

ВЛИЯНИЕ ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ ХОРРОРОВ НА РАЗЛИЧНЫЕ КАТЕГОРИИ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ

Эта статья описывает влияние таких игровых элементов хорроров на различные категории целевой аудитории, как графика и атмосфера, саунд-дизайн, интерактивность, эффект “Зловещая долина”, уровень насилия и сюжет.

ВВЕДЕНИЕ

Хоррор-игры представляют собой жанр видеоигр, который известен своей способностью вызывать у игроков чувства страха, напряжения и тревоги. В последние годы этот жанр получил огромную популярность, исследования в области воздействия его игровых элементов на различные категории целевой аудитории остаются недостаточно изученными.

I. ВИДЫ РАССМАТРИВАЕМЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

Для изучения влияния были выбраны данные элементы хоррор-игр: Графика и атмосфера, саунд-дизайн, интерактивность, эффект “Зловещая долина”, уровень насилия и сюжет.

II. ГРАФИКА И АТМОСФЕРА

Реалистичная и детализированная графика может привлечь внимание более старших игроков, которые больше ценят визуальное качество и реализм. В то же время, менее реалистичная графика, но более стилизованная, может быть более привлекательной для более молодых игроков, которые ищут игры с яркими и запоминающимися визуальными стилями.

III. САУНД-ДИЗАЙН

Результаты исследований показали, что звуковое оформление игр жанра ужасов может оказывать разное влияние на различные категории целевой аудитории. Например, молодежная аудитория может быть более склонна к более громкому и интенсивному звуковому оформлению, тогда как более взрослая аудитория может оценивать более тонкие и затемненное звуковое оформление.

IV. ЭФФЕКТ ЗЛОВЕЩЕЙ ДОЛИНЫ

Младшие возрастные группы, такие как дети и подростки, могут быть более чувствительны к эффекту зловещей долины, чем взрослые.

Ходунков Алексей Юрьевич, студент 2 курса факультета ИТиУ БГУИРа, hodunkov.alexey@gmail.com.

Лютаревич Софья Витальевна, студент 2 курса факультета ИТиУ БГУИРа, sonuminsk@gmail.com.

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

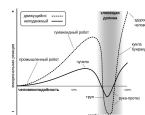


Рис. 1 – График Зловещей Долины

V. ИНТЕРАКТИВНОСТЬ

У детей и подростков может быть более сильное желание участвовать в игре и контролировать ее ход, поэтому интерактивность может быть особенно привлекательна для этих возрастных категорий. С другой стороны, у взрослых может быть большая потребность в глубоком погружении в историю и более сложных геймплейных механиках.

VI. УРОВЕНЬ НАСИЛИЯ

Игры с высоким уровнем насилия могут быть более привлекательными для опытных игроков, которые имеют большой опыт в играх и не испытывают такой высокой чувствительности к насилию. Для менее опытных игроков или тех, кто более чувствителен к насилию, игры с высоким уровнем насилия могут вызывать сильный стресс и тревогу.

VII. СЮЖЕТ

Для более молодых игроков могут быть более привлекательны простые и линейные сюжеты, в то время как для более опытных игроков могут быть интересны более запутанные и нелинейные сюжеты.

VIII. ВЫВОДЫ

Для детей важным фактором влияния является графика и атмосфера. Взрослые игроки ожидают более глубокого сюжета, более качественной графики и атмосферы, а также возможности выбора и влияния на ход событий.

1. <https://splice.com/blog/horror-video-games-sound-design/>