмтылыс, Й. Хазинга адамзаттың қалыптасуының басында пайда болады және ойын мінез-құлқы аясында мифтерде де, поэзияда да жол табады. Ойын дизайнының бір бөлігі ретінде көркем қиял адамның санасын ойын әлеміне батыруға ықпал ететін ерекше маңызды рөл атқарады және екі маңызды функцияны орындайды:

- біріншіден, ол ауызша, жазбаша немесе көрнекі түрде хабарламаларды қабылдау мен құруда көрінетін қарым-қатынаста қолданылады, сонымен қатар пайдаланушының бағдарламамен де геймплей аясында да өзара әрекеттесуі аясында қолданылады. Көрнекі ақпарат бірден қабылданады және тақырыпта алдын-ала дайындықты қажет етпейді, ал жазбаша, тек абстрактілік дәреженің символдарынан тұрады және ауызша сөйлеу, тілді оқып, білуді талап етеді [10, 45-бет];

- екіншіден, көркемдік қиял кез-келген сандық ойынның негізін құрайтын әртүрлі мәселелерді шешу үшін қажет.

Дизайн мәдениеті мен өнеріндегі бейнені түсінудегі жоғарыда аталған айырмашылыққа қарамастан, ойын дизайнында әр түрлі өнер түрлеріне тән шығармашылық немесе көркем образ жасау әдістері кеңінен қолданылады, олар "бір құбылысты екінші құбылыс арқылы ашатын аллегориялық, метафоралық ой" деп түсініледі және өзінің логикасы мен ішкі заңдылықтарына ие, имидждің "өзі-өзіндік қозғалысын" анықтайды. Сонымен, шындыққа жанаспайтын қасиеттердің, бөлшектер мен мағыналардың қасиеттерінің жиынтығы болып табылатын агглютинация кейіпкерлердің экспрессивті бейнелерін жасау үшін ойын дизайнында белсенді қолданылады. Гетерогенді қасиеттер мен сипаттамалардың үйлесуі, бір жағынан, кейіпкерді ерекше етуге, екінші жағынан, агглютинация процесінде белгілі бір заңдылықтарды қолдану арқылы алынған кескіннің танымалдылығын арттыруға мүмкіндік береді, мысалы, өте танымал антропозооморфты сандық ойындар кейіпкерлері түрінде. Мәселен, мысалы, «The Wolf Among Us» ойын жобасынан Колин шошқасының бейнесінде Жануарлардың анатомиясы мен темекі шегу сияқты таза адамның жаман әдеттерін біріктіру керемет есте қаларлық кейіпкер жасауға мүмкіндік береді, сонымен қатар моральдық келбетінің жетілмегендігімен көптеген ойыншыларға жүгінеді. Көрнекі мысалдардан халық ертегілері мен мифтерін қайта қарастыру негізінде құрылған "Witcher" ойындар сериясының қайталама кейіпкерлерінің кең галереясын, мысалы, қазба белгілері мен тролльдердің тірі жаратылысын біріктіретін арфа әйел құстарын және т.б. Қазіргі компьютерлік графика зомби мен киборгтар сияқты мифтік кейіпкерлердің сандық ойын кеңістігінде өмір сүріп, мүмкін және мүмкін емес, материалдық және материалдық емес, қиял мен шындық арасындағы сызықты тегістейтін платформаның

пайда болуын ынталандырады. Жалпы, агглютинация-бұл тұтынушының қиялына тікелей қатысатын шығармашылық бейнені жасаудың өте танымал әдісі.

Гипербола көркемдік әдіс ретінде реципиенттің әсерін күшейту үшін объектілердің гипертрофиялық қасиеттерін бейнелеуде көрінетін шындықты бұрмалауды білдіреді. Э. Гомбрих өзінің "өнер тарихы" атты еңбегінде Пикассо мен Мунктың жұмысын мысал ретінде келтіре отырып, бейнелеу өнеріндегі пропорцияларды бұрмалау тақырыбына көп көңіл бөлді және пропорциялардың бұрмалануы көрермендерде күшті эмоцияларды оятуға қабілетті екенін айқын көрсетті [12, 688 б.]. Ойын дизайнында гиперболаның танымал шеберлері - "аниме" визуалды стилін қолданатын жапондық ойын жасаушылар, олар кейіпкерлердің үлкен көздерінде, үлкен қылыштарда және қарсыластардың әсерлі өлшемдерінде айқын көрінеді. Гипербола сонымен қатар «шутер» (Team Fortress), RPG және JRPG жанрларында кеңінен қолданылады.

