

ВВЕДЕНИЕ В ГЕЙМДИЗАЙН: ЧТО ТАКОЕ ИГРА?

1. Интуитивное понимание и сложность определения

Геймдизайн — это процесс проектирования игр. Однако это определение само по себе неполно, так как оно опирается на другой неопределенный термин — «игра». Игра — это интуитивно понятное для большинства людей слово. Однако, попытавшись четко определить, что такое игра, те же самые люди испытают трудности и проблемы. Поэтому первая глава пособия посвящена определению понятия игр и анализу причин игровой деятельности.

2. Причины игровой деятельности: взгляд через природу

2.1 Игры в животном мире

При рассмотрении определения игры стоит обратить внимание на то, что в той или иной форме, игры свойственны для всех существ, имеющих высшую нервную деятельность, а не только для людей. Например, игровая активность свойственна представителям семейства кошачьих, псовых и даже дельфинам. И особенно она свойственна для молодых особей, значит, можно сделать вывод, что не только люди получают от игр удовольствие.

Для этого можно взять конкретный частный пример — котенка и игры, в которые он играет. Зачастую котята имитируют процесс охоты, подкрадываясь, прячась и нападая на «добычу». При этом домашнему котенку вряд ли когда-то понадобится навык охоты, а люди его этому не учат. Но он все равно продолжает имитировать охоту. Это происходит из-за инстинктов, которые заложены в поведение животных с рождения. Однако это все еще не объясняет игровую активность котят. Да, инстинкт охоты заложен в поведение кошки с рождения, но в детстве животные именно имитируют охоту, сами понимая это. Обратив внимание на игру котенка в «охоту» с человеком, становится понятно, что он не пытается нанести вред своему хозяину, а делает все как бы понарошку. При этом чем старше становится кошка, тем меньше она играет, а, значит, получает меньше удовольствия чем ранее. Из этого следует, что игровая активность свойственна молодым особям животных с большим мозгом и высшей нервной деятельностью. Но это все еще не объясняет причины такого поведения.

2.2 Имитация как основа обучения

Помимо домашних кошек, игровая активность свойственна и диким особям, тигрята и львята тоже играют в игры, при этом делают это друг с другом и не наносят друг другу вреда в рамках этих активностей. И в случае диких кошек есть простое объяснение —

таким образом они имитируют то, что будут регулярно делать во взрослой жизни. Это естественное обучение охоте и другим активностям, которые они будут регулярно повторять во взрослой жизни, и от успеха которых будет зависеть их выживание. При этом никаких физических наград животные за это не получают, они просто получают удовольствие и следуют своей внутренней мотивации. И по этой же причине со взрослением кошки перестают играть. Ведь взрослые особи занимаются этими активностями (охотой и другими) ради добычи, награды, следуя так называемой внешней мотивации. А отказ от следования внутренней мотивации происходит из-за другого эволюционного механизма – экономии энергии, который приводит к такому понятию как «лень». Взрослые кошки, в отличие от молодых особей, активно экономят энергию и не готовы тратить ее без получения награды, внутренняя мотивация по отношению ко взрослым особям работает сильно хуже.

Таким образом, во время игры животные имитируют какую-то реальную деятельность в безопасных условиях, получая ощущения и опыт, которые схожи с выполнением этой деятельности в реальных условиях. При этом животные получают от имитации этой деятельности удовольствие. Однако мозговая активность людей сложнее, и чтобы ответить на вопрос «Почему люди играют?» необходимо подробнее разобраться в истории игр.

3. История и классификация игр

3.1 Древнейшие игры

Люди играли в игры задолго до развития цивилизации. Одна из самых старых найденных полноценных настольных игр называется «Царская игра Ура», и ее возраст составляет более 5000 лет. Она была найдена археологами в Персидском заливе.



Рисунок 1 – Царская игра Ура

И это не единственная игра, возраст которой исчисляется тысячелетиями.

