справочник
иропрактика

Людмила Смеркович

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие

«Издательские решения»

Смеркович Л. Е.

Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие / Л. Е. Смеркович — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-859879-1

В небольшом по объему учебном пособии в ясной и доступной форме изложены основы теории и практики разработки и применения игры для решения разнообразных задач — от культурно-развлекательных до педагогических. Авторы стремятся систематизировать и представить в употребимом виде опыт, в том числе собственный, не без оснований претендуя на выделение особой профессиональной области «делания игры» — игропрактики — как отдельной специальности со своими особыми требованиями и терминологией.

ISBN 978-5-44-859879-1

© Смеркович Л. Е.
© Издательские решения

Содержание

Благодарности 6
Авторский коллектив 7
Предисловие 8
Раздел 1 Понятие игры. Игровые подходы 10
Глава 1.1. Понятие игры 10
Прецедент игры 14
Вопросы 14
Задания 14
Советуем почитать 14
Глава 1.2. Какие бывают игры? 15
Задания 19
Вопросы 19
Глава 1.3. Для чего делают игры? 20
Игры-симуляции 21
Игры-тренажёры 23
Игры-состязания 26
Игры-забавы 27
Советуем почитать 29
Раздел 2 30
Глава 2.1. Игропрактика 30
Конец ознакомительного фрагмента. 34

Справочник игропрактика Учебно-методическое пособие

Под ред. Д. Д. Забирова, Л. С. Смеркович

Авторы: Смеркович Людмила Евгеньевна, Городецкий Александр Альбертович, Забиров Дмитрий Дмитриевич, Коричин Денис Александрович, Нозик Мария Алексеевна, Фетисов Борис Юрьевич, Шилов Петр Львович, Яцына Алексей Юрьевич

Редактор Дмитрий Дмитриевич Забиров
Редактор Людмила Евгеньевна Смеркович
Иллюстратор Виолетта Юрьевна Гунина
Дизайнер обложки Виолетта Юрьевна Гунина
Корректор Алексей Станиславович Клемешов
Корректор Екатерина Антониновна Ливанова
Корректор Юрий Алексеевич Майсов

© Людмила Евгеньевна Смеркович, 2017
© Александр Альбертович Городецкий, 2017
© Дмитрий Дмитриевич Забиров, 2017
© Денис Александрович Коричин, 2017
© Мария Алексеевна Нозик, 2017
© Борис Юрьевич Фетисов, 2017
© Петр Львович Шилов, 2017
© Алексей Юрьевич Яцына, 2017
© Виолетта Юрьевна Гунина, иллюстрации, 2017
© Виолетта Юрьевна Гунина, дизайн обложки, 2017

ISBN 978-5-4485-9879-1
Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Благодарности

Эта книга увидела свет благодаря взаимодействию Казанского открытого университета талантов (КОУТ) и Казанского игропрактического центра и рекомендуется к прочтению наставникам, работающим по программам КОУТ. Редакция выражает благодарность КОУТ за сотрудничество и средства, выделенные на создание «Справочника игропрактика».

Авторы благодарят Александра Чмеля за предоставленное реальное техническое задание на игру, применявшуюся в бизнес-образовании.

Мы также очень благодарны Алексею Боровских за рецензию-послесловие, а также за подсказанное название книги.

И спасибо большое всем, кто нас критиковал, поддерживал, задавал точные вопросы и подкидывал нужные примеры – всем нашим коллегам, сподвигшим нас не только на написание этой книги, но и на её продолжение, которое непременно появится в ближайшем будущем!

Авторский коллектив

Городецкий
Александр Альбертович

Забиров
Дмитрий Дмитриевич

Коричин
Денис Александрович

Нозик
Мария Алексеевна

Смеркович
Людмила Евгеньевна

Фетисов
Борис Юрьевич

Шилов
Петр Львович

Яцына
Алексей Юрьевич

Предисловие

Задумывая «Справочник игропрактика», мы, авторы этой книжки, ставили перед собой довольно простую, как нам тогда казалось, цель. Нам важно было собрать под одной обложкой необходимый и достаточный набор понятий и инструментальных представлений, необходимых группе, которая решила заняться изготовлением практичных игр. Мы сами занимаемся играми и их применением в самых разных областях уже немало лет – кто десять, кто двадцать, а кто и больше. И не раз и не два мы сталкивались с тем, что одна из самых больших проблем сборной команды игропрактиков, даже если все они по отдельности опытные разработчики и ведущие, – это отсутствие общего языка, на котором можно говорить об игре, однозначно понимая друг друга. А группе начинающих игроделов ещё сложнее разговаривать о том, что они делают вместе. Вот для такой команды, делающей свои первые шаги в применении игры, мы и стали писать, стараясь избегать излишней зауми и опираясь на конкретные случаи из своей собственной практики. Мы даже не замахивались на полный учебный курс для профессионального разработчика игры, а твёрдо решили поначалу ограничиться базовым курсом для пользователя игры – то есть специалиста из другой области (образования, бизнеса, общественной работы), который хочет применять игру для решения задач своей деятельности.

Мы были уверены на старте, что это не такая уж и трудная штука – описать в текстах свои собственные рабочие понятия лёгкими и весёлыми словами, с примерами и простенькими заданиями на закрепление материала. Ведь для написания справочника мы собрали команду с относительно сложившимся языком, мы на нём постоянно говорили друг с другом (поскольку неоднократно вместе работали), а иногда ещё и умудрялись передавать свой опыт другим на всяких обучающих семинарах и курсах. Но не тут-то было. Быстро выяснилось, что мы взялись за очень нетривиальную задачку, которая заняла времени в три раза больше, чем мы изначально на неё положили. Она стоила нам жарких споров и долгого прояснения позиций. Впрочем, чем дольше мы занимались этим увлекательным делом, тем больше понимали, что оно нужно не только будущим читателям, но и нам самим. А ещё многим нашим коллегам, которые сталкивались ровно с теми проблемами, что и мы, и поэтому нетерпеливо торопили нас: мол, когда же вы закончите свой эпохальный труд, чтобы его можно было, наконец, почитать самим и выдать своим молодым напарникам и помощникам.

Всё дело в том, что профессиональной подготовки игропрактиков на сегодняшний момент не ведётся, получить диплом о высшем образовании по этой специальности пока, к сожалению, негде. Хотя сама работа по созданию игр уже сложилась как самостоятельная деятельность, даже в нескольких направлениях.

Во-первых, сложились успешные и активно развивающиеся индустрии настольных и видеоигр. Аудитория игроков в видеоигры, по различным оценкам, на 2016 год насчитывает от 1,8 до 2 миллиардов человек. Игроков в настольные игры значительно меньше, но этот вид игр, хотя он сильно старше компьютерных, тоже не сдаёт своих позиций.

Во-вторых, игры стали основой нескольких творческих сообществ и общественных движений. Сообщества любителей исторической реконструкции, военно-исторические общества, ролевое сообщество, клубы и команды игроков в настольные игры, самодеятельные виды спорта, сообщества разработчиков-любителей – всех и не перечислишь.

В-третьих, игры начали распространяться как одна из форм организации учебного процесса, наряду с уроком или семинаром. Игра является привычным средством в арсенале педагогов дошкольного и младшего школьного образования, но чем дальше, тем больше «взрослеют» аудитории, для которых преподаватели, тренеры, консультанты проводят игры или игровые упражнения. Современные образовательные стандарты прямо указы-

вают на необходимость применения игровых и других интерактивных средств в образовательном процессе.

В общем, созданием, производством и использованием игр в настоящее время занимаются очень многие, но при этом специальная предметная подготовка в настоящий момент существует только в области гейм-дизайна – сферы создания настольных и компьютерных игр. Гейм-дизайн на сегодняшний день уже оформлен как профессия, с описанными способами работы и образовательными стандартами разного уровня, построенными на основе этих описаний.

С нашей точки зрения, проблема лежит не в том, что отсутствуют игропрактические магистратуры или курсы повышения квалификации. Вся беда в том, что сложившаяся система знаний в области создания и использования игр устроена исходя из ремесленного способа обучения и подготовки: от конкретного мастера к конкретному ученику.

Любая игра проводится в каком-то месте, с определённым коллективом людей, в конкретных социальных, хозяйственных и прочих условиях. Можно сказать, что каждая игра индивидуальна и неповторима, даже если проводится по одной и той же методике много раз. Именно поэтому сложно выстроить какое-то устойчивое обучение, поскольку при создании игры нам приходится всякий раз заново определять смысл проведения игры, оценивать и формировать условия её проведения, фиксировать практические эффекты и последствия проведения игры. Однако можно и даже необходимо выработать некий единый свод представлений как о самой игре, так и о способах её применения. Этим мы с вами и займёмся на последующих страницах.