Ойын дизайнында шығармашылық бейнені құрудың маңызды әдістері-теру (даралау арқылы көркемдік жалпылау) және олардың формалары мен функцияларын тану жылдамдығын арттыратын схемалау, бұл "стратегия" және MMORPG сияқты жанрлардың ойындарында өте маңызды, мұнда пайдаланушы экранда ондаған интерактивті нысандарды көреді және ойын мақсаттарына жету үшін олармен саналы түрде араласуға мәжбүр болады. Екпін негізінен кейде шамадан тыс атрибуттары мен танымал силуэті бар басты кейіпкерлерді, маңызды интерактивті нысандарды және тұтастай ойын жағдайларын тану жылдамдығын арттыру үшін қолданылады.

Ойын дизайнындағы қиялдың рөлін объективті талдауды жүзеге асыру үшін адам психикасының осы механизмі туралы теориялық ережелерді ғана емес, сонымен қатар ойын индустриясының шындықтарын да ескеру қажет, бұл қиялда пайда болған әдемі бейнелер ғана емес, сонымен қатар танымал болып қалатындығын айқын көрсетеді. Сандық ойын өнімдерін тұтынушылар арасында қорқынышты және/немесе депрессиялық атмосферасы бар ойын жобаларына сұранысы үнемі жоғары болып қала береді (бұл жерде біз тек ересек аудитория туралы айтып отырғанымызды атап өткен жөн, өйткені "хоррор" жанрының барлық дерлік ойындары кем дегенде 16+ жас шегін алады). Геймплейге қатыгездік пен зорлық-зомбылық көріністерін қосуды көбінесе әзірлеушілер көркемдік және жобалық іс-әрекеттің бір түрі ретінде ойын дизайны шеңберіндегі экспрессивті және семантикалық негізділігі тұрғысынан қарастырады. Ойынның эмоционалды қанықтылығы геймплейден ләззат алудың маңызды факторларының бірі болып табылады. Эмпирикалық жолмен қорқыныш, мазасыздық, ашуланшақтық, зұлымдық және басқалар сияқты жағымсыз эмоциялар қабылдаушының психофизикалық жағдайына көптеген жағымды (мысалы, қызығушылық, жанашырлық, жақтастық) әсер етеді, адреналиннің көтерілуін тудырады, эйфория, қуаныш, жеңілдік сезімімен бірге жүреді немесе ауыстырылады. Қазіргі заманғы сандық ойындарды жасаушылар, өкінішке орай, жоғарыда аталған эмоцияларды пайдаланушылардың алуына ықпал ететін механикада, сюжетте және визуалды серияларда экспрессивті құралдарды қолданумен шектелмейді. Темпл университетінің (АҚШ) психология ғылымдарының докторы Ф.Фарли экрандағы қорқынышты суреттер арқылы "біз қорқынышты көре аламыз, бұл кейбір ерекше және таңқаларлық нәрселерге қызығушылық танытатын кейбір адамдар үшін өте күшті толқуды тудырады, алайда ол белгісіз және әдеттегіден өзгеше болып қалады" [13]. Сонымен қатар, көптеген ғылыми зерттеулер көрсеткендей, ерлердің Орталық Азия өкілдері әйелдерге қарағанда қорқынышты визуалды серияларды артық көреді. Бұл ретте, профессор Г. Спаркс бұл факт "ер адамдар шынымен қорқуды жақсы көреді, бірақ олар қорқынышты және қауіпті болып көрінетін нәрседен өздерінің артықшылығын жеңіп, жүзеге асыра алатындығынан ләззат алады" дегенді білдірмейді. Олар "алға басу" [мақсатқа жетту] және "мұны істей алу" [қорқынышын жеңе білуді] [14]. Адам психикасының осындай қажеттілігін, сондай-ақ қорқынышты тәжірибеге ие гормоналды және эмоционалды жарылыстарды ескере отырып, әзірлеушілер "қасірет" жанрында (террор) және оның қосалқы жанрларында сандық ойындарды белсенді түрде

жасайды, сондай-ақ басқа жанрлардағы ойын жобаларында қорқыныш тудыратын элементтерді белсенді түрде қосады.