Картины и фрески найденные на местах развития Египетской и Вавилонской цивилизации свидетельствуют о существовании в те времена головоломок и других игр. Это говорит о том, что люди играют как минимум с периода зарождения великих древних цивилизаций. Однако, как упоминалось ранее, существует несколько типов игр, а в этом разделе упомянуты только настольные. Для подробной классификации необходимо выбрать цивилизацию, информации о которой достаточно для изучения. В этом случае подойдет период античности.

3.2 Игры в античности

Существует большое количество свидетельств существования различных игр во время Древней Греции и Древнего Рима. И для того, чтобы их классифицировать, сначала необходимо определить, во что играли люди этих цивилизаций.

А начать следует с Олимпийских игр. Впервые Олимпийские игры состоялись в 776 г. до н. э. в Олимпии на полуострове Пелопоннес. В список состязаний Олимпийских игр входили:

- Бег на различные дистанции
- Несколько видов единоборств
- Пятиборье (бег, прыжки в длину, метание копья, метание диска, борьба)
- Гонки колесниц

Это стало зарождением большого спорта в рамках развития всего человечества, спортивные игры после этого начали становиться одним из самых популярных типов игр. В этом типе игр человек пытается достичь лучшего результата и несмотря на то, что он может получать удовольствие от самого процесса, все-таки конечной целью является рекорд или победа. Таким образом, спортивные игры – это игры, в которых целью является лучший результат или победа, а удовольствие от игрового процесса уходит на второй план. Однако это не единственный тип игр, существовавший в Древней Греции.

Помимо спортивных активностей, в Древней Греции пользовались популярностью и другие игры, которые сложно назвать спортивными. У греков было несколько разновидностей игры в кости, а также есть упоминания об игре в чет/нечет. Однако этими активностями занимались не просто так, а делали ставки на свою победу. Несмотря на то, что игры были разными, а для замены костей использовались разные объекты, элемент азарта присутствовал во всех этих активностях. Таким образом, можно добавить в

классификацию еще один тип – азартные игры. Это игры, в которых игровой процесс не так важен, как ставка, риск и возможность заработать. Сама активность вновь отходит на второй план, как и в рамках спортивных игр, люди играют не ради процесса, а ради чувства риска и опасности. В азартных играх результат либо полностью зависит от случая, либо хотя бы частично, что обесценивает решения игрока, ведь в конечном счете победа зависит от удачи. Это делает сам процесс игры еще менее важным.

После рассмотрения спортивных и азартных игр можно вернуться к настольным играм, о которых упоминалось выше. Одним из ярких примеров настольных игр, в которые играли древние греки, является Пессейя. Правила Пессейи достаточно размыты и не сохранились в полном объеме, но по тем данным, которые существуют, Пессейя – это предтеча шашек.



Рисунок 2 – один из вариантов доски для игры в Пессейю

Несмотря на то, что никто не запрещал играть в эту игру на деньги или ставить что-то еще, Пессейя отличалась от азартных игр тем, что в игровом процессе отсутствовал фактор удачи, случай ничего не решал. Помимо этого, существует большое количество свидетельств того, как известные греки играли в Пессейю не на деньги. Это означает, что игроки получали удовольствие от самого процесса игры. Да, победить в Пессейю было приятно, но именно удовольствие от игры отличает ее от спортивных игр, о которых написано выше. Однако такой тип игр нельзя назвать настольными, потому что подобные

ощущения и целеполагание свойственны не только настольным играм. Например, в салочках удовольствие тоже приносит сам процесс, а никакого настольного инвентаря для этой игры не нужно. Эти игры объединяет другая черта – в них игрок берет на себя какую-то роль и отыгрывает ее. В Песейе игрок чувствует себя полководцем, который расставляет солдат на поле боя и идет в атаку или защищается. В случае салочек роли являются основой игры, один человек берет на себя роль догоняющего, а другие – убегающих, и их поведение зависит от выбранной или распределенной роли. Поэтому этот тип игр можно назвать ролевыми. От спортивных и азартных игр их отличает то, что сам процесс игры доставляет удовольствие человеку, а игровой процесс никогда не отходит на второй план, а становится самоцелью. Именно ролевые игры являются объектом исследования этого пособия.