Раздел 1 Понятие игры. Игровые подходы

Глава 1.1. Понятие игры

Казалось бы, что может быть проще и понятнее игры? Все мы играли в детстве, да и будучи взрослыми, нередко сталкиваемся с играми. Но если копнуть чуть поглубже, сразу выяснится, что игра – сложный феномен, и представления о ней очень разнообразны. И построены они в самых разных сферах деятельности и мышления – от математики до психологии, от культурологии до педагогики. Подробное рассмотрение всех представлений об игре потребовало бы длительного и кропотливого анализа и создания многотомного текста. Но мы выделим только самые важные составляющие понятия игры для тех, кто собирается игры проводить и создавать. Наша задача сейчас – очертить самые общие границы, отделяющие игру от не-игры.

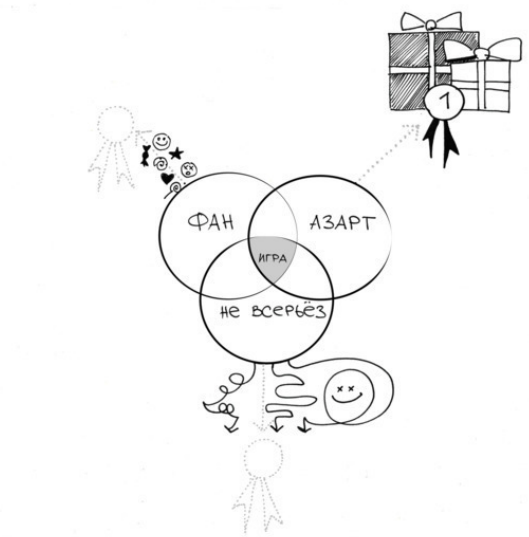
Самое главное и объединяющее большинство представлений об игре, с нашей точки зрения, – это то, что игра является докультурным феноменом. Игра так или иначе присутствует во всех человеческих сообществах и культурах. Иначе говоря, если некое существо является человеком, то оно обязательно играет, или хотя бы раз играло. В разных сообществах и культурах могут играть в очень разные игры, но играют обязательно. Практически докультурный характер игры указывает на один из важных побудительных мотивов участия в играх: людям надо время от времени играть «просто так», играть только потому, что они люди. Этот мотив участия в игре лежит в ряду других мотивов – социальных (играть, чтобы получить какой-то выигрыш), коммунальных (играть, чтобы удивить своих друзей, повысить свой статус) и т. п., но мотив «просто поиграть» для тех, кто делает игры, в чём-то важнее всех других, ставку на него можно считать беспроигрышной. Такой мотив у человека есть всегда, и особенно – в наше с вами время.

Книги и фильмы сегодня создают множество виртуальных пространств, историй, в которые человеку хочется попасть, то есть оказаться там, «внутри» истории. Но попасть в книжную или киноисторию можно только в игре, созданной на основе этой самой истории. Игра даёт участникам возможность оторваться на некоторое время от актуальной действительности и войти в иное состояние, состояние игры. Оно всегда сопровождается тем, что называют азартом или фаном – эти чувства возникают не от больших выигрышей и убедительных красивых побед, а от древней, объединяющей нас с высшими животными, способности и необходимости играть.

Азарт – эмоция, связанная с предвосхищением успеха (не обязательно адекватного реальности) в чём-либо (Википедия)

Фан (от англ. fun – забава) – получение удовольствия от игры.

Казалось бы, всё просто и ясно – почитал Википедию и всё понял. Но нет, тут-то мы с вами и вступаем на зыбкую почву мало кем исследованных, неоднозначных и спорных вопросов. Те, кто играет в игры и делает игры, легко могут ткнуть пальцем и показать: вот оно, состояние игры. Сложности начинаются, когда необходимо объяснить человеку, давно не игравшему, что это такое. А для нас с вами сложность удесятеряется, потому что необходимо ещё и заранее проектировать это состояние. Вот только инструментов или приёмов, гарантирующих его возникновение у участников процесса, строго говоря, нет.



Но всё-таки попробуем разобраться. Йохан Хейзинга в своём исследовании игры «Homo Ludens» пишет об **азарте как обязательном элементе игры**, когда условия выигрыша известны, но вот само достижение результата не является заранее запрограммированным и, более того, с каждым ходом (действиями игрока и других участников игры) ситуация меняется, и шансы на получение выигрыша могут существенно изменяться.

Однако азарт слишком узкое понятие, ведь оно предполагает получение удовольствия от выигрыша, тогда как есть ещё и удовольствие от процесса. Понятие же удовольствия, напротив, слишком широкое. Ведь удовольствие можно получать от множества других вещей, никак с игрой не связанных. Точно так же и заимствованное из английского словечко «фан» характеризует лишь отдельную сторону игры – удовольствие от самого процесса.

Есть предположение, что ни одно слово не будет в полной мере и точно характеризовать то неуловимое состояние человека «в игре», когда всё не всерьёз и понарошку, и становятся возможны любые действия, неожиданные ходы и комбинации, оригинальные решения, порождение новых смыслов.

Но если это так сложно описать, то зачем нам вообще надо говорить про это состояние игры? Да хотя бы потому, что без этого неуловимого состояния не случится игры, а будет что-то другое – интерактивное упражнение, отработка навыка, соревнование или разработка стратегии. К этому важному вопросу – о состоянии «в игре» – мы ещё вернёмся чуть позже, а пока продолжим разговор о понятии игры.

Вторая важная черта, которая свойственна всем представлениям об игре, – это её свободный характер. В жизни и деятельности нам очень часто приходится действовать в соответствии с местом, которое мы занимаем, а не по каким-то своим внутренним основаниям. Так, полицейский из анекдота, проходя мимо целующейся в парке парочки, говорит: «Как джентльмен, я должен просто пройти мимо, но как полицейский обязан сказать: вашу машину угнали». Правила игры выполняют иную функцию, нежели нормы и регламенты в деятельности: правила нужны не для ограничения, а для обеспечения свободного действия игроков. В хорошей игре игрок ставит свои собственные цели, делает свой собственный выбор из вариантов действий и реализует своё собственное решение. Если что-то из перечисленного (свои цели, свой выбор, своё действие) отсутствует, то происходящее – не игра, а уже упомянутые упражнения или мероприятия. Представление об игре как о свободном действии имеет практические, важные для создания игры следствия – например, никакое игровое действие нельзя оценить как правильное или неправильное, а только как успешное или неуспешное. Выиграл – молодец, а если проиграл, то разберись, почему.

Третье важное представление, которое признаётся всеми, кто что-либо писал об играх, – креативный, творческий характер игрового пространства. Это не означает, что в игре обязательно создаются революционные научные трактаты и шедевры искусства. Напротив, в игре обычно ничего не создаётся. Известное энциклопедическое определение верно на все сто процентов: игра есть непродуктивная деятельность. Но в силу свободного характера игрового пространства в игре возникают (именно возникают, а не создаются) неожиданные идеи, нетривиальные мысли, оригинальные решения. Классический пример большой игры – средневековый карнавал, на котором не было сюзеренов и вассалов, а только люди в масках. На карнавале можно было не только от души хулиганить, но и устроить импровизацию, из которой актёрская труппа потом, после карнавала, могла сделать успешную постановку и ставить её по городам и весям уже не на карнавале, а на сцене. Игра содержит в себе два значимых условия творчества: свободу действия и относительную безопасность последствий. Относительную – потому, что в игре уронить свой статус в глазах ближайшего окружения всё-таки можно, хотя и не так сильно, как в жизни, игра – это только игра.

Четвертый момент понятийного представления об игре касается современного положения дел. А оно таково, что, начиная примерно с XX столетия, игры начинают создавать посредством особой деятельности. До этого времени возникновение, складывание игры было естественным процессом, который занимал иногда сотни лет. Шахматы в приближенном к их нынешнему варианту виде возникли примерно в VII – VIII веке на арабском Востоке, а ядро современных правил сложилось только в XIV веке в Италии. Таким образом, современные шахматы – это результат работы многих, не связанных между собой, людей в течение столетий. Сегодня игра создаётся группой профессионалов под конкретную задачу, в рамках проекта, который длится максимум годы. Так игра становится результатом и продуктом деятельности, наподобие фильма или книги. С другой стороны, игра становится инструментом деятельности, таким же, как методика обучения, средство массовой информации, формы организации коллективной работы. Поэтому как результат деятельности игры имеют номенклатуру и критерии качества, а как средство деятельности – области применения и критерии эффективности.

Итого для нас, игропрактиков, важны четыре понятийные характеристики, из которых складывается игра:

1. Игра является докультурным феноменом и связана с глубинными личностными чертами людей.

2. Игра является пространством свободного действия и пространством реализации личностных устремлений человека.

3. Игра является особым креативным, творческим пространством и пространством апробации идей.

4. Игра создаётся искусственно, как продукт деятельности, а также может применяться как средство в других сферах деятельности.

Поскольку мы с вами как раз собрались делать игры и использовать их в своей деятельности, давайте чуть подробнее поговорим, как достичь неуловимого состояния «в игре» уже с практической точки зрения. И, для начала, что оно может нам дать, когда мы создаём игру? Если смотреть сугубо утилитарно, с точки зрения проекта, в который включена игра, то игровое состояние провоцирует:

• *в стратегических играх – возможность генерировать и обсуждать сценарии, абстрагировавшись от ограничений, которые в реальной жизни сковывают участников, вообще выйти в пространство «а вдруг так тоже можно»;*

• в играх на проверку компетенций – возможность увидеть людей, проявления их способностей и навыков, когда они, увлекшись игрой, не думают о том, какое впечатление производят на наблюдателей, а значит, не будут имитировать социально приемлемое поведение;

• в играх на развитие навыков – возможность увидеть, как люди ведут себя в самых разных условиях – недостатка времени, ресурсов, высокого уровня стресса и т. д.