Мұндай әсерге жету үшін қолданылатын көркемдік және экспрессивті құралдарды таңдау орталық Азияның қалауына және жобаның жалпы эстетикасына байланысты болады. Көптеген ойындарда қорқынышты оқиғалар, нысандар мен құбылыстар мүмкіндігінше егжей-тегжейлі және нақты бейнеленген, бұл пайдаланушыны олардың шындығына сенуге мәжбүр етеді. Адамдарды зомбиге айналдыра алатын вирус қорқынышты элемент болып табылатын "Resident Evil" (1996) франшизасында экранда болып жатқан оқиғалардың себеп-салдарлық байланысын анықтайтын жалған танымал кейбір ғылыми стильде түсініктемелер беріледі, осылайша оның сенімділігін арттырады. Көрнекі серияларды әзірлеушілер экстремалды реализмге, кинематографияға және шиеленіске ұмтылды.

Басқа тәсілдерді іріктеу қабылдаушының қиялына жүгіну арқылы экспрессивті құралдардан жасалады. Бұл тәсілді қолданатын ойын жобалары визуалды сериялардың және т. б. реципиентті атмосфераны өтуге мәжбүрлейтін ойын, жүрек тынысын тоқтатап қарқынды түрде күтіп отырытын, қорқынышты оқиғалар, бұл ойын деңгейін арттыру үшін адреналин және кортизол, қан қысымын көтеретін, шынайы әуесқойлардан толқулар шығарылады және эндорфин - рахат алу гормонын тудырады - [15]. Бұл әдіс, мысалы, "survival horror" (тірі қалу элементтері бар террор) "Amnesia: Dark Descent" (2010) жанрындағы ойында қолданылады, және бұл екі тәсілдің сәтті үйлесімі, қуаныш және әсерлі қорқыныш арасындағы тамаша тепе-теңдікті анықтаудан тұрады, тарихтағы ең қорқынышты ойын ретінде үнемі танылатын "Dead space" (2008) ойындар сериясында және "Killer 7: Identity revelation" (2005) ойынында қолданылады. Кәсіби жалдамалы кісі өлтіруші, ол ойынның соңында өзінің отбасы деп санайтын бір топ әріптестері оның қиялының жемісі екенін біледі, ол бұйрықтарды орындау кезінде жасаған құрбандарының бейнесіне негізделген. Геймплей контекстінде кинотеатрда жиі қолданылатын сюжеттік бұрылыс пайдаланушылар тарапынан күтпеген жерден күшті эмоционалды жаулап алды, негізінен олар кейбір қиял кейіпкерлері үшін ойнауға және геймплей аясында олардың көмегіне сүйенуге мәжбүр болды. "Portal" puzzle жанрындағы ойында сюжет басты кейіпкермен бірге ойыншының әрекеттерін басқаратын көрінбейтін тәлімгер зертхананың барлық қызметкерлерін жойып, ойын соңында кейіпкерді өртеуге тырысқан жынды-манияк болған кезде тұтынушыға таңқаларлық нәтиже береді. Тағы да, сюжеттің мұндай дамуына ойыншылардың өте күшті эмоционалды реакциясы, біріншіден, оның тосынсыздығымен, екіншіден, қалыптасқан әсермен және пайдаланушылар бай ойын процесінде олармен өзара әрекеттесу аясында дамитын ойын кейіпкерлеріне деген сүйіспеншілігімен түсіндіріледі. "Қара тұқым" ойын жобасында қорқыныш элементі сюжетте де шоғырланған, онда бас кейіпкер бөтен эмбрионды миға имплантациялайды, сонымен қатар швейцариялық суретші, фантастикалық реализмнің өкілі Х. Гигер (1940-2014) - дене жарақаттарына, физикалық дамудағы ауытқуларға және генетикалық ақпараттың берілуіне байланысты әр фобияға тән ойын шебері. Мысалы, гардеробының барлық заттарынан айырылған басты кейіпкерді мұнай мұнарасында "доңғалақ" гимнастикалық жаттығуын жасауға мәжбүр ететін немесе полковник Кемпбеллдің басты кейіпкерінің мәртебесін мүлдем өзгертетін Кожима, күтпеген жерден ойыншыдан ойын консолін өшіруді сұрайды сұрап, жоюға тырысады. "Harvester" ойын жобасында түсінікті және әсерлі қасіреттің атмосферасы буржуазияға қарсы бағытталған қорқыныш пен жиіркенішті көріністердің айқын бейнесінің арқасында, сондай-ақ болып жатқан барлық оқиғалардың сюрреализміне байланысты, бұл өз ақыл-парасатына күмән тудырады.