3.3 Ролевые игры

Ролевые игры – это игры, в которых игрок берет на себя какую-то роль и отыгрывает ее. Таким образом, почти каждая известная вам игра (за исключением спортивных и азартных) является ролевой игрой. Сейчас принято считать ролевыми играми отдельный жанр видеоигр и настольных игр, однако при подробном рассмотрении становится понятным, что ролевой игрой можно назвать любую компьютерную или настольную игру. Даже те игры, в которые большинство из вас играли в детстве так же являются ролевыми. Салочки, машинки, войнушка с палками вместо оружия – во всех этих активностях дети отыгрывают какую-то роль, а сам процесс при этом является имитацией, которая приносит удовольствие участникам. При этом нельзя сказать, что у этих игр есть какая-то конкретная глобальная цель. Есть некоторое количество краткосрочных задач, вроде «засалить того, кто ближе, чтобы перестать быть догоняющим», но говорить про какую-то главную цель, после которой игра закончится, тяжело. Обычно дети заканчивают играть, когда устанут, или родители позовут их домой, даже победителей и проигравших определить трудно. Это делает поведение детей во многом похожим на поведение животных, которые были описаны выше, только если дети берут на себя роли в виде профессий и образов (гонщики, шпионы, военные), то котята в своих играх ненадолго становятся взрослыми кошками. Самый близкий к кошкам пример – игра «Дочки-матери», в которых одни девочки берут на себя роль взрослых женщин. Исходя из этих рассуждений, можно сформулировать определение игры, которое подойдет для объяснения понятия геймдизайн. Игра – это имитация действия или процесса, которая приносит схожие ощущения с выполнением этого действия или процесса в реальных условиях. Однако это определение все еще является неполным и не совсем правильным, потому что все еще непонятно, что люди делают в процессе игр, и всегда ли игры

являются имитацией процесса. Для правильного определения необходимо понять, что игры требуют от игрока.

4. Формальные определения игры в геймдизайне

Для составления полного определения игры необходимо понять, по каким критериям нужно определять игру с точки зрения геймдизайнера. За всю историю человечества появилось огромное количество определений игры как процесса, и ни одно из них нельзя назвать полностью верным, они рассматривают игры с какой-либо из сторон и упускают факторы, которые могут стать важными для конкретных людей, например, геймдизайнеров.

4.1. Подход Бернарда Суитса: игра как деятельность по правилам.

Например, Бернард Суитс в своей работе «Что такое игра?» старательно выводит определение игры, постоянно выдвигая новые гипотезы и опровергая их. В итоге у него вышло следующее определение процесса игры – «играть в игру – значит участвовать в деятельности, направленной на достижение определенного состояния дел, используя исключительно средства, допустимые согласно заданным правилам. При этом допустимые средства сужены по сравнению с их потенциальным объемом в отсутствие таких правил, а единственным для принятия данных ограничений является сама возможность осуществления такой деятельности». Определение сложное и имеет внутри большое количество различных условий для выделения конкретных признаков игры. Самыми важными из них являются:

1. Наличие правил.
2. Правила – это необходимые ограничения.
3. Необходимые ограничения нужны для участия в самой деятельности под названием игра.

Таким образом, Бернард Суитс говорит о том, что было описано выше в разделе про ролевые игры. В игры играют не ради каких-то глобальных целей, а ради самого процесса, ради которого и придумываются правила, а игроки принимают их, чтобы поучаствовать в этой активности. Это определение хорошо объясняет сам процесс и его составляющие, однако не говорит о том, что люди, а также животные с высшей нервной деятельностью, делают в процессе игры.

4.2. Подход Сиды Мейера: игра как серия интересных выборов.

Геймдизайнер Сид Мейер приводил следующее определение игры: «Игра – это серия интересных выборов (решений) игрока». Исходя из этого определения, игровой процесс заключается в выборах и решениях, однако этому определению не хватает того, зачем игрок делает это.