С точки зрения самой игры, участники больше сосредоточены на внутренних процессах, вовлечены в игровую среду, а не замирают в позиции наблюдателя. А значит, получают не только решение прикладной задачи, но и эмоции от самой игры и её результата.

Напомним, что гарантированных приёмов и инструментов создания состояния «в игре» не существует. То, что с успехом сработало в одной игре, не даёт ведущему игры и разработчику уверенности, что эти же приёмы сработают в другой игре. Но, тем не менее, можно предложить подходы, которые способствуют созданию и провоцированию этого состояния у участников:

• вероятностные механизмы (кубики, карты или комбинации карт, меняющие правила, ставки на действия и события и другие), всё это – механизмы выравнивания или, наоборот, перекашивания шансов участников, позволяющие, в том числе игнорировать присущие конкретным людям физические или интеллектуальные навыки;

• постепенное раскрытие правил/сюжета (ввод новых правил с каждым ходом, постепенное раскрытие пространства игрового поля);

• отсутствие единого, быстро просчитываемого алгоритма получения выигрыша;

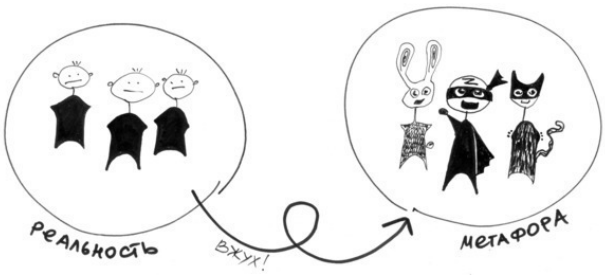
• малые победы и, что крайне важно, потери в процессе игры, которые разжигают стремление к получению главного выигрыша.

И ещё один важный момент. Вход в игру – это всегда принятие на себя некой роли, примерка некоего образа. Это может быть только функционал (менеджер пытается понять процессы со стороны клиента), может быть позиция, а может быть и полноценный образ, включающий поведение, отношение, речь, способ действия и т. д. Чем лучше обустроен переход от участника к игроку, тем легче потом игроку играть и получать от этого удовольствие.

Но и этого зачастую бывает мало. Позитивный настрой участников, юмор в оформлении игры и в текстах, доброжелательность участников – всё это влияет на вовлеченность в игру, увлечённость игрой, создание условий для перехода в состояние «в игре».

Наконец, важную роль в провокации необходимого состояния и атмосферы играет *метафора* игры. Удачный образ, аналогия позволяет как взглянуть на ситуацию с неожиданной стороны, так и улыбнуться узнаванию давно любимых сюжетов.

Наша искренняя рекомендация начинающему разработчику игры: больше играйте в свою игру в ходе разработки, наблюдайте за собой – если вы подмечаете в какой-то момент, что увлечены ходом игры, меняющейся ситуацией на поле, с нетерпением ждёте удачной комбинации кубиков, карт, положения игроков, если ваша базовая тактика игрока постоянно подвергается проверке и вам приходится ориентироваться по ходу – значит, фан и азарт в вашей игре появились. Если же вы, будучи игроком, как автомат отрабатываете заранее заготовленную схему, то стоит ещё раз всё перепроверить и, скорее всего, что-нибудь изменить.



Прецедент игры

Есть такая популярная салонная игра **«Мафия».** Если вы в неё ни разу не играли (во что нам не верится), вы без труда найдёте её описание в Интернете. Давайте разберём, какие элементы, провоцирующие фан, азарт и «понарошку», мы можем в ней выделить:

• *случайность роли, которая вам выпадает;*

• *наличие выигрыша, который не очевиден – до конца игры (вне зависимости от того, какая роль вам досталась) ещё необходимо «дожить»;*

• *быстрая смена ситуации в игровом пространстве – ведь в зависимости от того, каков будет расклад игроков в конце каждого хода, тактику приходится менять;*

• *«убийство» игроками других игроков, что, конечно же, невозможно в реальной жизни, «вражда» за игровым столом тех, кто в реальности является хорошими друзьями;*

• *живое общение между игроками (юмор);*

• *мастерство ведущего, который может создавать необходимую атмосферу.*

Вопросы

1. Что означает выражение «играть в бирюльки»? Что это за игра и как она устроена?
2. Как связаны свобода действия, поведение игрока и состояние «в игре»?

Задания

1. Разберите известную вам игру (это могут быть классические «догонялки», настольная игра «Монополия» или ваша персональная разработка) – какие вы можете выделить в ней элементы, вызывающие фан или удовольствие от игры?

2. Почитайте популярные публикации про народные игры и игрища, скоморошество, comedia del arte, народный театр. Выпишите не менее 10 приёмов, которые можно использовать в игре для возникновения фана.

Советуем почитать

1. Герман Гессе. Игра в бисер.
2. Йохан Хейзинга. Homo Ludens.
3. М. М. Бахтин. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса.
4. Дж. Родари. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй.

Глава 1.2. Какие бывают игры?

Каждый из нас обладает каким-никаким опытом игры, и, конечно, все мы знаем, что игры бывают разные. Но чтобы с ними работать, неплохо бы для начала разобраться, какие игры уже придумали до нас. А ещё лучше было бы сразу раскладывать их по разным полочкам, чтобы легче было искать. Для сортировки игр существует множество разных способов.

Можно различить игры по **месту**, где они происходят, и сказать, что игры бывают:

1. дворовые или игры на открытой площадке;

2. настольные, для которых необходима горизонтальная поверхность;

3. сценические, для них нужна сцена или пространство, её заменяющее;

4. полигонные, проводимые на природе, на специально обустроенном участке местности;

5. салонные, в которые играют в весёлой компании;

6. и многие другие – мало ли, где ещё можно поиграть.

Можно пойти другим путём и поделить игры по **игровым вещам**, тогда у нас получится, что играть можно при помощи:

1. игрушек;

2. спортивного инвентаря (мяча или клюшки с шайбой, например);

3. игральных карт самых разных видов;

4. компьютера;

5. специальных игровых предметов, используемых только в этой игре (например, деталей головоломки);

6. вообще без всяких особых средств, кроме нас самих и наших способностей (вспомните такие игры из своего детства).

Это были типологии игр, построенные с точки зрения тех, кто в них играет, и ответа на вопрос: «Где бы нам поиграть?» или «С чем бы нам поиграть?» Но если мы с вами собираемся игры делать и использовать, то нам нужен какой-то другой способ их сортировать. Развернутую классификацию игр составил советский педагог С. А. Шмаков *(Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994.)*, много использовавший игры в воспитании и досуге школьников. Например, он разрабатывал и проводил игровые смены во всесоюзном лагере «Орлёнок» и готовил для них вожатых. Его различения в основном касаются игр для детей. Шкала, по которой Шмаков делит игры, это внутренние признаки игры: умения человека и его психические функции, которые задействованы в игре, а также наличие импровизации, риска, интенсивность поведения в игре. Таким образом, игры делятся на:

А. Физические и психологические игры и тренинги:

•двигательные (спортивные, подвижные, моторные);

•экстатические, экспромтные (речь идет об играх-танцах, экстремальных забавах, а также детских интеллектуальных экстатических играх – гаданиях, «вызовах чёртиков» и т.п.);

•освобождающие игры – пантомимические, юмористические забавы, фокусы и трюки, игры случайного выигрыша);

• терапевтические.

Б. Интеллектуально-творческие игры:

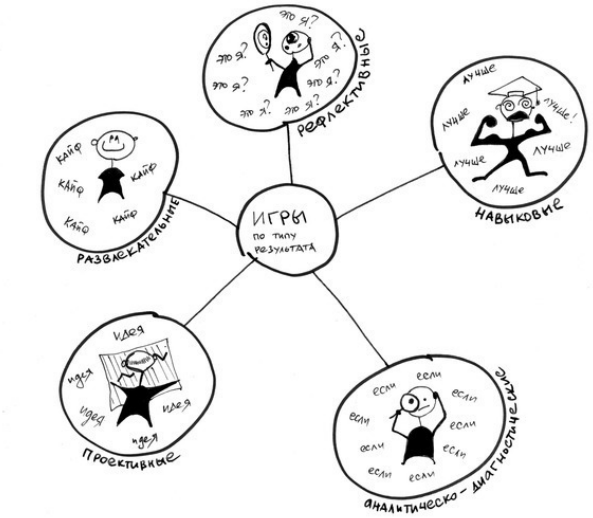
- *предметные забавы;*
- *сюжетно-интеллектуальные игры;*
- *дидактические;*
- *строительные, трудовые, технические;*
- *электронные, компьютерные, игры-автоматы;*
- *игровые методы обучения.*

В. Социальные игры

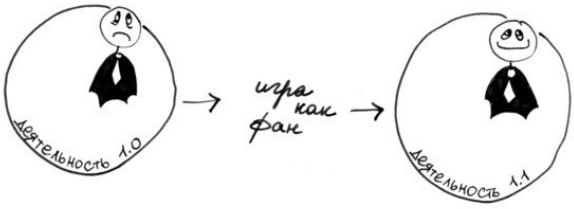
- *творческие сюжетно-ролевые (подражательные, игры-драматизации, игры-грёзы);*
- *деловые игры.*

Г. Комплексные игры (коллективно-творческая деятельность, метод длительной игры).