Американдық жазушы Лавкрафт қ. (1890-1937) қасіретін, мистицизмді және қиялды жанрларда жұмыс істеді, Көптеген Ойын жобаларына шабыт берді, ал ең күтпегендердің бірі "платформер" "Eversion" ойыны болды, ол ойынның басында мультфильмдік эстетикамен, ашық түстермен және гүлге ұқсас протагонистпен ерекшеленеді, дегенмен, біртіндеп көрнекі сериялар күшейе түседі, бұл қолданушыға қиыршық тастар мен томардай тастарды жинау туралы түсінік береді. түрлі түсті "шындықтар" арқылы қозғалу» - "Evert" (ағылш. ішінде

бұрыңыз), пайдаланушы бүкіл өлшемдерді жойды, бұл ғаламның заңдарын бұзғаны үшін қорқынышты алаңға әкеледі.

JRPG «Nier» ойынында акция апокалиптикалық әлемде өтеді, алайда қорқыныштың негізгі элементі тұлғааралық қатынастар мен тұлғааралық күрес саласында болады. Танымал "Call Of Duty: Modern Warfare" франшизасының тағы бір бөлігінде пайдаланушылар күтпеген жерден бас тартуды күтті: күтілген бақытты финалдың орнына бас кейіпкер ядролық жарылыста қайтыс болады. «The Cat Lady» «шытырман» және «қасірет» элементтері бар жанрындағы ойынның сюжеті шындық пен көркем әдебиеттің арасындағы сызықты өшіретін сюрреалистік суреттермен толы, олар жақсы таңдалған саундтректермен және дыбыстық кинематографиялық сапамен бірге жүреді. Үшінші тұлғаның кинематографиялық түсірілімі болып табылатын «Spec Ops: the Line» ойын жобасы бастапқыда ойыншыны өзінің моральдық қағидалары мен жақсылық пен жамандық туралы идеяларымен күресуге мәжбүр етуге бағытталған. Шөлде орналасқан және катаклизммен жойылған қаланың құмдары маңызды рөл атқаратын ерекше ойын механикасынан басқа, қарсыластың астына соғуға қабілетті, сондай-ақ бас кейіпкердің басына асығыс атылғаннан кейін, пайдаланушы шынайы әскери техниканы қолдана отырып, әскери қақтығыс жағдайында қатал шешім қабылдау қажеттілігіне байланысты үнемі моральдық және психологиялық ыңғайсыздықты және елеулі қарсыластықты сезінуі керек. Сыншылар мен тұтынушылардың жоғары бағасына ие болған "Colossus Shadow" (2005) жобасы-ашық әлеммен және қиын сюжетпен "экшн-шытырман" жанрындағы ойын. "Өмір сүру элементтері бар террор" жанрындағы ойындар "Forbidden Siren 2: Under The Sea" (2006) және "Clock Tower 3" (2002) визуалды серияларда да, өте тривиалды емес, шатастыратын сюжетте де, астыртындыққа негізделген көптеген элементтерден тұрады, ал ойыншылардың жүйке кернеуін арттырудың ең айқын тәсілдерінің бірі - басты кейіпкерлер мен қарсыластардың тағдыры. Сонымен қатар, ойын механикасы тұрғысынан "Clock Tower 3" ойынында тағы бір жаңалық сыналды: әдеттегі денсаулық индикаторының орнына (ағылш. health bar) қорқыныш шкаласы енгізілді (ағылш. panic meter).

Осылайша, жоғарыда аталған әзірлеушілер қолданған эмоционалды стресстің геймплейі аясында қолданушы алған эмоционалды шиеленісті күшейтудің әртүрлі тәсілдері оның психоэмоционалды күйін және oblico morale-ді шайқау мақсаты ретінде ғана емес, сонымен қатар қолданушы алған ойын тәжірибесін байыту және тереңдету әдісі ретінде де қарастырылады. Кедергілерді сәтті жеңудің және мақсатқа жетудің қуанышы сияқты жағымды эмоциялардың барлық гаммасын алу.