4.3. Подход Джесси Шелла: игра как решение проблем.

Для понимания того, чем же игрок занимается в процессе игры необходимо взять еще одно определение. Геймдизайнер Джесси Шелл в своей книге «Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все» тоже перебирает несколько определений, пока не доходит до своего объяснения. По его мнению, «Игра – это решение проблемы в игровой манере». Добавление словосочетания в игровой манере используется автором для того, чтобы показать, что в рамках игры человек решает проблемы по собственному желанию, иначе игры не были бы неотличимы от работы. Поэтому определение можно преобразовать – «Игры – это решение проблемы по собственному желанию». Это все еще неидеально, ведь рабочие проблемы все еще можно решать по собственному желанию, но в текущем контексте это не так важно. Теперь становится понятно, что в рамках игрового процесса игрок решает некоторые проблемы или задачи, осталось только понять, каким образом он это делает. Для этого понадобятся несколько примеров игр и проблем, которые в них решаются.

4.4. Синтез определений: игра как процесс проверки навыков через имитацию.

Начать можно с одной из старейших игр – шахмат. По правилам шахмат игроки борются за то, чтобы поставить королю соперника мат, то есть расставить свои фигуры так, чтобы как минимум одна из них атаковала короля соперника, а у него не было никаких ходов для защиты или отступления. Все фигуры ходят по особым правилам и не могут их нарушать. Таким образом, игра превращается в интеллектуальный поединок, в рамках которого игроки пытаются построить план на игру, предугадать ходы соперника и стратегически или тактически переиграть его. Наиболее важным словом является «интеллектуальный», ведь по своей сути игровой процесс шахмат представляет сравнение интеллектуальных навыков игроков. Среди этих навыков – внимательность, планирование, находчивость, память и другие. Да, нельзя сказать, что игрок, победивший другого игрока в шахматы, точно находчивее или внимательнее, но его навык точно лучше в рамках этой конкретной партии. Таким образом, можно сказать, что игра в шахматы – это проверка интеллектуальных навыков игроков, а, исходя из этого, игра – это проверка навыка. Для подтверждения этой гипотезы необходимо взять еще одну игру в качестве примера.

В качестве второго примера подойдет игра «Мафия». Это популярная настольная игра, в которой малая группа людей берет на себя роль мафиози, а все остальные становятся мирными жителями. При этом достоверную информацию о ролях других игроков знают только мафиози. Задача мафиози – выбить всех мирных жителей из игры, задача мирных жителей – разоблачить всех мафиози раньше, чем они справятся со своей задачей. Из инструментов для достижения целей у участников игры есть только общение и голосование, в рамках которого они должны приходить к единому мнению, иначе решение задачи сильно осложняется. Таким образом, игра превращается в проверку социальных навыков – мафиози должны обмануть мирных жителей, мирные жители должны убеждать своих сокомандников и разоблачать ложь. Здесь также есть место и для интеллектуальных навыков, однако они не являются основными. Можно заметить, что речь вновь зашла о проверке навыка или навыков в рамках игр, и на самом деле в любой игре ее участники проверяют какие-то навыки, решая задачи. Решение задач без проверки навыков не существует, а это означает, что теперь можно вывести более точное определение игры.

Теперь точно понятно, что игра – это процесс, проверяющий навык, однако какие навыки игры проверяют и каков этот процесс? Выше упоминается, что игра – это имитация какого-то действия или процесса, похожее на это действие или процесс в реальности. Рассматривая шахматы, можно обратить внимание, что имитация действительно похожа на расставление войск и их перемещение по полю битвы реальными полководцами, хоть процесс и сильно упрощен. То же самое касается игры «Мафия», в которой социальные взаимодействия игроков похожи на взаимодействия в условном суде. Поэтому определение игры можно уточнить. Игра – это действие или процесс, имитирующий проверки навыков игрока, встречающиеся в неигровых активностях.