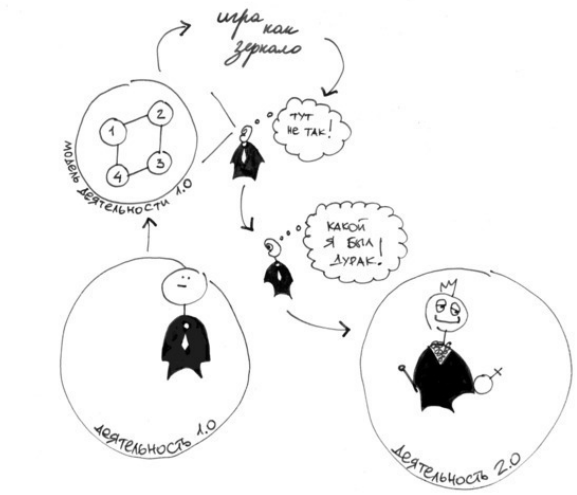
Если вы работаете с играми в бизнесе, то вам больше подойдёт другая сортировка игр – по результату, который получает заказчик и участник. Такую типологию составил Алексей Яцына, игромастер и бизнес-консультант с большим стажем, а ещё он – один из авторов этого учебника. В его работе игры делятся на следующие категории:



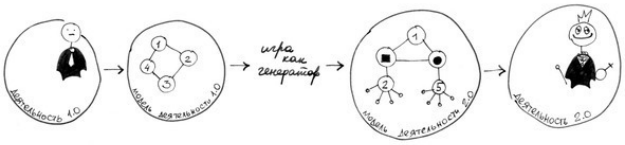
Игры развлекательные. Суть этих игр – удовольствие, положительные эмоции, отвлечение от текущей рутины. Все цели участник и получает, и достигает внутри игры, а вовне выносится только радость от хорошо проведённого времени и позитивный настрой. В качестве игры для достижения этого результата подойдёт всё, что позволяет отвлечься от деятельности.



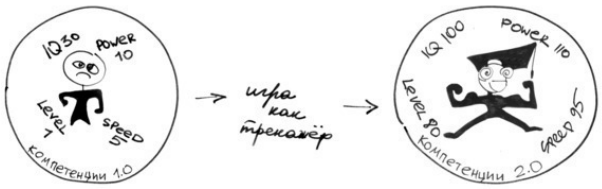
Игры рефлективные. Представляют собой перенос на текущую деятельность решений/способов поведения/моделей деятельности, проявленных в игре. В этом случае вообще не важно, про что игра – важно, как это обсуждается, какие вопросы задаются по итогам игры. Хотя самые лучшие игропрактики, кто делает игры подобного типа, выявляют ключевые аспекты в текущей деятельности, преобразовывают их в игровую модель, а потом на обсуждении «распаковывают» начинку обратно и показывают связи. Участник делает для себя выводы о наилучшем способе поведения или организации деятельности. Смысл и содержание появляются и присваиваются участниками в ходе обсуждения (рефлексии), а само наполнение игры не очень значимо.



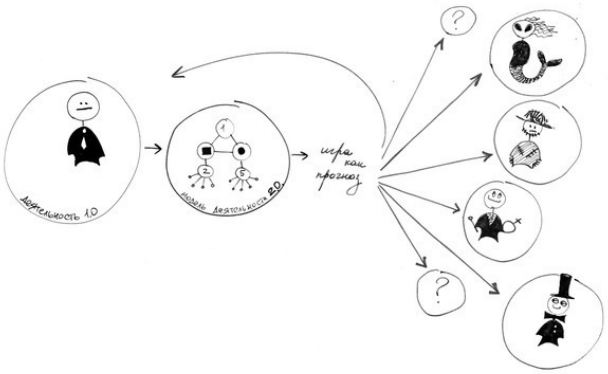
Игры проективные. Их задача – создать какую-то ситуацию, разработать нечто новое. Здесь игровая реальность чаще всего работает моделью системы в будущем. Это может быть история про новые продукты или новые бизнес-процессы, новый способ управления или работу с новым рынком. Здесь подойдёт всё, что позволяет не просто имитировать деятельность, но создать вначале новую игровую модель, а потом уже, исходя из неё, перестроить свои работу.



Игры навыковые. Применяются для выработки или улучшения какого-либо навыка. Это может быть как личностная характеристика, так и навыки работы с техникой. В игру из реальности вытаскивается только один навык и искусственно формируются ситуации, где этот навык надо проявить. Связи с реальностью такие ситуации могут не иметь вовсе. Кроме того, эти игры могут использоваться и для оценки текущего уровня навыка. Игра позволяет спрессовать время и за счёт частого повторения отработать навык.



Игры аналитическо-диагностические. Это быстрая (относительно реальных процессов) оценка развития какой-либо ситуации: работоспособен или нет новый бизнес-процесс, будет ли успешен бизнес в тех или иных условиях, что послужило причиной текущей ситуации. Здесь наиболее важно построить модель, адекватно отражающую реальность, иначе ничего не получится.



Процветающая уже которое десятилетие индустрия компьютерных игр породила свои собственные различения игр, причём эта терминология проникает в смежные области игроделания, поскольку является удобной и точной. **Например**, различение игр на два больших класса: PvE (сокращение от английского Player versus Environment, игрок против окружения) и PvP (от английского Player versus Player, игрок против игрока). Это действительно две принципиально разные разновидности игр, в которых различается и рисунок игры, и стратегии, да и предпочтения игроков, как правило, склоняются к одному или другому классу. На PvE и PvP можно делить и настольные игры, и бизнес-симуляторы, и ролевые игры живого действия.

В гейм-дизайне существуют и более подробные классификации игр, даже несколько разных методов. Эрик Соломон (*Eric Solomon (1984). Games Programming. Cambridge University Press. pp. 10—11. ISBN 0-521-27110-X*) выдвигает очевидное, но широкое деление видеоигр на симуляции (игра отражает реальность), абстрактные игры (игра интересна сама по себе) и спортивные игры. В дополнение к этому он указывает, что игры (любые, а не только видеоигры) выделяются в группы по числу игроков. Игры с двумя игроками включают настольные игры, такие как шахматы. Игры с несколькими игроками включают в себя карточные игры, такие как покер, и продаваемые семейные игры, такие как Монополия и Эрудит. Пазлы и пасьянсы – это игры для одного игрока. Он также включает в классификацию игры с нулевым игроком, такие как «Жизнь» Джона Конвея, хотя признаёт существование мнения, что такие «игры» не представляют собой игру, поскольку им не хватает

элемента соревнования. Он утверждает, что такие игры с нулевыми игроками, тем не менее, являются играми, потому что они используются рекреационно.

Другой метод делит игры на следующие категории: образовательные или информативные, спортивные, сенсомоторные (например, экшн, видеоигры, файтинги и шутеры, а также вождение и гоночные симуляторы), другие транспортные симуляторы (исключая вождение и гонки), стратегии (например, приключения, военные игры, стратегические симуляторы, ролевые игры и пазлы) и «прочее». Подробней почитать об этом можно у *Victor C. Strasburger and Barbara J. Wilson (2002). Children, Adolescents and the Media. Sage Publications. pp. 122—123. ISBN 0-7619-2125-7.*

А вообще, как вы, наверное, уже заметили, игры можно классифицировать очень поразному, главное – чтобы выбранный способ помогал вам в работе. Давайте потренируемся.

Задания

1. Представьте себе, что вы составляете программу для летнего детского оздоровительного лагеря, и по какой-то причуде начальства она должна целиком состоять из игр. На какие разновидности вы поделите игры? (Не забудьте выделить ряд игр, которые вам решительно не подходят.)

2. Представьте себе, что вы делаете сайт интернет-магазина, торгующего играми. Какие разделы у вас будут в каталоге? (Можете воспользоваться реальными прототипами, но ваша задача – не скопировать из Интернета, а разобраться, почему игры делят именно так.)

3. Прочитайте ещё раз внимательно все типологии, которые мы вам предложили, и выпишите все типы игры, с которыми вы ни разу в жизни не встречались. А теперь поищите в Интернете их описания или примеры – пришла пора с ними познакомиться.

Вопросы

1. Вспомните игры, в которые вы чаще всего играли в детстве. К каким типам из классификаций этой главы их можно отнести?

2. В какие игры вы играете до сих пор? Что вы получаете для себя от этих игр?