Қолданылатын технологиялық шешімдердің деңгейіне қарамастан, қиял ойын дизайнері мен қолданушы арасындағы үлкен көлемдегі ақпаратты берудің ең тиімді арнасы болып қала береді, бұл оған қиялдағы ойын әлеміне жанды және мағыналы болуға мүмкіндік береді. Көркемдік қиял және оның экспрессивті бейнелер жасау және оларды сырттан алынған ақпараттан қалпына келтіру қабілеті сандық ойын ортасын жобалау кезінде маңыздылығын асыра бағалау қиын факторлар болып табылады.

Адамзаттың, әсіресе жастардың цифрлық ойындарды тұтынудың өсіп келе жатқан көлемі өнер тарихшыларының, мәдениеттанушылардың, әлеуметтанушылардың, психологтардың, педагогтардың қатысуымен сандық кеңістіктің көркемдік эстетикалық ерекшелігін және оны көркемдік қалыптастыру принциптерін, сондай-ақ оны қабылдаушылардың ойын процесінде қабылдау тетіктерін, ойындардың барлық әлеуметтік топтарға, ең алдымен ұрпаққа оң және теріс әсерін анықтау қажеттілігі туралы қорытынды жасай отырып тарихи ұлттық сәулет мәдениет элементтері бар ойындарды Гейм-дизайнға енгізу қарастырылмақ.

Тарихымызды барлық жан-жақтылығымен және көп өлшемділігімен түсініп, қабылдау қажет. Ол үшін ескі қалалардың образын тұрғызу арқылы балалардың санасына кіргізу мақсатында компьютерлік ойындарды жасау керек және ойын қызықты шығу үшін оның психологиялық тұрғыдағы қандай болатынын білу үшін, қазіргі әлемдегі ойындарды зерттеу барысында психологиялық тұрғыда анализ жасалды.

Пайдаланылган әдебиеттер тізімі

1. Ерохин С.В. Эстетика цифрового компьютерного изобразительного искусства. Автореферат дис. докт. искусствоведения Ерохина Семена Владимировича 09.00.04. - 2010. - 40 с.
2. Itten J. Kunst der Farbe: Subjektives Erleben und objektives Erkennen als Wege zur Kunst, gekürzte Studienausgabe / J. Itten. - Christophorus Verlag GmbH & Co. KG, 2009. - 94 p.
3. Jung C.G. Four Archetypes: Mother / Rebirth / Spirit / Trickster / C.G. Jung. [Text] - Princeton University Press, 1971. - 173 p.
4. Жердев, Е. В. Метафора в дизайне: учеб. пособие / Е. В. Жердев. - М.: Архитектура-С, 2012. - 463 с.
5. Новая философская энциклопедия: в 4 т./ Ин-т философии РАН; Нац. обществ.-науч. фонд; Предс. Научно-ред. совета В.С. Степин. - М.: Мысль. -2000-2001.
6. Кант И. Критика чистого разума // соч. в 6-ти тт., т. 3, М. - 1964/1966. - 173 с.
7. Upton, B. The Aesthetic of Play / B. Upton. [Text]. - Massachusetts: The MIT Press, 2015. - 324 p.
8. Parkin, S. An illustrated history of 151 video games / S. Parkin.- Anness Publishing Limited, UK, 2012. - 255 p.
9. Huizinga J. Homo ludens: A Study of the Play Element in Culture / J. Huizinga. - Beacon Press, 1971. - 214 p.
10. McCloud S. Understanding Comics/S. McCloud. -Harper, 1993.– 215 p.
11. Wolf, M. The medium of the video game / M. Wolf. - Austin: The University of Texas Press, 2002. - 223 p.
12. Gombrich, E. H. The Story of Art / E. H. Gombrich. - Paidon Press, 2006. - P. 688.
13. Официальный сайт [Электронный ресурс]. <http://education.temple.edu/news/dr-frank-farley-and-alumna-tamron-hall-talk-fear-nbc-today/>, свободный.
14. Официальный сайт [Электронный ресурс]. - Электрон. дан. - Режим доступа: <http://www.purdue.edu/uns/html3month/2004/040928.T-Sparks.fright.html/>, свободный.
15. Официальный сайт [Электронный ресурс]. - Электрон. дан. - Режим доступа: <https://www.nd.edu.au/news/media-releases/2016/011/>, свободный.