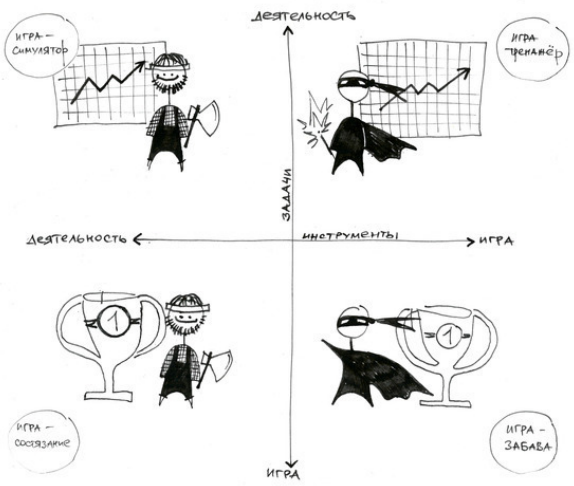
3. Подумайте, что дали вам игры – возможно, вы чему-то научились, благодаря им, или что-то важное поняли?

Глава 1.3. Для чего делают игры?

Когда мы с вами в первых главах рассматривали игры, мы не касались вопроса, каким образом появилась та или иная игра. Многие игры не имеют конкретного автора, они оттачивались в течение веков поколениями игроков, и восстановить, с чего эта игра начиналась и для чего делалась, уже невозможно. Можно предполагать, что одни игры уходят своими корнями в ритуальные практики, как, скажем, пасьянсы наверняка появились из гадания. Другие игры создавались для обучения, например, военному искусству, как всем нам известные шахматы. Большинство архаических игр, передающихся из поколения в поколение до наших дней – дочки-матери, прятки, «войнушка» – имеют глубокий смысл подготовки ребёнка к какому-то аспекту взрослой жизни. Но при этом любая игра, и детская, и взрослая, для участников всегда представляет собой забаву, в том числе чтобы приятно провести время.

В этой главе мы поговорим об играх, не возникших в результате естественного отбора, а специально изготовленных с конкретными целями. Ведь людей, использующих игры, постоянно волнует вопрос, как подобрать или сделать подходящую для решения своих задач игру. Игра, будучи непроизводственной деятельностью, т.е. не имеющей продукта, не может сама по себе создать нечто полезное в какой бы то ни было трудовой сфере. Тем не менее, мы можем ставить перед проведением игры задачи, позволяющие подготовить коллектив к реальной или учебной работе. Мы предлагаем вам ещё одну типологию игр, основанную на *инструментах*, применяемых в игре, и *задачах*, которые ставит человек, проводящий игру.

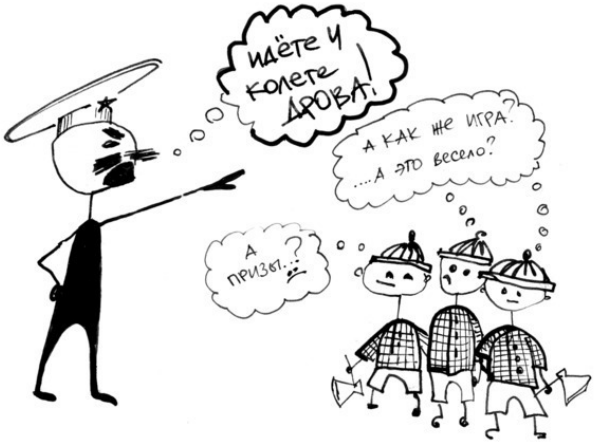
Давайте разделим игры так. Посмотрим, в каких играх задачи ставятся из какой-то внешней по отношению к игре *деятельности*, а в каких – из собственного смысла игры. И точно так же будем смотреть на инструменты создания игры – где они заимствованы из других деятельностей, а где являются достоянием игровых методов.



Рассматривая различные игры с точки зрения разных сочетаний деятельности и игры в инструментах и задачах, мы заодно заглянем в те области, в которых игра давно и успешно применяется.

Игры-симуляции

Начнём наш обзор с самых приближенных к деятельности игр, в которых и инструменты, и задачи вообще не являются игровыми. В таких играх искусственно воспроизводится деятельность, поэтому самое подходящее название для них – симуляция или симулятор, от английского simulation – воспроизведение, воссоздание, имитация.



Пожалуй, самым ярким представителем этого типа игр являются военные или командно-штабные игры (КШИ). Они имеют долгую и славную историю, применяли их ещё с начала XIX в. в прусской армии, а в XX в. игры стали обязательной частью военного образования и планирования во многих странах. Военные игры использовались, чтобы проверить разработанную стратегию и изучить возможные действия потенциального противника на конкретном плацдарме. В СССР в начале 1941 года проводилась серия игр, в которой принимали участие командующие военными округами, корпусами и дивизиями. Генерал Г. К. Жуков, ссылаясь на результаты игр, настаивал на изменениях в организации РККА и передислокации войск. Его предложения не были приняты, а в итоге несколько месяцев спустя тяжелая ситуация для советских войск, сложившаяся в финале одной из игр, почти полностью повторилась в жизни.

Но чаще всего задачи, которые ставятся перед проведением военной игры, учебные – КШИ применяются для подготовки командиров и штабов армии, как и следует из названия. Проводить полномасштабные полевые учения с оружием и техникой сложно и дорого, поэтому часть подготовки делается в игровом режиме. Участники в игре выполняют всю аналитическую и документальную работу штабов и командующих подразделениями, а руководство игры выдаёт им в ответ на приказы новые сводки оперативной обстановки с учётом действий противоположной играющей стороны. Таким образом, не только задачи, но и игровые инструменты заимствованы в КШИ из реальной деятельности. Игроки работают с настоящими картами, пишут обычные приказы согласно армейским стандартам, потери рассчитываются, исходя из опыта реальных боев.

Казалось бы, что в этой учёбе игрового? Но военные игры не случайно называют этим словом. Игровой характер командно-штабным учениям придаёт хотя бы то, что они проводятся не на местности, а на карте. Кроме того, вводятся некоторые игровые условности, например, масштаб времени – в реальности переброска войск или развёртывание фронта занимает дни или недели, а в игре эти промежутки времени могут быть сокращены до тех минут, которые требуются посредникам для обработки приказов игроков.

Получается так, что, хотя и задачи, и инструменты создания КШИ взяты из реальных деятельностей обучения и военного дела, игра всё равно возникает – это не настоящая война, а как бы «понарошку». И для этой игрушечной войны были разработаны особые **формы организации,** которые потом успешно применялись во многих других видах игр. К этим открытиям, сделанным в сфере военных игр, можно, в частности, отнести:

• *Работу посредников – технического персонала игры, который не принимает решений, а отвечает за фиксацию всех действий игроков и донесение этой информации до руководства игры.*

• *Форму «односторонней игры», в которой группа участников играет против обстоятельств, описываемых руководителем игры. В настоящее время существует огромный класс художественных словесных игр, в которых применяется эта организационная форма.*

• *Разделение игры на такты или последовательное проведение нескольких небольших игр, каждая из которых является продолжением предыдущей, и в каждой из них отрабатывается отдельная задача для каждой стороны.*

• *Особые такты игры, во время которых участники каждой из сторон вырабатывают ответственное решение все вместе в свободном обсуждении, без чинов и званий.*

• *Практику обязательных подробных разборов событий игры, всех принятых решений и их последствий, которые можно восстановить по документированным фактам.*

• *Военные формы организации отличаются своей эффективностью и простотой, так что использовать их в игровых проектах действительно полезно, даже если вы проводите не командно-штабную игру, а любую другую.*

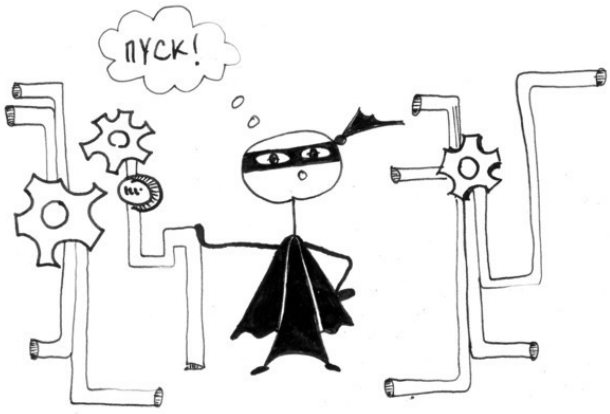
Военные игры, возникшие из деятельности, – не исключение в игропрактике. Говоря об играх с деятельностью, нельзя не упомянуть об **организационно-деятельностных играх** (ОДИ). Они были разработаны Московским методологическим кружком (ММК) в 70-х годах прошлого века и применялись для решения проблем, справиться с которыми не удавалось никаким иным способом. Проводились игры, связанные с разработкой ассортимента товаров народного потребления, выборами директоров на РАФе и в «Артеке», была даже ОДИ, на которой решался срочный вопрос: останавливать или нет реактор Белоярской АЭС (причём это была не умозрительная ситуация, а реальная – если была бы допущена ошибка, Белоярская атомная станция могла разделить судьбу Чернобыля). В оргдеятельностной традиции, в отличие от подавляющего большинства других игр, взаимодействие запускается между позициями, которые люди занимают не «понарошку», а на самом деле, на основе реальной производственной ситуации, поэтому получается очень сложный, жёсткий, конфликтный, но продуктивный формат. Инструменты, используемые в ОДИ, были разработаны в рамках системно-мыследеятельностной методологии (СМД) и называть их деятельностными не совсем точно – они мыслительные.

Строго говоря, оргдеятельностные игры с трудом лезут в какую-либо классификацию. Создатель СМД-подхода и ОДИ – Георгий Петрович Щедровицкий вообще время от времени высказывался о том, что «ОДИ, наверное, просто не игра». Но, тем не менее, именно в методологическом сообществе на мыслительном уровне были поставлены вопросы о принципиальном устройстве игры, её практическом значении, её месте в мышлении и деятельности, а также созданы рабочие схемы и понятия современной игротехники.

Если посмотреть на историю игр пары последних десятилетий, то можно заметить появление совершенно новых симуляций. С недавних пор активно развивается такое движение, как гражданская наука (Citizen Science) – массовое участие в научных программах волонтёров-непрофессионалов. Они добровольно берут на себя обработку больших массивов данных, например, фотографий поверхности Марса или берегов Антарктиды. Есть проекты, связанные с прогнозированием погоды и стихийных бедствий, требующие наблюдений по всему земному шару, археологические исследования и многие другие. Задачи в таких проектах ставятся из соответствующей области науки, и все средства являются также научными. Но, поскольку это добровольное занятие, не требующее от своих участников ответственности или обязательных результатов и не приносящее им материального вознаграждения, игра там всё равно происходит – это не «настоящая» деятельность, а то, чем занимаются для души в свободное время. В гражданской науке с недавнего времени есть проекты, которые включают в себя игровую модель, но о них нужно говорить уже в другом разделе – об играх-тренажёрах.

Игры-тренажёры

Эта категория объединяет игры, в которых задачи ставятся из деятельности, а инструменты являются игровыми. Раздел о тренажёрах получился у нас самым большим, но вовсе не из-за того, что игры данного типа самые многочисленные – просто он нам наиболее интересен как людям, применяющим игру в других сферах деятельности. И начнём мы с рассмотрения деловых игр как наиболее проработанной и методически оснащённой области игропрактики.



Исторически деловые игры были впервые созданы в Советском Союзе, в 1932 году. Необходимость в них возникла из-за развёртывания программы индустриализации. Происходила массовая постройка новых предприятий, но для них не было ни квалифицированных кадров, ни работающих организационных схем. Пуск производства часто происходил со срывом сроков и порчей оборудования, не выполнялись нормы выпуска, нарушались требования к качеству продукции, одновременно происходили простои на одних участках и неоправданная переработка на других. Идея преодолеть эту проблему возникла в Ленинградском инженерно-экономическом институте (ЛИЭИ), где под руководством Марии Бирштейн придумали организационно-производственные испытания, которые позднее стали называть деловыми играми.

В качестве основы деловой игры сначала пытались использовать разработки военных игр, но сразу столкнулись с тем, что производство устроено совсем по-другому, нежели плацдарм военных действий. В производственной работе препятствием выступают неэффективные формы организации и человеческий фактор, а не армия противника. Кроме того, в работе завода сотни различных факторов – технологических, экономических, кадровых, и воспроизвести их все в игре невозможно, да и бесполезно. Но в ЛИЭИ провели подробное исследование ситуаций при пуске завода и постепенно выделили ряд характеристик производства, которые поддаются оперативному управлению. Именно они и были положены в основу первой деловой игры «Пуск цеха».

Ещё на первой деловой игре были созданы инструменты, применяемые теперь во многих областях игропрактики:

• *Анализ деятельности с точки зрения разработчика игры.*

• *Игровая модель, включающая в себя только те характеристики моделируемого объекта (здесь – производства), которые используются для задач игры.*

• *Постепенное, последовательное введение в игру проблемных ситуаций, которые в реальном производстве случаются и требуют решения одновременно.*

• *Выделение и подробное описание по итогам игры наиболее успешных действий игроков для дальнейшего их использования в реальной деятельности.*

• *Конкурентная игра, в которой игроки не сталкиваются друг с другом напрямую, а соревнуются, добиваясь более высоких показателей, нежели у противника.*

Деловые игры были забыты на несколько десятилетий, поскольку их на всякий случай запретили в СССР в конце 30-х годов. Но потом они были заново открыты в США, когда Пентагону пришлось решать проблему снабжения военных баз, разбросанных по всему миру. Первая игра для офицеров службы материально-технического обеспечения американских

ВВС была разработана специалистами «Рэнд Корпорэйшн» и прошла в 1955 году. Важное её отличие от советских деловых игр состояло в том, что американская игра с самого начала делалась с привлечением ЭВМ. Опыт получился удачным, дело показалось перспективным, и предприимчивые американцы уже в 1956 году начали проводить игры для гражданских, в основном по актуальным вопросам развития бизнеса.

Дальнейшее развитие деловых игр привело к появлению целого веера разных форматов:

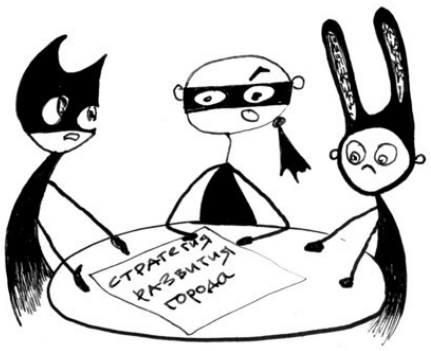
• *коммуникативные игры,* посвящённые переговорам и другим видам деловой коммуникации;

• *ситуативные игры* – короткий формат, работающий с 1—2 конкретными управленческими ситуациями;

• *лин-игры* (от английского lean – бережливый), моделирующие отдельный сбой производственной деятельности и направленные на поиск эффективного решения данной проблемы;

• и многие другие.

Особый случай – подход, названный его авторами **«геймшторминг»**, это игровые формы организации серьёзных совещаний и конференций. Задачи в нём очень серьёзные: выработать новую стратегию, прийти к взаимопониманию, найти средства решения необычной задачи, а инструменты предельно игровые: поле, фишки, правила. Игровые приёмы встраиваются в обсуждение, чтобы освободить участников от штампов, помочь им преодолеть рамки привычного, вырваться за границы повседневности и в конечном итоге посмотреть на обсуждаемую ситуацию шире и свободнее. И это работает, поскольку, если нечто выглядит как игра, ведёт себя как игра и названо игрой, то в него можно играть. «Играть» в данном случае значит: действовать более свободно, спонтанно и рисково, чем в обычной жизни. Книга Грея, Брауна и Макануфо «Геймшторминг. Игры, в которые играет бизнес» содержит множество игровых инструментов для обсуждения и ценные советы по их применению для фокусировки на решаемой задаче.



Как и обещали, скажем ещё пару слов об играх в гражданской науке. В 2008 году Вашингтонским университетом в Интернете был запущен игровой проект, посвящённый фолдингу белка – «Фолдит». Добровольным участникам этой игры предлагалось сворачивать молекулу белка для получения полипептида с заданными свойствами. Учитывая, что в игре будут принимать участие люди, не имеющие биохимического образования, профессиональную терминологию заменили на особый игровой язык, а саму игру сделали в форме

пространственной головоломки. Лучшие решения пользователей используются в научных разработках и зачастую дают совершенно неожиданные результаты. Так, в 2011 году сложнейшая задача, над которой несколько исследовательских лабораторий бились 15 лет, была решена пользователями онлайн-игры за 10 дней. С тех пор в фолдинг белка играют сотни тысяч людей по всему земному шару, соревнуясь между собой, и «Фолдит» – уже не единственная компьютерная игра в гражданской науке. Поскольку в качестве инструментов подобных игр используются специально построенная модель и правила, определяющие победителя, резонно отнести их именно к этому разделу, на стыке реальных задач и игровых средств.

Ещё одно современное явление из этого квадрата – **геймификация.** Часто этим словом обобщённо называют любые случаи использования игровых средств для серьёзных задач. Но так сложилось, что все реально «заигравшие» прецеденты наподобие гражданской науки или методик геймшторминга, обсуждавшихся выше, из-под этой эгиды уходят. Геймификация обычно работает не с ядром, сутью игры, как это делают игровые подходы, а с внешними атрибутами – персонажем, его «прокачкой», рассказыванием историй. Вторичные игровые атрибуты сами по себе могут запустить игру только для тех, кто готов играть всегда и везде, большинству же людей требуются для игры первичные условия: особое пространство, правила и игровые вещи.

Игры-состязания

Следующий квадрат в нашей типологии – игры, задачи в которых ставятся внутри самой игры, а средства и инструменты заимствуются из деятельности. Представьте себе, бывает и так, и многие подобные игры вы хорошо знаете. Это, пожалуй, самые древние игры в истории человечества. Своё начало они берут в ритуальных поединках наших первобытных предков, и продолжаются до сих пор через народные забавы – будь то метание бревна у ирландцев, штурм снежной крепости на Масленицу или битва на мешках с сеном на скользком бревне в татарском Сабантуе. К этой же категории игр относятся и средневековые рыцарские турниры. А у древних греков состязания приобрели характер особой сферы жизни, представленной в форме Олимпийских игр. На время соревнований в Олимпии вся Древняя Греция даже прекращала войны, а нарушителей этого правила карали лишением права участвовать в состязаниях на следующий год – таково было значение и престиж игры. Иногда победа в Олимпийских играх приносила полису больше славы, чем победа в сражении на поле боя.

Функция этой важной области игры изначально состояла в поддержании боеспособности воинов в мирное время – ведь вдруг война, а мы не готовы. Несмотря на солидный возраст состязательных игр и сильные перемены в устройстве общества за это долгое время, состязания используются в своём первоначальном назначении до сих пор, и время от времени появляются их новые виды. Так, с 2013 года проводятся соревнования по танковому биатлону – состязание между танковыми экипажами, преодолевающими препятствия и стреляющими по целям. Этот вид состязаний уже завоевал своих многочисленных болельщиков – интересно же смотреть, как настоящие танки наперегонки ползают по полю и стреляют по сложным мишеням. А с 2014 года стали международными соревнования лётчиков под названием «Авиадартс», включающие в себя полеты на малой высоте, воздушную разведку, выброску грузов и поражение различных целей.

Что касается собственно игровых инструментов, то игры-состязания дали мировой игропрактике множество полезных вещей взамен позаимствованных средств из деятельности:

• *Способы формального описания критериев победы – в соревновании это очень важно сделать корректно, чтобы не возникало лишних конфликтов.*

• *Различные виды организации игрового пространства – установление границы игрового поля, его разметку, всевозможные трассы, форму команд и т. д.*

• *Множество сигналов для обозначения начала, конца и разных тактов игры – свистки, отмашка флажками, жесты ведущих, музыка, парад команд до и после игры.*

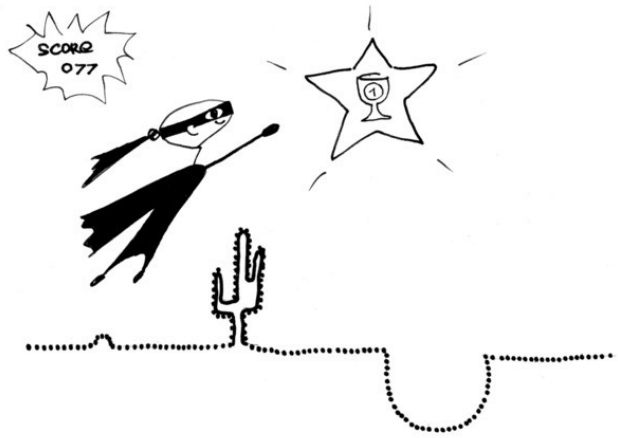
• *Фигуру арбитра – держателя правил, принимающего решение в спорных ситуациях.*

• *Системы подсчета очков, рейтинговые таблицы и многие другие инструменты, связанные с определением победителя, в том числе в сложных соревнованиях, состоящих из многих этапов.*

Нетрудно заметить, что весь спорт родом из этой разновидности игр. Хотя, с возрождения Олимпийских игр в 1896 году французским общественным деятелем Пьером Кубертеном, спорт представляет собой особую сферу деятельности, чем дальше, тем больше отдаляющуюся от игры.

Игры-забавы

Игры, в которых всё своё собственное – и задачи, и инструменты – наверное, стоит признать самыми настоящими, полноценными и соответствующими своему названию, наиболее «игровыми играми». Своим существованием они утверждают самоценность игры, поскольку в них играют, не рассчитывая получить какую-то пользу или развить какую-то деятельность, а просто так. Например, таковы большинство детских игр – дети ведь играют не оттого, что им необходимо обучиться или освоить какие-то навыки, а потому что хотят поиграть. Таким же свойством притягивать к себе игроков обладают многие игры для взрослых, разнообразные салонные или любительские спортивные. К гениальному устройству подобных игр, запускающихся сами по себе безо всякого ведущего и особой подготовительной работы, всем нам, игроделам, надо стремиться. Только у нас нет возможности ждать веками, когда игра постепенно сложится и отточится в сотнях тысяч сыгранных партий.



К счастью, существуют подробно описанные и вполне технологичные методы создания игр, поскольку уже довольно давно игры для развлечения производят промышленным способом. Мы имеем в виду геймдизайн, самостоятельную и уже пару десятков лет как профессиональную область, обладающую к тому же собственной системой обучения, в отличие от многих других областей игроделания.

Кстати, создатели видеоигр вовсе не считают, что их работа – развлекать людей. Один из самых талантливых учителей геймдизайна, Джесси Шелл, начинает своё рассуждение о создании игр с того, что человек приходит в игру за опытом, который нигде больше не сможет получить – и мы склонны согласиться с этим точным замечанием о сути игры. Люди играют, чтобы получить свой собственный личный опыт: интересные эмоции и переживания, новое знание о себе, ощущение сложных ситуаций, с которыми раньше не сталкивался. Поэтому опыт игрока (player's experience) – отправная точка в конструировании современной видеоигры.

Гейм-дизайн ввел в культуру многие понятия, универсальные для всех игр, например:

Баланс – «уравновешенность» игры. В играх «игрок против игрока» (PvP) задача баланса – сделать игру честной, одинаково сложной для всех участников. В играх «игрок против среды» (PvE) баланс – это средство управления уровнем сложности игры.

Геймплей – стоящие перед игроком препятствия и действия, которые игрок может совершить для преодоления препятствий и других приятных занятий в игровом мире.

Механика – символическая и математическая модель правил игры, которые могут быть реализованы алгоритмически, в частности, тех правил, которые действуют на протяжении всей игры.

Челлендж (от англ. challenge – вызов, сложная задача) – нетривиальная задача, которую игрок стремится выполнить, чтобы двигаться в сторону своих целей в игре.

Можно сказать, что именно гемдизайнеры начали формировать профессиональный язык игродела, хотя он ещё находится в процессе становления – это совсем молодая профессия. Некоторые отличные работы западных геймдизайнеров (в частности, два последних пункта в списке литературы к этой главе) переведены на русский язык и легко находятся на просторах Интернета, и мы очень рекомендуем их читать и осваивать действительно передовой опыт.

Эта глава получилась у нас ужасно длинной, поэтому не будем вас нагружать ещё и заданиями. Лучше предложим вам немного книжек, с которыми вам, несомненно, будет легче осваивать игроделание и выполнять задания из нашего учебника.

Советуем почитать

1. Уборевич И. П. Военные игры.

2. Бельчиков Я. М., Бирштейн М. М. Деловые игры.

3. Щедровицкий Г. П. Игра и «детское общество».

4. Щедровицкий Г. П. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности. Геймшторминг. Игры, в которые играет бизнес. / Грей Д., Браун С., Макануфо Дж.

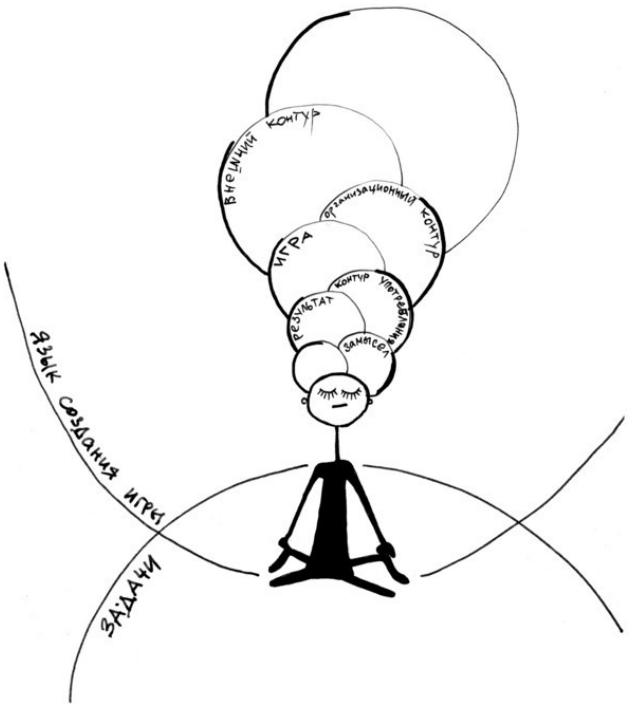
5. Jesse Schell. The Art of Game Design: A Book of Lenses. (Джесси Шелл. Искусство гейм-дизайна).

6. Ian Schreiber. Game Design Concepts: An experiment in game design and teaching. (Ян Шрайбер. Принципы гейм-дизайна. Перевод – И. Михеева, Ю. Ткаченко, Е. Горбунова).

Раздел 2
Деятельность игродела

Глава 2.1. Игропрактика

Для того чтобы понять, как устроена деятельность тех, кто создаёт и применяет игры, мы начнём двигаться от внешнего контура нашей работы, разграничивающего игру и не-игру. Если мы встанем на этой границе, то нам по одну сторону будет видна наша разработка, то, чем мы, собственно, занимаемся. А по другую руку от нас постоянно будет находиться внешняя по отношению к игре деятельность, из которой приходят задачи, решаемые игрой, и различные требования. Позиция этакого пограничника, обходящего дозором ещё не сделанную игру, называется *игропрактик*.



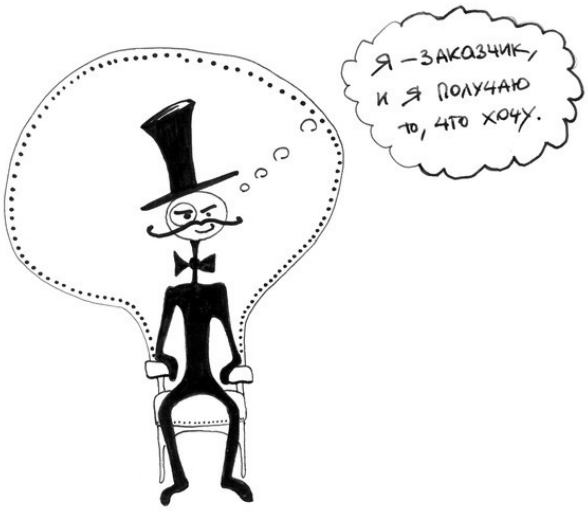
Игропрактика – область создания и использования игр, где рассматриваются внешние контексты игры, их влияние на устройство, проведение и последствия игры, а также влияние самой игры на окружение, в котором она проводится.

Игру можно и нужно использовать для решения практических задач, но для этого необходимо задать ей область применения. ***Например**, в играх для самых маленьких педагог может использовать сам факт вхождения ребёнка в игру, освоение им правил как способ первичной социализации, принятия внешних норм. Обучающие игры используют опыт, полученный детьми при складывании одноцветных игрушек, для появления и закрепления у юных игроков базовых навыков устного счета. Ролевые игры могут на выходе дать почву для обсуждения самых разных вопросов – от точности постановки целей до самых сложных этических дилемм*.

Область применения игры – самостоятельная, отдельная от играния или проведения игры деятельность, в которой могут использоваться результаты игры и/или опыт, полученный игроками на всех этапах игрового процесса.

Для того чтобы разработать практичную игру, нужны представители двух деятельностей – во-первых, той, в которой будет применена игра. Для простоты будем называть представителя этой деятельности «*заказчиком*» – он ставит задачу, которую надо решить посредством применения игры. А во-вторых, нужен деятель, создающий игры – «*игропрактик*».

«Заказчик» ставит задачи, которые он хочет решить посредством применения игры в своей деятельности. ***Например**, учитель хочет, чтобы ученики освоили какой-то особенно сложный материал. Или представитель общественной организации хочет в форме игры поднять проблему, решением которой он занимается, чтобы доходчиво указать на её важность. Или руководитель компании озабочен недостаточной квалификацией своих сотрудников при проведении переговоров*.



«Игропрактик» принимает эту задачу из деятельности от «заказчика» и переводит её на язык создания игры. Он определяет и согласовывает с «заказчиком», каков будет результат игрового проекта. По итогам этой работы составляется техническое задание (ТЗ) на разработку. В техническом задании содержатся требования «заказчика», описание ситуации или проблемы, характеристика предполагаемых участников игры, формальные показатели (продолжительность игры, количество игроков и т.п.). Также в ТЗ обычно включают предложение о структуре и замысле игры. В приложении к этой главе мы приводим два примера ТЗ на разработку игры – совершенно разных даже по устройству текста, поскольку его состав сильно зависит от конкретного игрового проекта.

А вот теперь нам пора поговорить о проекте вообще и об игровом проекте в частности. Проектом обычно называют временное предприятие по получению уникального результата, ограниченное по времени и ресурсам. Игра как будто создана для проектного подхода – и временный характер, и уникальность результата… но для того, чтобы она стала игровым проектом, необходимо чётко фиксировать то, чего мы хотим достичь при помощи игры.

Игровой проект – временное предприятие по производству уникального результата, получаемого посредством игры.

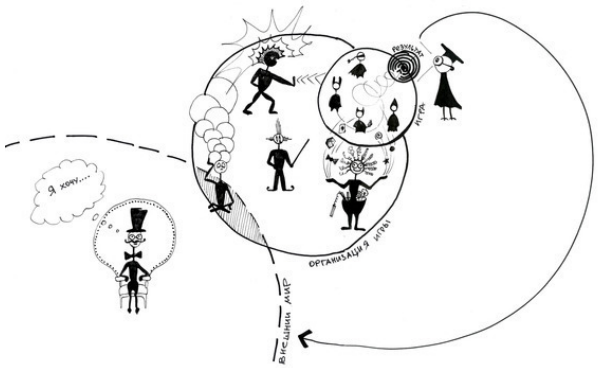
Игровой проект состоит из четырёх крупных блоков, или контуров. В каждом блоке необходимо ответить на свой, специфический набор вопросов.

1. Внешний контур – кто заинтересован в проекте? В ком заинтересованы вы, чтобы проект состоялся? Как наладить с ними контакт и установить необходимые отношения?

2. Организационный контур – что надо сделать, чтобы игра состоялась? Какими ресурсами мы располагаем? Какими сроками? Как надо выстроить нашу работу?

3. Игра – что за игру мы делаем? Кто наши игроки? Как мы запускаем, проводим и заканчиваем игру?

4. Контур употребления – какие итоги игры будут употребляться в другой деятельности? Как подготовить этот результат? Что надо сделать, чтобы он был принят и использован в дальнейшей работе?



Управление игровым проектом вполне могло бы стать темой отдельного учебника, а здесь ограничимся самыми основными соображениями.

• Проект – это деятельностная машина, а игра – естественный процесс, складывающийся из свободных действий участников в рамках, положенных организаторами игры. Сочетать деятельностное и гуманитарное начала – одна из самых сложных задач игрового проекта.

• Обязательно необходимо составить представление о предполагаемых участниках игрового проекта на старте работ. Интересы игроков не менее важны, чем интересы «заказчика». Характеристики коллектива, осуществляемой им деятельности, представление о живых, конкретных людях – критичный фактор успеха.

• Безопасность при проведении игрового проекта не должна ограничиваться безопасностью жизнедеятельности или коммерческой безопасностью. Этическая, психологическая безопасность очень важна именно в силу гуманитарного характера игрового проекта.

• На разных стадиях жизненного цикла проекта разные блоки являются наиболее приоритетными. На стадии инициации основной блок – внешний, на стадии планирования – организационный, на стадии выполнения – собственно, игровой, на стадии завершения – блок использования результатов.

• Этап завершения проекта является не менее важным, чем проведение самой игры.

• Целью проведения игрового проекта, как и любого другого, является получение результата. Им является всё, что может быть употреблено «заказчиком» и «игропрактиком». В среднем, результаты у игровых проектов могут быть такие:

• Содержательные выводы по итогам игры. Если сыграть в стратегию вывода нового продукта на рынок, с какими трудностями столкнётся команда компании-продавца? Какие новые риски можно выделить на основе трудностей, с которыми сталкивались участники в игре? Если провести игровые учения гражданской обороны, какие участки здания оказались наиболее опасны при эвакуации?

• Полученный игроками опыт «проживания» определённой ситуации или проблемы. Опыт преодоления трудностей, выстраивания сложных договорённостей, анализа положения дел – наш мозг не делает скидок на виртуальность ситуации. Даже при взгляде на изображение оружия, наш организм вырабатывает вполне реальный адреналин.

• Освоенные игроками знания и процедуры. Всё, что участники смогли узнать или попробовать сделать в игре по поводу заявленной темы или содержания игрового проекта. Игра не заменит собой обучения, но сильная вовлечённость и заинтересованность в «выигрыше» во время игры делает освоение нового материала более простым.

• Оценка компетенций участников. Игра создаёт много прецедентов, в которых участники проявляют себя более полно и ярко, чем при заполнении тестов и решении кейсов. Для качественной оценки нужно чётко представлять, какие компетенции оцениваются, и как игра позволяет создавать ситуации для проявления именно этих компетенций.

• Позитивные изменения групповой динамики. Облегчить формирование новой команды, сплотить «разбежавшийся по углам» или «выдохшийся» коллектив – задача, легко выполняемая в игре. К сожалению, многие «заказчики» не видят других применений для игры, кроме этого, хотя в последнее время ситуация изменяется к лучшему.

• Принятие и готовность к изменениям. Сопротивление переменам – естественная реакция сознания на изменения, но она же часто становится барьером на пути развития организации и коллективов. Часто, «проиграв» ситуацию в безопасном режиме, участники понимают, что и перемены не так уж и страшны, и меняться может быть интересно и выгодно.

Важно учитывать, что у игры, помимо закладываемого проектом результата, бывают ещё пост-игровые эффекты, и не все они являются желательными. Это может быть конфликт, перенесённый из игры в реальные отношения, понимание отдельных участников, что им пора сменить место работы, или мода на карточные игры в детском коллективе. Для того чтобы преодолеть эффекты игры, иногда приходится проделывать специальную работу, которая тоже входит в игровой проект.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.